



[Forum: Questions & Réponses](#)

Topic: FPS_Help

Subject: Re: FPS_Help

Posté par: jonaga

Contribution le : 5/6/2008 15:21:28

Euh, invisible comment?

Si tu parles avec un Actuator, oui, par exemple, met un cube en rigid body sur la scène et fais en sorte de le faire disparaître avec le clavier et réapparaître, il aura changé de place, donc il est calculé. En revanche, les texture, shaders etc. ne sont pas calculés et donc tu gagnes en ressources!