

Trace And Optimize / トレースと最適化

目的

ゲームエンジンで描画するオブジェクトの数を減らす

描画するオブジェクトの数を減らす

Trace and Optimize ツールを使用して、ゲームエンジンで描画するオブジェクトの数を減らす。AAO (Automatic Object Optimization) を有効にすると、ゲームエンジンが自動的にオブジェクトの数を減らす。また、描画するオブジェクトの数を減らす。

最適化方法

- Automatically Freeze BlendShape
Blendshapeを凍結する。Blendshapeを凍結すると、ゲームエンジンが自動的にオブジェクトの数を減らす。
- Remove unused Objects
使用されていないオブジェクトを削除する。PhyBone (Physics Bone) を削除する。
 - Preserve EndBone
1. EndBoneを削除する。
- Optimize Physbone Settings
Physboneの設定を最適化する。
 - Physbone Collider
PhysBone Colliderを削除する。
 - Is Animated
Is Animatedをオフにする。
- Optimize Animator
Animator Controllerを最適化する。Animator Controllerを削除する。
- Merge Skinned Meshes
Skinned Meshesをマージする。Merge Skinned Meshを使用する。
 - Allow Shuffling Material Slots
Allow Shuffling Material Slotsを有効にする。

最適化結果

- MMD World Compatibility
MMD (MikuMikuDance) との互換性を確保する。MMD BlendShapeを使用する。

最適化後

