



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Personnage (low-Poly)-Felicia-

Subject: Re: Personnage (low-Poly)-Felicia-

Posté par: Kaal_le_Saint

Contribution le : 17/9/2004 18:23:56

Salut Shunsquall,

Ce low-poly est vraiment super balèze...

Super détaillé et pourtant peu de polygône !

Je ne fais pas de jeux-vidéos (en fait, seulement des mod UT ultra basique) et je ne sais même pas ce qu'est 'ingame'...

Mais pour les maps, le fait d'avoir une ou plusieurs map ne "change pas beaucoup".

Ce qui est important c'est de regrouper au maximum les éléments à texturer histoire d'avoir le moins possible d'image à charger en mémoire. Ces images sont en général carrés (512x512, 1024x1024) car plus facile à gérer dans les moteurs de jeux-vidéos.

Donc généralement (dans UT), 2 maps séparées : une pour le corps et 1 pour la tête... (Mais bien sur il y a aussi la combinaison de texture pour obtenir des effets tel que des reflets ou des trucs animés lumineux...)

Donc le nombre n'est pas si important même si c'est important

[Voilà@+](#)