



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?

Subject: Re: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?

PostÃ© par: ebrain

Contribution le : 2/2/2009 21:51:01

Citation :

blendman a écrit:

Sur l'unreal engine (c'est un exemple, mais ça aide à comprendre), ça peut aller jusqu'à 4 millions de faces.

Euuuh, je ne connais pas les chiffres exacts mais 4 millions ça me semble juste hahurissant comme chiffre... Je crois pour être plus terre à terre que c'est de l'ordre d'un peu moins de 500.000 faces (en même temps même ce chiffre est déjà énorme

).

Je vais essayer de trouver des sources pour infirmer ou confirmer, mais vraiment 4M c'est too much

.

@+

<edit> Aaah ça fait plaisir j'ai bonne mémoire, j'ai trouvé une [source qui confirme](#) :

Citation :

Over 100 million triangles of source content contribute to the normal maps which light this outdoor scene developed by Epic Games to showcase the Unreal Engine 3 features. Wireframe reveals memory-efficient content comprising under 500,000 triangles. Can you imagine what BioWare will create with the UE3?

</edit>