



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?

Subject: Re: Nouveau projet: comment le présenter à la communauté? et pourquoi ?

PostÃ© par: [_tibo_](#)

Contribution le : 9/2/2008 20:22:56

Salut Forumzoomin, voilà une question très intéressante.

Pour te donner un exemple, sur [Heroes Alliances](#) nous sommes divisés en plusieurs branches, à savoir (de tête) :

- branche 3D : je détaille pas, vous connaissez tous le principe

- branche 2D : faire les croquis préparatoires pour la branche 3D, mais aussi l'interface, bosser sur les artworks etc
- branche programmation : comme son nom l'indique... (je suis pas très calé la dessus)
- branche game design : écrire le background, le scénario, dessiner les maps, etc
- branche son et musique : composer et enregistrer les musiques du jeu, mais aussi les différents sons et ambiances sonores
- un chef de projet : il faut bien quelqu'un pour chapeauter le tout et prendre les décisions quand aucun consensus ne se dégage.