



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

**Topic: Dulcis - Démo de RPG sur Unity**

**Subject: Re: Dulcis - Démo de RPG sur Unity**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 15/1/2021 20:17:13

Coucou Hook !

J'ai pas vraiment travaillé le contenu ni le rendu dans Unity pour le moment, c'était juste pour tester suite au post de xanatos. Là c'est vraiment la base avec le rendu via URP, ce qui devrait donner de base de très bonnes performances d'après ce que j'ai vu !

J'ai déjà trouvé comment activer l'ambient occlusion qui apporte évidemment plus de profondeur aux objets 3D.

Je pense que la scène sera construite à la main et que le bake des ombres sera tout à fait envisageable ! Le but est par la même occasion d'avoir un "jeu" aussi optimisé que possible, dans la mesure de mes connaissances sur Unity.

Concernant le mipmapping, je parlais bien de la texture palette pour laquelle, par défaut, Unity a généré les mipmaps. Et en effet, j'ai pu les désactiver dans son inspecteur. Il y a peut-être aussi un filtrage ou d'autres options qui ont joué jusqu'à l'obtention des bonnes couleurs par rapport à Blender, j'ai un peu touché à tout...

J'ai dessiné les créatures de Classe 1 (le plus basiques) mais je reviendrai sans doute sur celles qui me plaisent le moins. Il y en a qui sont très compliquées à designer et, même si le but n'est pas de faire un jeu AAA, j'aimerais avoir des graphismes convenables et qui me plaisent déjà personnellement. Je voudrais pas proposer quelque chose en sachant que c'est de mauvaise qualité, même à titre éducatif/expérimental.

Concernant les animations des créatures, je pense me limiter à 2-3 animations d'attaques différentes autrement il me faudrait une année entière rien que pour préparer les assets et ce n'est pas mon but ici.