



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Blender pour un jeu vidéo (retour d'expérience)

Subject: Blender pour un jeu vidéo (retour d'expérience)

Posté par: Plink

Contribution le : 3/2/2017 8:30:45

Bonjour,

Je crée ce post pour partager une expérience que je viens de vivre pendant 2 ans : la création d'un jeu vidéo.

Vous me direz, quel rapport avec Blender ? Et bien, toutes les textures ont été générées à partir de Blender.

Avec 2 amis d'école d'ingénieur (ISIMA à Clermont-Ferrand), on a monté un studio de développement de jeu vidéo à Clermont-Ferrand : Aéronie (<http://www.aeronie.fr>). Le jeu que nous venons de finir s'appelle "Capitaine Lycop, L'invasion des Heters".

Je n'ai jamais suivi de formation en graphisme et je ne savais utiliser (et pas très bien) qu'une application en rapprochant : Blender.

Et ça se voit sur mon travail qui est clairement moyen mais vu que la partie importante du jeu se trouve dans le game play et le level design, on espère que ça ne découragera pas trop les joueurs.

Dans cette équipe, mon travail consistait à produire tous les éléments graphiques du jeu pendant qu'un autre occupait du moteur du jeu (on n'a pas utilisé de moteur comme unity) et le dernier occupait du level design ainsi que de la partie administrative de la société.

Voici un schéma expliquant une partie de mon travail :

Je crée les modèles à partir de Blender.

Je génère alors 2 textures : une contenant la normal map (permettant de définir partiellement le relief) et une contenant les couleurs (contenant aussi l'ambient occlusion).

Ces 2 textures une fois intégrées dans le jeu permettent d'avoir un objet qui donne l'impression d'avoir un relief grâce à l'éclairage et à la normal map.

De plus, ce modèle me sert à générer les images de chargement de niveau et des cinématiques qui apparaissent tout au long du jeu (en général avant les boss).

Durant ces 2 années, j'ai pas mal progressé (même si je reste un amateur). J'ai me suis enfin lancé dans les nodes (c'est génial ce truc) mais je n'ai toujours pas eu le courage de m'attaquer sérieusement à l'UV Mapping ni au rendu cycle.

Si vous avez des questions sur le jeu, la société, l'utilisation de blender ou des remarques, ne vous gênez pas :)

PS : il y a plus de contenu graphique à visionner sur la page Steam du jeu.

Plink