



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: NEW!! Reprise du projet "sproch" - MBC => news p.17

Subject: Re: RPG, FPS ou Stratégie

Posté par: granarc

Contribution le : 9/11/2008 8:35:44

Citation :

-

Le menu principal : c'est pas vraiment un problème puisque j'en ai déjà fait un. Je voudrai juste savoir si les "actuators" de type "2D filter" servent à quelque chose et comment faire un système qui met le jeu en pause et qui est mieux que "mettre une propriété qui doit être égale à 1 pour que les touches agissent (c'est à dire qu'elle est égale à zéro quand on est dans le menu)".

(Pour mon menu j'ai simplement fait des pans pour afficher le texte et je fait quelques effets avec d'autres plan et de la transparence)

2D Filter sert à appliquer des filtres visuels à la scène, un peu comme les nodes (tu peux par exemple mettre du flou ou faire du noir et blanc

).

Pour faire un affichage 2D, il faut tricher

En fait, t'as juste à faire des plans avec une image de bouton ou autre, qui réagit quand on clique dessus (un sensor Mouse en Over + un en Left Button).

[voir le tuto du BC sur les HUD](#)

[voir le tuto de blendenzo sur les menus dans le GE \(en anglais\)](#)

Pour mettre le jeu en pause, c'est l'actuator Scene en mode Resume Scene

Tu peux alors afficher la scene de ton menu avec un actuator Scene en mode Overlay Scene.

Citation :

-

Où pourrai-je trouver d'autres polices d'écritures en image UV.(Une grille de caractères différents)

(je sais je suis chiant

)

Citation :

-

Où pourrais-je trouver des tutoriaux pour apprendre le python (je connaît déjà des langages informatique et en plus j'apprends très vite)

+1 pour slayer, le [tuto Python du site du zéro](#) est parfait pour apprendre

(roh comme je fais de la pub

Non, ebrain, pas taper

)

[voir le tuto de blendenzo sur le Python dans le GE](#)

[voir un autre tuto sur le python dans le GE](#) (hésite pas à cliquer sur les liens Prev et Next, c'est ma référence pour le GE, même si c'est un peu ancien)

[voir la doc officielle du Python dans le GE](#)

Ouf, voilà

(beaucoup de tutos viennent du site de blendenzo, jette un coup d'oeil à la [liste de ses tutos](#), y'a des choses vraiment très intéressantes

)