

Opis problému:

Úlohou bolo vytvoriť herný svet v Unreal Engine 5 a využiť pri tom rôzne technológie zobrazovania objektov. Následne bolo potrebné odmerať záťaž a porovnať jednotlivé technológie z hľadiska záťaže pre počítač.

Architektúra riešenia:

- Unreal Engine 5,
- MSI Afterburner,
- RivaTunerStatistics.

Vlastnosti riešenia:

Pretože sme potrebovali porovnávať rôzne technológie, herný svet sme rozdelili na 5 častí, s rôznymi vlastnosťami a objektmi:

1. jaskyňa,
2. lúka s trávou,
3. lúka s trávou a kvetmi,
4. lúka s trávou, kvetmi a stromami,
5. dolina s kamennými stenami, trávou, kvetmi a stromami.

Vyhodnotenie riešenia:

Počas riešenia nášho problému vyšla pre Unreal Engine nová verzia (5.1), v ktorej je vylepšená technológia Nanite. Naše merania preto stratili význam, keďže technológie LOD a Nanite sa stali veľmi podobné.

