



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples

Subject: Re: Des moteurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D)

Posté par: blendman

Contribution le : 19/5/2010 9:47:45

Citation :

je ferai les tests que tu indiques, sous linux on ne devrait pas obtenir les mêmes résultats que sous win, ça sera amusant, si c'est comme Blender, la SDI devrait aller plus vite sous linux que sous windows, je suppose

.

Citation :

Bobibou a écrit:

Et Python est arrivé...

ouéééé, mais on peut pas tout faire en python, genre ajouter de la GI, des caustics, créer la fonction character studio foot step et IK/fk automatique..

Enfin, ça on peut peut-être le faire mais c'est pas donné à tout le monde

.

Citation :

Alors puisque c'est le sujet, je peux dire que la répétition du background rame complètement.

Enfin je viens de commencer les tests mais bon...C'est pas ça du tout.

j'avais remarqué que ça ramait de manière inconsidéré. Soit la technique n'est pas bonne, soit .. c'est autre chose.

Citation :

Pour le scroling, ben ça attendra un peu.

Quand tu feras le scrolling, tu te rendras compte aussi d'un autre soucis lié au performance d'un moteur : le déchirement ou tremblement des images.

Citation :

Là je compte commencer par faire tourner l'objet dans la bonne direction et, si tu me balances un petit cycle de marche sympa (

), j'essayerais de l'appliquer.

j'ai pas encore de cycle de marche

.

D'ailleurs, je vais faire un post à ce sujet en ce qui concerne les armatures

Citation :

Et pour la pathfinding (là, c'est plus le sujet mais tant pis

), il est un peu long quand la fenêtre est grande, mais sinon les mouvements ne se font plus en escalier.

si si, c'est toujours le sujet

.

La SDL permet de faire des pathfinding bien sympathique, faut le dire (mais faut aussi savoir le faire, hein).

Et c'est cool si ça monte plus en escalier

.