



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (vaisseau)

Posté par: sbkodama

Contribution le : 2/2/2021 12:12:12

Bonjour,

Le seul modifier que j'utilise est le modifier "displace" pour paramétrer le dénivelé de chaque zone de sable voisines aux zones de sable centrales, mais il est vrai que je pourrais tester de provisoirement les appliquer pour voir si cela prend un peu moins de ressource.

En lumière j'ai deux "sun" soleil et lune, et un spot en "ombre seulement" avec une ombre de résolution 1024.

J'ai cinq plus petit spots avec des ombres de résolution 1024, 512, 256, 128 et pas d'ombre, qui attendent dans un calque désactivé être placés aux positions des lampes de la zone. Mais je ne vais pas les supprimer car ils vont quasiment toujours être présents pour les lampadaires ou lumières intérieures.

Concernant la topologie j'ai déjà beaucoup réduit les bâtiments et leur zones, je pourrais tenter de réduire un peu les zones de sable centrale encore diviser en quadrillage, mais pas tant que cela si je veux y utiliser un modifier "displace" pour un peu de variété dans le dénivelé.

Le rasterizer est ce qui prend le plus car je n'ai que ça dans ma scène, "use framerate" et "restrict animation update" ne montre aucune différence, par contre depuis le remplacement du nodes l'activation de "display texture" fait gagner un peu.

J'ai regardé ton lien pour optimiser mais j'ai pas trouvé grand chose que je n'ai déjà fait ou tenté, je pense à du script de lod pour certains objets mais pas grand chose à part ça.

En voyageant dans ma zone en temps réel j'ai trouvé que les portes manquaient alors j'ai bientôt fini de les ajouter dans les script des zones principales, puis il me faudra ensuite un petit script pour les fermer/ouvrir.