

“art = space”

Optimieren geht nicht ohne Messungen.

- Compressing von Texturen und Audio
- Effiziente File-Formate: WebP, JPEG XR OGG,AAC
 - *Texture Atlas: mehrere Texturen in einem atlas → weniger draw calls
 - *Procedural Generation: Levels, Terrains, Texturen mit algorithmen erstellen um speicherplatz zu sparen
 - *Texture Arrays?
 - *Streaming assets: assets nur laden wenn sie gebraucht werden, nicht alles auf einmal, vermeidet memory verbrauch Frustum Culling, Occlusion Culling Shader: vereinfachen
 - Auflösung und LOD: dynamisch an spieler hardware anpassen
 - Vertex shading/coloring
 - Licht?
 - “Profiling“-tools: bottlenecks finden
 - Code Minimieren: (am Ende) wiederholung reduzieren, ungebrauchtes kürzen, “tree Shaking” Effiziente Daten_Strukturen, arrays statt listen, quad-trees, octrees für collision detection und culling Testen: Auf Hardware testen und probleme identifizieren Komprimieren während des Packing (LZMA, zlib)
 - Optimierung ist ein Prozess → sollte während der Produktion immer wieder passieren
 - Performance-Daten und Spielerfeedback müssen gesammelt werden um an effektiven stellen zu Optimieren

From:

<https://gamesforfuture.de/wiki/> - **games for future**

Permanent link:

<https://gamesforfuture.de/wiki/doku.php?id=optimization&rev=1714744317>

Last update: **2024/05/03 15:51**

