



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?

Posté par: blendman

Contribution le : 3/2/2009 7:46:46

Citation :

ebrain a écrit:

Citation :

blendman a écrit:

Sur 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

).

en fait, je ne parlais de 4 Millions de faces affichées en même temps (je n'ai pas encore testé jusque là) mais de 4 millions de faces en tout par scène

.

Là, je suis monté jusque 600 000 faces, j'ai tout affiché avec ma caméra, et c'était fluide

(sur un 4 cores 2.3Ghz, avec 3 go de ram, et une geforce genre 7500 quand même).

Et tout ça avec normal map, bloom, ombres en temps réel et autres effets (fog, dof, etc..).

A mon avis, on peut afficher au moins 1 000 000 de faces (on en est pas loin sur les scènes).

Et oui, c'est carrément hallucinant

.

Le jour où le BGE pourra afficher avec toutes les options (normal map, bloom, etc..) + la physic, les bricks logic et python, et bien ce sera le bonheur (même s'il n'affichait que 300 000 faces déjà ce serait top

).