



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Goatster

Subject: Re: Goatster

Posté par: Bibi09

Contribution le : 22/11/2019 10:48:08

Hello,

C'est toujours bien de faire des projets de vidéo, et encore mieux quand on les finit tellement ça peut être chronophage !

Bravo déjà pour la performance et la persévérance.

Il y a quelques points en effet, surtout au niveau de la physique, qui sont à noter. Mais en même temps, c'est pas forcément évident.

Je sais pas si tu as mené ton projet sous Blender 2.8 exclusivement, mais depuis que le BGE n'est plus dans Blender, je me demande comment bien rendre l'animation d'une voiture maintenant ? A l'époque, on pouvait faire un enregistrement de la physique depuis le BGE en conduisant un modèle complet de voiture, avec les suspensions, la rotation des roues, etc.

Blender 2.8 permet toujours des simulations physiques (rigid body, soft body, etc) mais pas de faire ce genre de chose, à ma connaissance. C'est bien dommage, car outre l'aspect jeu, le BGE avait un réel intérêt dans l'animation aussi.

En tout cas, encore bravo !

EDIT: j'ai relu les notes sous la vidéo, c'est bien avec la branche 2.8x. Donc, respect pour t'être lancé dans une animation de voiture à la main.