

Unreal Engine 5.4 обеспечивает улучшения производительности, но стабильность времени кадра остается проблемой

Некоторые функции, представленные в Unreal Engine 5.4, такие как распараллеливание средств рендеринга, значительно повышают производительность, хотя стабильность времени кадра по-прежнему оставляет желать лучшего.

Технические эксперты Digital Foundry внимательно изучили последнюю версию движка Epic, представленную публике в прошлом месяце, и выделили некоторые ключевые улучшения в производительности и визуальном качестве. Что касается производительности, новое распараллеливание рендеринга, представленное в новой версии движка, может повысить производительность примерно на 40 % в сценариях с ограниченным использованием ЦП на Ryzen 7 7800X3D на ПК по сравнению с версией 5.0 в демо-версии Matrix Awakens. Это также является хорошим предзнаменованием для консолей, поскольку ПК, пытающиеся воспроизвести спецификации PlayStation 5 и Xbox Series X, получают значительное улучшение производительности в Unreal Engine 5.4 по сравнению с версией 5.0.

Хотя Unreal Engine 5.4 приносит значительные улучшения производительности, стабильность по-прежнему оставляет желать лучшего. Fortnite, работающая на последней версии движка и использующая комбинацию автоматического асинхронного кэширования шейдеров и компиляции шейдеров, значительно подтормаживает, как и демо-версия Matrix Awakens. Эти подвисания еще более заметны в последней версии движка из-за большего различия во времени кадра.