



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Gestion nombreuses herbes

Subject: Re: Gestion nombreuses herbes

Posté par: Anarchy62

Contribution le : 7/9/2017 15:29:02

Bon j'ai récupéré mes 60 FPS assez étrangement ou du moins je viens de découvrir la chose.

Ça pourrait vous être utile au cas où.

J'avais créer une animation pour des arbres haut poly avec une armature à plus de 500 os. Elle influait sur beaucoup de branches. J'ai repris le modèle et j'ai low polysé le tout. Le tronc, les branches, le feuillage et l'armature en elle même que j'ai réduit à 6 os.

Dans l'animation en elle même par contre me restais les channels des anciens os qui avait été supprimés et à première vue, surprise, même si les os ont été supprimés cela bouffé les performances en jeu.

Il faut donc supprimer les channels qui ne sont plus utilisés pour gagner en performance

Néanmoins, même si cela tourne sur mon PC j'aimerais optimiser et donc la question principale demeure =)