

# VEILLE TECHNOLOGIQUE

les moteurs de  
jeux vidéo

**START >**

# SOMMAIRE

Les différents thèmes a bordé autour des moteurs

- qu'est ce qu'un moteur de jeux vidéo
- quelle est sont histoire
- les différents moteurs
- son évolution aujourd'hui
- conclusion

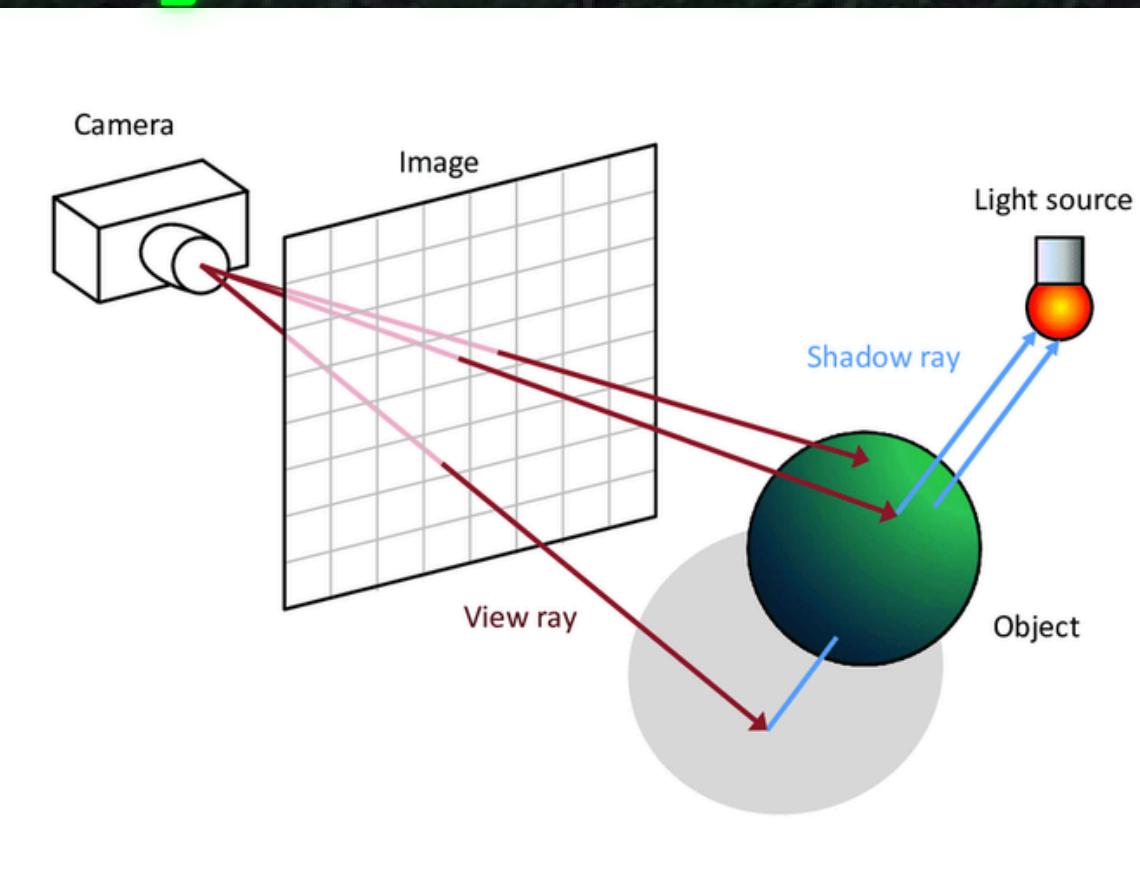


# C'EST QUOI UN MOTEUR DE JEUX VIDÉO

- LE RENDU GRAPHIQUE (2D/3D)
- LA GESTION DES COLLISIONS ET DE LA PHYSIQUE
- L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
- LE SON ET LA MUSIQUE
- LES ENTRÉES UTILISATEUR
- LE SCRIPTING ET LES MÉCANIQUES DE JEU

# C'EST QUOI ÇA RAY TRACING?

il gère les ombres et les reflets.



a l'inverse d'un œil



# L'HISTOIRE DES MOTEUR DE JEUX VIDEO

atari 2600 |

1980

80/90

guerre des bits et doom

half life

90

# QUELLES SONT LES MOTEURS DE JEUX VIDÉO ?

voici des exemples :



unreal engine



frosbite



re:engine



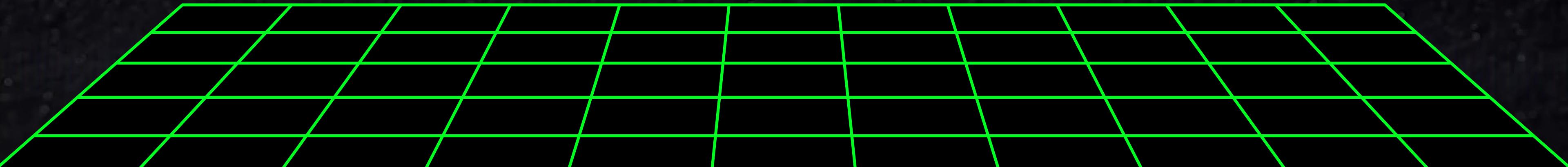
Godot



**EST CE QUE LES  
MOTEURS  
EVOLUENT ?**

**ET SI OUI COMMENT?**

# CONCLUSION





et de nombreuse vidéo  
youtube.  
- leo tech maker