



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: flocke

Contribution le : 9/2/2008 23:04:07

Citation :

forumzoomin a dit ceci, que je ne comprends pas:
un développeur 3D (Blender)

Je n'ai jamais vu un développeur 3D...

Tu peux avoir le développeur (ou programmeur plutôt), qui programme dans un langage de programmation (C++, Python,.....).

Dans le Game Design:

Tu as le Game Designer, qui s'occupe de toute la partie ludique du jeu, comme le scénario, etc...

Tu as le Level Designer, bon, qui passe après le game designer, et qui décide de ce qui se passe pendant les niveaux.

Ensuite, dans la Gestion de production:

On a le chef de projet, qui gère le budget, les délais, et tous les trucs administratifs.

L'assistant de production, ben qui assiste le chef de projet...

Dans l'Infographie:

Tu as l'infographiste, qui s'occupe de toutes les textures, et peut-être de la modélisation des décors.

L'animateur, qui fait ce que son nom indique,

et le Character Designer, qui s'occupe de créer les personnages.

Comme quoi, c'est toujours intéressant d'aller à des conférences, tout ce qui est noté au-dessus provient d'un petit flyer que j'avais pris à la sortie d'une conférence de supinfogame...

Mais bon, sinon, on peut aussi faire ce qu'on veut, hein, personne ne va te tuer parce que tu n'as pas fait comme ça...

Sans oublier que tu as aussi les gens qui font la ba du jeu, la bo... Donc il y a du monde...

a+

[edit: ah, j'oubliais, très bonne initiative... Reste à voir si les nouveaux regarderont ce post...
On ne saurait pas les faire arriver sur ce thread juste après qu'ils se soient inscrits? Ou alors,
on en fait un nouveau, qui énonce un peu les règles (ce qui équivaut à leur montrer la charte du
forum ou autre, j'en conviens
)]