



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Où sont les limites de blender ?

Subject: Re: Où sont les limites de blender ?

Posté par: rikoo

Contribution le : 24/10/2014 15:56:50

Salut

Il y a déjà eu beaucoup d'écriture(bon courage pour tout lire :D), et je vais rajouter ma couche:

- Il faudrait à tout prix le support des textures procédurales, parce que ça serait énormément utile et beaucoup moins lourd dans les fichiers que un tas d'images packés dans les blend.

- Pour le système de sauvegarde je crois qu'il y a un truc dans les briques logiques mais j'ai jamais essayé.

- Ca serait bien que pour le ciel, on ne soit pas obligé de passer par une skydome et que ça soit vraiment en background(je sais pas si c'est vraiment possible).

- Il faudrait je pense un système de particule, avec une bonne interface de préférence.

- Je rejoins l'avis sur un éditeur d'HUD intégrées.

- Les nodes serait bien aussi, que ça soit pour les animations que pour les comportements, ça serait beaucoup plus lisibles je pense que des briques logiques ou plein de script packés eux aussi, et offrirait une plus grande lisibilité pour les débutant.

- En parlant de systèmes de particules, ça serait bien qu'il y ait un outil de level design permettant de placer aléatoirement, avec des paramètres, des objets à la manière d'un système de particules (en pouvant faire varier la taille et l'inclinaison, voire des paramètres dans le matériaux)

- L'intégration d'une bibliothèque de matériaux serait bien, mais il serait mieux qu'elle fonctionne avec des textures procédurales.

- Il serait bien qu'ils y ait une bibliothèque de base pour les IA, avec des comportements comme suivre, patrouiller, etc...

- Au niveau du personnage, ça serait bien que quand on prenne la physics character, qu'ils y ait plus de paramètres comme: choisir entre un déplacement basé sur wasd ou zqsd, une caméra FPS ou TPS ou autre comme MOBA ou str, en plus des paramètres de saut, il faudrait des paramètres pour le mode furtif et course, genre la vitesse ...

- Un outil d'éditions de terrains puissant avec la possibilité de le sculpté pour en changer la forme et de peindre sur le terrains les différentes textures que l'on veut en suivant des courbes ou en freestyle (à la manière de l'éditeur de map de Starcraft 2). Tout cela sans avoir besoin de passer par le sculpt mode ou le paint mode.

- Un système de ragdoll intégrées au code source(je crois pas qu'il y en ai, rectifiez moi si je me trompe)

- Pour en revenir aux animations, dans les nodes il faudrait pouvoir mixer des animations, avec en "fac" des paramètres comme des random ou des trucs comme ça ce qui permettrait d'avoir des animations comme trébucher de temps en temps par exemple.

Voilà voilà j pense que j'ai pas mis grand chose ...

Jpense qu'il y a beaucoup d'idées assez utopiques, mais quitte à donner des idées autant tout donner :)

A+ et bon lecture.

P.S: Si on touche au code source, est en python ou en C?