



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: DarkRise

Subject: Re: DarkRise

Posté par: Yunshi

Contribution le : 30/10/2010 11:36:22

Désolé du petit up, mais j'ai besoin d'informations pour le projet

J'ai prévu de concevoir mes plateaux un à un, en faisant à chaque fois un duplicata du précédent (Scene >> Add new >> Full copy). Il me suffit d'écraser le décor et de préparer le nouveau. De plus, sachant que je compte rajouter des éléments au gameplay au fur et à mesure du jeu, je serai sûr de l'endroit où chacun de ces éléments fait apparition, en le créant dans tel ou tel plateau. A partir de ce plateau il sera disponible, mais sur les précédents non (pour ceux qui ont suivi ...).

Bref le problème est que, lors de la duplication, certains éléments sont également dupliqués, chose que je ne veux pas. Je cite lesquels :

- Les Actions des armatures. A titre d'exemple, mon personnage principal en détient une appelée "Course(Droite)". Sur la scène dupliquée, il détient "Course(Droite).001"
- Les matériaux. Autant ceux des objets que celui de la caméra (par défaut appelé "World").

J'aimerais que lors d'un duplicata, toutes les armatures emploient les mêmes actions que sur la scène précédente, même topo pour les matériaux. Comment s'y prendre ?

A la limite : je pourrais en effet laisser des doubles se créer, et à chaque fois réindiquer dans les briques logiques qui doit faire quoi et supprimer les matériaux/actions doublées. Mais même en passant par l'Outliner, je n'ai pas trouvé comment faire ...

Merci pour les futures réponses !