



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Redstar

Contribution le : 24/9/2021 11:30:30

Citation :

C'est une bonne chose que tu sois passé à autre chose après la disparition du BGE, tu pourras continuer tranquillement à réaliser des projets dans de bonnes conditions.

J'espère que ce sera le cas

.

Citation :

...est-ce qu'un NativeScript ne pourrait pas permettre de lire...

Il y a bien "VideoStreamGDNative" dans la documentation qui pointe [vers ce git](#), ça semble être un dépendance qui permet de, mais je peux pas l'affirmer.

Citation :

J'arrête de polluer ton topic Redstar...

Tu ne pollues pas, si je peux aider à résoudre ton problème, ça peut me faire plaisir

.

La solution, je l'avais trouvée, c'était l'outil nommé "OpenSimplexNoise". Cet outil permet de générer une image type nuage (comme on ferait dans gimp), dans lequel on peut régler les paramètres de taille, l'octave, la période, l'éparpillement et le "lacunarity" (mais je ne comprends pas ses effets, qui ressemblent à l'éparpillement).

[Un petit code ici.](#)

Afin de le rendre "raccordable", je devais le spécifier, puis "bloquer" l'objet (ou la variable).

Ensuite, il me suffisait de calquer les tuiles selon la plage 0 à 1 d'un des canaux couleur (R,G,B) afin d'avoir quelque chose de plus réaliste. Ensuite faire des "clones" des tuiles du terrain généré et les disposer sur le pourtour.

[Voici un exemple de ce que ça donne.](#) Le cadre rouge signifie mon terrain central, ce qui est autour sont les clones de ce terrain.

J'ai encore un peu du mal à maîtriser cet outil car rarement, ça me génère des toutes petites îles et ça me provoque des erreurs pour placer les points de ressources terrestre.

Le prochain post, je vous parlerai de l'élaboration des unités et bâtiments et du déplacement Astar.