



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Personnage (low-Poly)-Felicia-

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

Posté par: sittinggoat

Contribution le : 19/9/2004 9:14:06

Très classe ce modèle.

Le mieux pour savoir si tes maps sont supportées est d'exporter ton modèle dans le format que vous avez choisi pour votre jeu, puis d'utiliser le mesh viewer du moteur de jeu. Outre la compatibilité avec les matériaux blender, là où tu risques d'avoir des surprises, c'est que certains moteurs ne supportent que les triangles et non les quads (donc ta face elle fait x2).

Il y a un autre truc, c'est que certains moteurs gèrent différents types de mesh, tu vas pas par exemple avoir un vase au format cal3d (à moins que ce soit un vase disney qui chante et qui danse) mais utiliser un format "static mesh" pour des raisons de performances.

Je pense que le mieux est de définir une/des procédures de création puis validation des modèles avec votre/vos développeurs.