



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: jeu de voiture (sérieux)

Subject: Re: jeu de voiture (sérieux)

Posté par: bugsbunny

Contribution le : 25/12/2010 14:39:27

Bon j'aurais bien aimé vous souhaiter un joyeux Noël avec une nouvelle version du jeu, mais je ne serai pas dans les temps; il me reste à faire encore un travail auquel je n'avais pas pensé auparavant sur le créateur de map.

Mais ne vous inquiétez pas la prochaine version ne va pas tarder.

Alors en attendant joyeux Noël à tous.

édit: et bonne année.

re édit:

Bon j'ai commencé à regarder quelques trucs pour la suite, donc niveau graphisme j'ai trouvé comment faire pour passer du mode multi texture au mode glsl (dans le jeu), ainsi que pour le mode glsl, pouvoir activer ou non les différents trucs (toujours dans le jeu), pour la taille de la fenêtre, ou faire en plein écran, ou faudra faire un script externe, mais sa je sais comment faire pour linux et pour Windows (je verrais plus tard pour mac).

Pour se qui est du mode multi texture, c'est celui que j'utilise actuellement, car j'ai un problème avec ma carte graphique, mais pour le mode glsl j'utilise (dans la prochaine version) des textures pour le normal map, et l'ambiance occluding (baker), et quand je passe en mode multi texture, je suis obligé de les supprimer (les désactivé n'est pas suffisant) pour ne pas avoir une texture violette et noir.

Auriez vous une solution?

Ensuite j'ai aussi cherché pour pouvoir modifier la texture au fur et à mesure des dégâts que se prend la voiture, mais je n'ai pas trouvé comment changer la texture, c'est quoi la fonction pour sa?

J'attends vos réponses avec impatience, et je continuerai d'avancer le jeu (un graphiste serait le bien venu).

re re édit:

Je pensais laisser le choix entre glsl et multitexture, mais finalement je vais tout faire en multitexture, avec certains trucs en plus en OpenGL, sa fera moins de problème (principalement avec ma carte graphique).

Pour les déformations je vais faire une détection de collision avec récupération des noms des objets avec lesquels la voiture est en collision, pour chercher la position du centre de l'objet par rapport à la voiture, et en fonction de celui-ci et de la force de la collision, appliqué les shapes sur les différentes parties de la voiture (à moins que je n'y fasse avec des bones, mais le principe sera le même).

J'ai trouvé quelques trucs en se qui s'agit des matériaux, mais je ne sais toujours pas comment changer ou ajouter une texture.

re re re édit:

Après pas mal de recherche, j'ai trouvé comment faire un script pour faire une filtre anisotropique.

Mais je cherche encore pour faire de l'anti aliasing.

Et j'ai trouvé quelques petits truc qui me feront peut être gagner du temps.

re re re re édit:

Bon j'ai commencé à suivre des tutos sur l'opengl, c'est bien galère mais sa va me permettre de faire des bon trucs.

re re re re re édit:

Alors nouveau problème, je doit pour un même objet avoir suivant si je suis dans l'éditeur de map, ou dans le jeu, avoir des sensors,et contrôler différent.

(décidément je me pose bien des difficulté, mais c'est sa que j'aime)

Sinon ben j'invoque l'aide de Map, Bobibou, et les autres développeur de jeu sous gameblender, pour m'aider a trouver mes solutions. (S'il vous plait

).

(Je me sens seul sur le coup la

)