

FRAMERATE

- ▶ Dans un film généralement 24/30 ips
- ▶ Images prérendues
- ▶ Dans un jeu chaque image est générée dynamiquement à partir de l'état du jeu (exception des scènes en « Full Motion Video »)
- ▶ Combien d'IPS idéalement pour un jeu ?
- ▶ Éléments de réponse en comprenant la perception du mouvement (~~perception~~ rétiniennne, effet Phi, mouvement Beta), voir lectures complémentaires
- ▶ www.testufo.com/framerates

FRAMERATE FIXE

- ▶ Un temps fixe prédéfini pour le rafraîchissement de l'affichage
- ▶ **Avantages :**
 - ▶ implémentation « plus simple »
 - ▶ vitesse constante sur différentes machines
 - ▶ sur console, assure une « viabilité »
- ▶ **Désavantages :** ne peut garantir que la machine pourra atteindre et maintenir ce taux