

# Very Evil - Documentation

## Architecture des Scènes

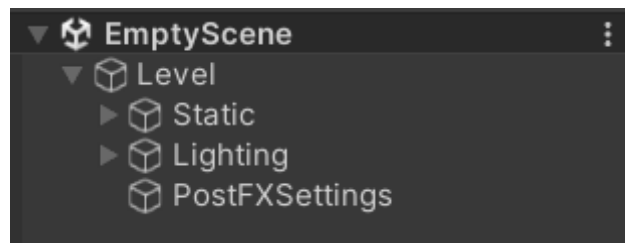
---

Afin de pouvoir garder une visibilité à travers les différents niveaux au sein de l'éditeur, il est important de garder la même structure à travers ces derniers.

---

Voici l'architecture déjà présente sur les niveaux :

```
Level
|
+----- Static
+----- Dynamic
+----- Lighting
+----- PostFX-Settings
```



---

Voici une courte légende de l'architecture :

- Level
  - "Level"** est la base de **tout**.
- Static
  - "Static"** contient tous les éléments de la scène censés **ne pas bouger**, il est important que ces éléments soient bien séparés pour plus tard être en capacité de précalculer l'éclairage de la scène.
- Dynamic
  - "Dynamic"** contient les objets **censées bouger**, avec de la physique ou pas, ces objets doivent **ne pas être pris en compte** durant le calcul de l'éclairage.
- Lighting
  - "Lighting"** contient **l'éclairage global du niveau**, comme la **"Directional Light"**. Il peut aussi contenir d'autres éléments comme les **"Light Probes Group"** global du niveau par exemple.

- *PostFX-Settings*

*“**PostFX-Settings**” est un volume classique qui comporte les paramètres de **Post-Traitement** du niveau. Il est important de prendre ses **précautions pour le modifier**, un changement sur ce volume peut **impacter l'entièreté des autres niveaux**.*

---

*Pour plus d'informations sur comment ça donne en pratique, vous pouvez consulter à tout moment la scène “EmptyScene”.  
(Trouvable dans “**Scenes**” > “**Core**” > “**EmptyScene**”)*

---

Dernière modification : 12 Janvier 2024 (Léo Griffoulière)