2025/11/09 21:01 1/1 Optimierungs-Tipps

Optimierungs-Tipps

work in progress

- Compressing von Texturen und Audio
- Effizient File Formate Webp JPEG OOG AAC
- Texture Atlas, mehere Texturen in einem Atlas, weniger draw calls
- Procedural Generation: Levels, TErrain und Texturen berechnen um Speicher zu sparen
- Texture Arrays
- Straming Assets: assets nur laden wenn sie gebraucht werden, Frustum Culling, Occlusion Culling
- Auflösung und LOD: dynamisch an spielenden anpassen
- vertex shading und texturing
- Licht?

- Profiling Tools: Bootlenecks finden
- Code Minimieren: (am ende), wiederholungen reduzieren
- ungebrauchtes kürzen, "tree shaking"
- Effiziente Daten-Strukturen, arrays statt listen
- quad-trees, octrees für collision detection und culling
- Testen: auf hardware testen um probleme zu erkennen
- Komprimieren während des Packing (LZMA, zlib)
- -> Optimieren ist ein prozess, und kann in mmer wieder stattfinden
- ->um sorgfältig optimieren zu können sollte man spielerfeedback und performancedaten zu sammeln
- -> art = space

From:

https://gamesforfuture.de/wiki/ - games for future

Permanent link:

https://gamesforfuture.de/wiki/doku.php?id=optimization

Last update: 2024/05/03 16:16

