

Table des matières

| | |
|---------------------------------|---|
| I – Définition | 2 |
| II – Les propriétés disponibles | 2 |

I – Définition

OcclusionCullingFx est un module conçu pour l'optimisation de la mémoire graphique de l'ordinateur. Son rôle, est de rendre visible un objet uniquement lorsqu'il se trouve sur le champ de vision de la caméra. Cette technique soulage la carte graphique dans certaines tâches. Mais la mémoire de l'ordinateur reste surchargée.

NB : Ce module est de nature indestructible, est uniquement compatible à un jeu 3D et n'est pas sauvegardable.

II – Les propriétés disponibles

+ **int ScanCount** = **20** : Contient le nombre de scan à effectué par second. La valeur de cette propriété est dans l'intervalle [0; ++].

+ **float Accuracy** = **800.0** : Contient le degré de précision sur l'affichage et le chachement des objets prises en charge par le module. La valeur de cette propriété doit être dans l'intervalle [1.0; 1000.0].

+ **Array Targets** : Tableau de dictionnaires contenant toutes les différentes configurations sur chaque objet prise en charge par le développeur. Les dictionnaires issus de ce tableau supportent les clés suivantes :

- » **String id** : Quel est l'identifiant du noeud à prendre en charge ? L'utilisation de cette clé est obligatoire.
- » **int search** = **2** : Quel moyen utilisé pour chercher le noeud à prendre en charge ? Notez que l'identifiant donné est pisté à par un programme de recherche dans l'arbre de la scène en question. Les valeurs possibles sont :
 - > **MegaAssets.NodeProperty.NAME** ou **0** : Trouve un noeud en utilisant son nom.
 - > **MegaAssets.NodeProperty.GROUP** ou **1** : Trouve un noeud en utilisant le nom de son groupe.
 - > **MegaAssets.NodeProerty.TYPE** ou **2** : Trouve un noeud en utilisant le nom de sa classe.
 - > **MegaAssets.NodeProerty.ANY** ou **3** : Trouve un noeud en utilisant l'un des trois moyens cités plus haut.