



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: probleme de saccade dans le gameblender ?

Subject: Re: probleme de saccade dans le gameblender ?

Posté par: hakasei

Contribution le : 26/5/2009 2:20:09

A mon avis l'animation de ton personnage n'est pas assez fluide, la caméra suis le personnage mais si à un moment tu a baclé la fin de course du perso il est possible qu'elle fasse un petit saut, ça m'est arrivé en voulant tester à la va vite des options du GM, pour les polys tant que tu en as moins de 2000 ça devrait tourner sur tous les ordi, maintenant il s'agit peut être de la dalle de ton écran tu lui envoi une fréquence surement trop élevée, va dans rendu et dans option du game blender (là ou tu choisi la résolution et le framerate) met un frame rate à 56 fps c'est à dire 56Hz.

ah oui c'est peut être du au fait que ton écran est un wide "cheap" certains écrans wide bon marché ne supportent pas deux fréquence en clair si il est prévu pour du 1440*900 et que ton jeu est en 1024*768, il est possible que ton écran supporte mal le redimensionnement des images à fréquence normale, essaye d'indiquer la résolution de ton écran dans le game blender et tu verras.

J'espère que mes conseils sont les bons et qu'ils t'aideront