



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo

Subject: Re: Réflexions sur la démarche de création d'un jeu vidéo

Posté par: Zelouille

Contribution le : 15/4/2008 9:28:07

Je rajoute dans ma liste en page 2 :

[Normal Map Workflow](#) de Ben Mathis [ENG]

Voir aussi ses autres tutoriels.

[Modeling Hi / Low Poly models for next-gen games](#) de João "Masakari" Costa [ENG]

[Normalmaps for the Technical Game Modeler](#) de Ariel Chai [ENG]

[Beautiful, Yet Friendly Part 1: Stop Hitting the Bottleneck](#) [ENG]

[Beautiful, Yet Friendly Part 2: Maximizing Efficiency](#) [ENG]

Optimisation et explications sur les techniques temps-réel.

["Making of" de Shadow Of The Colossus](#) [ENG]

[edit]ça commence à en faire un gros paquet... va falloir que je trie tout ça.