



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: probleme de saccade dans le gameblender ?

Subject: Re: probleme de saccade dans le gameblender ?

Posté par: ebrain

Contribution le : 26/5/2009 10:27:06

Citation :

flocon28 a écrit:

l'option afficher toutes les images du jeu ralenti considerablement le jeu, pourquoi ?

Le moteur de jeu n'affiche pas toutes les images qu'il est censé calculer, mais en ignore quelques unes pour assurer un bon taux de rafraichissement. En clair, il est prévu pour tourner à 60 FPS et ton matériel n'est pas assez puissant pour faire ces 60 images par seconde, donc il en saute de temps en temps pour faire gagner de la fluidité, par exemple 30 FPS.

L'option dont tu parles force ces 60 images à sortir coûte que coûte, même si ça doit être plus lent. On utilise cette option dans les enregistrements de simulations physiques du Game pour l'utiliser en IPO (Record Game Physics to IPO), comme cela on est sûr d'avoir une belle IPO bien définie et constante en frames, vu que dans ce cas précis on s'en fout du taux d'images par seconde.

Citation :

flocon28 a écrit:

Est ce que 1278 faces pour mon perso c'est vraiment trop ?

Non, la limite c'est plutôt aux alentours de 2500 / 3000. Enfin bon ce sont des chiffres indicatifs, car cela dépend beaucoup de l'environnement qui entoure ton personnage. Si l'environnement est très très détaillé il ne faut pas bourriner sur le maillage du perso

.

Citation :

flocon28 a écrit:

dans rendu>format>options de jeu, je ne vois pas la difference entre letterbox stretch et expose !!

Ce sont des modes d'affichage de la viewport en mode Game, rien qui ne soit important pour toi.

Citation :

flocon28 a écrit:

il y a plus d'options de jeu : a quoi sert dome etc...

Dome est une nouvelle possibilité du GameBlender de Blender 2.49. Cela permet d'avoir des effets de déformation de lentille optique :

http://wiki.blender.org/index.php/Dev:Source/GameEngine/2.49/Fisheye_Dome_Camera

@+