



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: SPIRITUO - Aventure/Action - Recherche de graphistes 3D**

**Subject: Re: Recherche équipe de développement pour projet sérieux**

Posté par: TeTine

Contribution le : 1/9/2009 9:09:20

Tiens ça pourrait m'intéresser aussi...

Les parties modeleurs et codeur c++ en particulier (j'ai taté un peu irrlicht, qui n'a pas de normal mapping inclus au moteur pour les mesh animés aux dernières nouvelles...)

Cela dit, je me réserve pour l'instant, ayant déjà donné dans le projet qui ne dépasse pas le stade du concept.

Je te souhaite bon courage parceque tes intentions sont nobles. Je pense que tu en a déjà conscience mais gérer un projet en ligne, c'est difficile... très...

Et autres chose : mettre ton mail en clair c'est pas une très bonne idée. Demandes plutôt aux gens de t'envoyer des mp

edit : vous allez utiliser irrlicht directement ou un framework? (du genre [celui-là](#))

Et d'ailleurs il semblerait que ce soit possible de rajouter du normal mapping sur les meshes animés avec un peu de modif de code. Bizarre que ce soit pas encore intégré au moteur...