

Optimierungs-Tipps

work in progress

- Compressing von Texturen und Audio
- Effizient File Formate Webp JPEG OOG AAC
- Texture Atlas, mehre 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: Bottlenecks 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**

