



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DeadSigns FPS Unity - Version alpha disponible + discord

Subject: Re: Fps Survival Horror

Posté par: Redstar

Contribution le : 5/7/2016 9:44:44

J'ai essayé une astuce qui pourrait être utile:

À l'aide d'un cube, tu englobes la camera et tu l'étends pour la longueur (le champ de vision de ta camera).

Ce cube doit être en static + actor + ghost + collision bound type "convex hull" et avoir une propriété.

Pour tes zombies, tu fais un senseur collision qui détectera ce cube et activera l'animation du zombie, voire pourquoi pas tout le script d'exécution ou le strict minimum nécessaire.

L'avantage de cela est que ceux qui sont derrière ton dos ne seront pas animés/exécutés et ça te permet d'optimiser, je pense, significativement les process.

On appellera ça "l'occlusion culling", je ne sais pas si cette astuce pourrait être "virtualisé" en python, j'ai posé la question mais j'ai pas reçu de réponses...

Edit: Oui, il y a effectivement "iTasc" (au lieu de standard) de l'armature dans l'option "Inverse kinematic" mais ça gratte très peu de performances. On va pas cracher dessus tout de même donc c'est une bonne chose de mettre cette option en plus.