



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Parcours architectural interactif (mise à jour 11/11/05)

Subject: Re: Parcours architectural interactif

Posté par: Tomiuss

Contribution le : 3/11/2005 12:04:28

Salut à tous!

Citation :

zanidip:

par contre chez moi ca sacade, avec un P4 3Gh 1Go de ram et une nvidia FX5900XT :(

Bigre !

Bon pourrai tu me donner des précisions. La version de ton pilote par exemple... à oui et au fait quelle runtime à tu essayé ?

Pour info ma machine de test de base correspond aux spec mini que j'ai précisé. (AMD 1GHZ, 250mo SDRam, Geforce 2 MX 400 64 Mo>forceware 8185). Sur celle-ci, même si le frame rate ne crève pas le plafond, l'ensemble reste "fluide".

Quand à la machine de dev (AMD 2Ghz, 1GHZ DDR, Geforce 4 TI 4200 8x>forceware 8185) comment dire c'est du velour. Donc je me demande ...

Citation :

zanidip:

les menus aussi sont impec, t'a fait comment? c'est dur pur python?

Pour les menus ce sont simplement différent plans placer sur des scènes en overlay le tout géré par logic briques. Il y a juste quelques appels à un script python qui gère les variables d'état au niveau global.

Tomiuss