



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

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

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

Posté par: Hook

Contribution le : 15/1/2021 19:07:01

C'est un bon début ce rendu unity !

Je pense que tu pourras bien te rapprocher de ton rendu blender, je sais pas si tu as déjà mis en place du post processing mais ça peut aider. Sinon le truc qui aidera le plus ça sera le bake des lumières/indirect. Si l'environnement est statique et que tu place tout à l'avance ça pourra grandement améliorer le rendu, par contre si tu comptes faire des placements "procéduraux" c'est sûr que ça sera plus compliqué de bake.

Tu parles de mipmapping mais ta scène ne contient pas de textures non ? Enfin sauf si ça fait cet effet avec ta palette de couleur. Il me semble que si tu sélectionnes une texture dans Unity et que tu regardes l'inspecteur tu devrais pouvoir désactiver ça.

Hâte d'en voir plus, bonne continuation ++