



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Zelda-like (wiimote inside) [nouveau blend p13, video de baston p12]

Subject: Re: un jeu de tir a l'arc (wiimote inside)

Posté par: sebz

Contribution le : 13/1/2008 13:49:33

merci pour le tuto, je vais m'en inspirer pour les formes de l'ile et aussi pour le script UVscroll , qui va m'être vraiment utile par la suite

j'ai aussi regardé les autres blender mags et y'en a un qui donne des conseil intéressants pour le gameblender (le n°6)

tu connais surement les jeux "zelda:the wind waker" ou "phantom hourglass", qui sont mes fils rouges pour ce projet.

le style dessin animé est donc parfaitement voulu,et pour les raisons suivantes:

1) parce que j'aime bien ce style

2) c'est plus facile dessiner

3) mais surtout parce que je sais que gameblender est limité, et donc pour obtenir qqe chose de "naturel" il faudrait beaucoup plus de travail sur les textures, utiliser du bump mapping ,etc.. alors que le pseudo "cell shading" ca vieillit mieux ..(je dis pseudo car les textures sont en shadeless pour l'instant)

sur le screenshot, c'est vrai que c'est assez plat parce que je n'ai pas mis de volume compliqué mais ca ira mieux quand j'aurais avancé dans la mod

par contre, je pense etre obligé de refaire complètement mon armature et l'animation, parceque les IKsolver c'est vraiment chiant a supprimer pour que ca fonctionne dans le jeu