



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: VMCV City 2010

Subject: VMCV City 2010

Posté par: Airtux

Contribution le : 24/3/2010 1:18:28

Bonsoir the

Alors voila après avoir poser plain de question a gauche et a droit on ma évidemment conseiller de rassembler tout mes questions dans un seul topic donc voila ici vous saurez tout!

(les modo vous pouvez supprimer mes 2 ancien poste sur "comment texturer une route" et comment créer des routes facilement") si sa vous chante.

Donc voila je vais commencer par vous décrire le jeu que j'ai envie de réaliser avec votre aide:

Mon jeu sera simplement un jeu de "simulation" de conduit d'autobus donc il faudra conduire un autobus et s'arrêter au arrêt de bus le long d'un parcours, (je compte faire une petite animation ou on vois des passager plus ou moins monter dans le bus) et il y aura un temps pour arriver au prochain arrêt (sorte de checkpoint).

Le jeu se passera dans une ville mai il y aura que la route et l'environnement de la route que dois emprunter le bus qui sera modéliser.

Se qui est fait:

Le bus (avec code python pour le conduire, pas encore parfaitement configurer).

(Le parcours donc la route mai je pense que je vais la refaire...)

Et maintenant les problèmes que je rencontre dans la réalisation de mon jeu:

1. La route! quel désastre j'y arrive pas c'est la cata, alors voila j'ai crée une route avec la technique trouver

[ici](#) j'ai juste un peux adapter pour avoir une route plus plate, mai voila cette technique a aussi des désavantage le principale c'est que pour texturer la route c'est trop difficile du fait qu'il faut texturer tout la routes! le 2eme problème avec cette route c'est qu'il et difficile de crée un environnement au tour du faite que mon parcours et plain de virage et de monter et de décante donc si en sort de la route on tombe dans le vide!

Donc en faite je voudrais avoir vos conseilles et vos astuces pour savoir comment crée une route un parcours avec des virages et des montées et des décentes sans ensuite avoir trop de difficulté pour la texturer et pour pouvoir crée un environnement au tour donc des immeubles etc sans y passer des jour rien que pour avoir plus ou moins un sole!...

j'ai aussi un dernier problème, enfaite quand j'agrandis mon parcours dans la vu 3D

alors je n'arrive plus à voir mon parcouru au loin c'est comme si il y avait un gros brouillard et je vois pas grand chose, il y a une option qui permet de voir plus loin dans blender?

Pour le reste je verrai ça plus tard mais après avoir lu quelque tuto sur les Animations Curves IPO je trouve ça plutôt facile donc ça devrait pas poser de problème.

Si quelqu'un veut participer à la création de mon jeu il est le bienvenu!

Voilà j'espère que j'ai été claire et que vous m'avez compris et surtout j'espère que vous avez pas trop saigné des yeux en lisant mon texte tellement il est bourré de fautes d'orthographe que je tente de corriger.

EDITE: fichier .blend supprimer.

Merci.