



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Parcours architectural interactif (mise à jour 11/11/05)

Subject: [WIP] Parcours architectural interactif (mise à jour 11/11/05)

Posté par: Tomiuss

Contribution le : 3/11/2005 0:36:34

Salut à tous

Bon tout d'abord félicitation et merci à toi EBRAIN pour la remise sur pied du BlenderClan !

Des petites nouvelles de mes [maquettes virtuelles z'et interactives](#).

Résumé du premier épisode :

Je « travail » actuellement sur le développement d'une petite série de maquettes virtuelles z'et interactives ayant pour support le gameblender.

le but du jeu est de modéliser tout une série de bâtiments à l'architecture « remarquable » et par l'intermédiaire du GameBlender de développer une interface à la FPS. Ceci pour permettre de s'y balader d'une part et d'y glaner des informations diverses et variées sur l'histoire du bâtiment (origine du projet, mode constructif, matériaux), mais aussi sur l'histoire de l'architecte....

Alors quoi de neuf ?

[ici](#) un petit trailer video pour commencer (22Mo/mpeg2)

[ici](#) la première version test avec la majorité des options retenues pour la version finale

[ici](#) la seconde version test avec une maquette légère et quelques idées de présentations supplémentaires

(Runtime

spec mini:cpu 1Ghz (1,5) Ram: 256 (512) graphics 3d 64 mo (128)

Utilisation:

clavier:Utiliser les flèches du clavier pour vous déplacer.

Souris:Garder le bouton droit enfoncé pour balayer l'espace du regard.Utiliser le bouton gauche pour l'interactivité.

)

Bon pour l'instant les aspects techniques sont à peu près tous réglés. Je me concentre donc sur les maquettes.

Premières de la série:

The Schroder House (Gerrit Rietveld-1925)

Quelques vues de l'intérieur

Voilà ! à suivre..

Tomius