



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Jeu d'action/aventure (WIP)

Subject: Re: Jeu d'action/aventure (WIP)

Posté par: RatedJosh

Contribution le : 4/2/2019 20:15:44

Bonjour Redstar, ok je testerai malgré tout.

Sinon, je reviens sur ton précédent message, sur le fait de noter notre "plan" ou méthode pour avancer sereinement dans la progression de l'élaboration de son jeu.

Pour l'instant ce que j'ai fait, c'est de noter tout ça dans Blender même, via l'onglet texte, où on est sensé écrire du code, je trouve ça assez pratique

Pour ce qui est de dessiner et tout, oui je pense que je ne vais pas me surcharger de tout ça, je n'ai déjà pas assez de temps à consacrer à Blender (si je m'écoutais, je ferais l'ermite!mais bon)

Je pense que j'aurais assez à faire avec les textures, que je dessinerais (et que je dessine) moi même via Gimp.

D'ailleurs, petite question à ce sujet, genre j'ai ce bâtiment, qu'on peut voir dans la vidéo:

C'est un bâtiment symétrique, il y a eu un mirror de fait au milieu. Du coup, je me demandais, est ce qu'on peut utiliser la même texture pour les 2 côtés? Ça ferait gagner des mo niveau textures? Pour ce qui est des choses non symétriques (comme les textes, ou certains éléments qui ne figurent que d'un côté) je pensais les rajouter via un plan texturé. Une texture où figurerait

tous les écrits, ou ce genre de chose, de tous les bâtiments, par exemple.
Ça te/vous semble logique toi/vous qui a/vez l'expérience?

Parce qu'en fait, j'ai l'impression que j'ai jamais autant progressé dans la compréhension de choses (notamment python) et je pense vraiment pouvoir aller loin avec ce jeu, du coup, je ne me lance plus trop à l'arrache comme avant (les échecs, ça aide en fait

) et cherche à faire les choses du mieux possible en les comprenant le mieux possible...Genre une méthode pour texturer que je suivrais pour les autres bâtiments...Ou le fait de sauvegarder le projet sous un différent nom dès que j'y rajoute qq chose (ce sera mon conseil pour ceux qui se lancent, c'est la première fois que je m'y tiens, et j'ai déjà évité des catastrophes :))...

Bref, je me suis laissé emporté, mais le coup des bâtiments symétriques qui n'utilisent qu'une moitié de texture, c'est farfelu ou pas?

Et puisque vous pouvez voir la modélisation, autre question au passage, est-ce que ça craint de séparer, genre le toit d'une face sur un bâtiment? Sur le lien, vous pouvez voir que le mesh est d'un tenant, du coup ça fait beaucoup d'edge loops (bon, là c'est parce que la façade est incurvée, je ne pouvais pas faire autrement, mais admettons) si j'ai une facade plus détaillée qu'un toit (y'a plus d'edges loops à cause des fenêtres portes etc) ce serait mal de la séparer du toit? Histoire qu'on ne doive pas avoir autant d'edge loops en haut qu'en bas.

Bon je vais m'arrêter là bla bla bla

Bonne soirée et à très vite!