



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

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

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

Posté par: meltingman

Contribution le : 16/1/2021 1:11:18

Bonsoir :)

dites, je veux pas dire une bêtise mais une palette de textures Bip-map, reste une texture, puisque l'astuce consiste à assigner UVmap à une zone d'une image -ici une PNG-

Dailleur je pensais à un truc, image en PNG étant du BipMap, serait-il possible que Unity la recode en jpg pour optimiser ? (ce qui pourrait modifier les couleurs par encodage sur une image très petite).

C'est juste une piste, je n'ai jamais touché à un moteur de jeux externe mais bon :D.

sinon l'idée se serait (dans le cas ou cette hypothèse serait juste), d'agrandir légèrement la texture Bip-map pour que la compression ne modifie pas l'emplacement ou se situe l'assignation des UV (je sais pas si c'est clair)

.

++