



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Mes participations aux gamejam :

Subject: Re: J'ai créé un jeu en une semaine pour une gamejam !

Posté par: timeman13

Contribution le : 21/4/2021 9:28:46

Regardez le film d'animation, il est pas mal !

<https://www.youtube.com/watch?v=tQLNebsUYNgI>

Citation :

Redstar a écrit: Salut timeman13,

Félicitation pour avoir participé à cette gameJam.

Avant de lancer le jeu, j'ai déjà des remarques:

Je suis sous Windows 7 et j'ai ceci:

<https://pasteall.org/pic/120049acf9c1480f8bdb8e94bbfec458>

Ensuite, pour la description de ton jeu, fais attention aux fautes d'orthographe.

Re !

Merci !

Concernant le problème d'ouverture : As-tu mis à jour le pilote de la carte graphique, direct X, ainsi que le système ? Le problème peut provenir de là...

Pour les fautes, ça m'arrive d'en faire, surtout lorsque je suis pressé et que je n'ai pas le temps de me relire

(la description du jeu, j'ai dû la faire au dernier moment).

Citation :

meltingman a écrit: héé, mais c'est super :D

du coup tu pourrais nous donner plus de détails sur les trucs à éviter, l'armature il faut la renommer autrement, mais les bones?

quel problème tu à rencontré exactement à l'import dans UE4?

quel solution à tu trouvé?

merci :)

Oui, malheureusement, il faut renommer le bone par défaut nommé "armature", sinon ça engendre des problèmes lors de l'importation sur l'UE4.

Éviter de s'embrouiller dans le nom des bones, ça m'est arrivé lorsque j'ai procédé au rig du Goomba : Pour une raison que j'ignore, il y avait 2 bones nommés d'une manière quasi identique : " Hand_IK.l et hand_IK.l "

Seule la première lettre en majuscule pouvait les différencier.

Donc Unreal Engine ne peut les différencier dans ce cas là...

Mais bon, il m'a suffit de renommer un des 2 bones et problème réglé !

De même, il n'est, à ma connaissance, pas possible de modifier un rig déjà importé sur l'UE, sans tout compromettre dans le moteur de jeu.

Exemple, j'ai rajouté, après avoir déjà importé le rig et ses animations sur l'UE, un bone permettant de faire tourner le personnage plus facilement.

Quand j'ai voulu importer une nouvelle animations avec le rig modifié, c'était impossible, il ne pouvait le prendre en compte.

Il y a une possible solution, c'est le "retarget skeleton", mais je me demande si elle est aussi valable pour tout ce qui est des contraintes nouvellement ajoutées ("Keep Offset" ou "Connected"), et si l'animation blueprint de base du personnage n'en est pas affecté.

Autres problèmes aussi concernant les shapes keys, je me suis renseigné sur des forums, aidé de tutos sur le net, etc... mais rien à y faire, le moteur de jeu ne les reconnaît pas, ça vient peut-être de la version du logiciel blender, d'un addon manquant ou que sais-je, en tous cas j'ai perdu beaucoup de temps sur ça, vu que je voulais implémenter des petites cinématiques avec expressions du visage...

Si vous avez une solution, n'hésitez pas :D

Citation :

Hook a écrit: Hey Timeman ! J'ai regardé la vidéo et félicitation Ils accrochent direct sur les animations, elles sont tellement impactantes ! J'adore le modèle de Peabody, franchement le jeu donne envie de fracasser des gumbas

C'est le top les game jam c'est cool que t'es pu découvrir cet univers, nous on va en faire une en juin (la GMTK) sur deux jours

Merci man ! Ouai, ça fait du bien de se défouler un peu sur ces "champignons", les frères mario ne diront pas le contraire

En tous cas, c'était bien fun à modéliser, animer et rigger, gimp pour les textures (J'ai utilisé une brosse dynamique différente, pour l'herbe, la terre et la roche).

Puis tout mettre en place petit à petit, programmer et voir le jeu "prendre vie", c'est que du bonheur !

Par contre, petit manque de temps, mais si j'avais eu quelques heures de plus, j'aurais pu implémenter le boss de fin, sachant qu'il avait déjà ses animations, doublages, effets, etc.... dommage

Citation :

Bibi09 a écrit: Ouais, les commentaires des présentateurs sont vraiment pertinents et très positifs. J'imagine que tu devais être ravi de leurs retours !

Bien joué sur les impacts, c'est vrai qu'ils claquent bien ! Pauvres Goombas !

Très content en effet

J'étais un peu frustré puisqu'il manquait un tas de choses prévues à la base, mais le résultat est tout de même assez satisfaisant.

Merci, oui les Goombas "eco plus" ont la vie dure !

D'abord un plombier, et maintenant un chien qui parle !