



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 : 13/1/2021 9:57:29

Merci pour vos retours !

En parlant de tutoriel, voici celui auquel Meltingman fait référence :

<https://www.youtube.com/watch?v=mLpwsaM7HBw>

C'est la création d'un pont lowpoly et le texturing pour du jeu vidéo avec une unique texture. Bon, rien de révolutionnaire mais énormément de tutoriels sur du lowpoly passent par différents matériaux. Or, je ferai un autre tutoriel plus informatif sur les optimisations possibles dans un jeu vidéo, dont l'impact des matériaux.

Il y aura aussi des notions de programmation. J'essaierai de faire le plus simple possible, rien de compliqué, mais ça pourrait aider des gens à débiter ou au moins comprendre le principe de la programmation. Pour ça, Unity ici (ou Godot) est bien car le langage est suffisamment simple tout en étant évidemment complet !

L'éclairage dans le jeu ne sera pas forcément identique à celui dans Blender. La preuve avec ce test dans Unity où j'ai fait quelque chose sans savoir quoi.

En fait, j'avais pas l'éclairage de la HDRI donc les ombres étaient complètement noires. Je suis allé dans la fenêtre Eclairage de Unity et, en scrollant pour voir les différentes options, ça a dû modifier des champs. Et voilà à peu près ce que je voulais obtenir !

La gestion des textures dans Unity est légèrement différente de celle de Blender, par défaut. En tweakant les paramètres de la texture j'ai pu récupérer les "bonnes" couleurs. Je ne sais plus exactement ce qu'il fallait changer mais certaines fonctionnalités sont ici non souhaitées comme le mipmapping.

