

В новом Unreal Engine 5.4 собственное разрешение 4K все больше становится похоже на разрешение, с которым смогут справиться только самые лучшие карты с достойной производительностью.

MxBenchmarkPC опубликовал новое видео, демонстрирующее демо-версию Forgotten Cemetery, созданную Scans Factory, работающую в разрешениях 4K и 1440p с настройками Epic на RTX 4080. Как видно из других технических демонстраций, работающих на последней версии движка Epic, GPU NVIDIA, который по-прежнему является одним из самых мощных на рынке, не способен должным образом обрабатывать родное разрешение 4K как в дневное, так и в ночное время, достигая отметки 50-60 кадров в секунду только в нескольких сценариях. Производительность определенно лучше при разрешении 1440p, хотя частота кадров не особенно стабильна.

Unreal Engine 5.4 определенно не оптимизирован, они показывают, что движку все еще требуется много работы, чтобы достичь приемлемого уровня производительности. Согласно анализу, опубликованному в прошлом месяце, последняя версия движка значительно улучшила производительность, но стабильность по-прежнему оставляет желать лучшего.

Помимо улучшений производительности, Unreal Engine 5.4 предлагает новую опцию адаптивной тесселяции Nanite, гетерогенные объемы, которые могут создавать реалистичный и динамичный дым и облака, улучшенное масштабирование во временном сверхразрешении, упрощенную реализацию искусственного интеллекта и инструментов машинного обучения, улучшения производительности и совместной компиляции и многое другое.