



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu d''action/aventure (WIP)

Subject: Re: Jeu d''action/aventure (WIP)

Posté par: Redstar

Contribution le : 5/2/2019 10:32:08

yop !

C'est vrai qu'avoir un bloc note intégré, c'est pratique

.

Citation :

...est ce qu'on peut utiliser la même texture pour les 2 côtés ?

Bien sûr ! C'est moins pratique pour les personnages si tu veux faire du réalisme, par contre. Si ça économise des Mo ? Je ne saurai le dire, je n'ai pas fait attention à ce détail, perso.

Ça te permet également d'avoir une meilleure qualité d'image en faisant cela. Cela dit, attention: tu devras arranger pour "raccorder" les deux côtés de la texture.

Tu peux ensuite créer un plan dédié au texte, comme tu dis.

Il n'y a pas de méthodes bien fixe concernant le découpage UV, d'après ce que j'en ai déduit. C'est au confort de chacun. Mais en général, c'est le découpage UV classique qui prône, si je ne dit pas de bêtises.

Pour ta dernière question, la seule chose que je sais, c'est d'éviter de faire des faces inutiles (interne comme externe, surtout dans le "gaming"). Donc, si tu veux détailler le toit mais pas le reste, il est effectivement recommander de séparer la base du bâtiment, le toit, et la corniche, par exemple. Tu peux fusionner le tout par la suite, pas nécessairement besoin de raccorder tout les vertices.