



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Home Sweet Home (ancien Simulation D&#039;invité)**

**Subject: Re: Simulation d&#039;invité**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 1/10/2012 13:45:29

Salut,

Citation :

Est ce qu&#039;il est possible d&#039;utiliser cycle dans le bge ? je crois que ça soit pas possible mais si oui, est ce que le "jeu" va ramer ? Bin disons que Cycles met quelques dizaines de secondes pour calculer le rendu d&#039;une image à peu près potable. Le BGE doit afficher entre 30 et 60 images par seconde pour que ça soit à peu près fluide. Donc non, Cycles n&#039;est pas taillé pour le temps réel

Tu peux jeter un oeil à [ce tuto par exemple](#) qui illustre que quand on fait du temps réel, le plus gros du travail se fait en amont de l&#039;affichage : optimisation du mesh, baking des effets visuels gourmands, texturing, etc.