



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: One Last Knockout - Court-métrage d'un jeu de fight

Subject: Re: One Last Knockout - Simulation d'un Fighting Game

Posté par: Aru

Contribution le : 27/9/2012 13:12:09

Hello, merci de ta réponse :)

Alors, oui, nous ne sommes pas sensés connaître tous les jeux vidéos, donc je corrige:

- [BlazBlue \(Youtube\)](#) est un jeu de combat 2D, très tactiques par rapport à Street Fighter IV. Ce jeu utilise l'ancien système de sprites mais avec une définition plus hautes.
- [SkullGirls \(Youtube\)](#) est aussi un jeu de combat 2D, nerveux comme SSFIV, difficile d'accès pour le débutants. Et contrairement à BlazBlue, les sprites sont en animation bitmap (comme les films d'animation de nos jours)

C'est ce jeu qui m'a inspiré le type de rendu que je souhaite avoir.

La vidéo de CollegeHumor est vraiment bien foutu

C'est le même concept, mais le rendu ne sera pas "pixel" (Ici, ils ont pixeliser leur animations pour rappeler les vieux jeux de combat)

Citation :

Tu importe tes sprites 2D dans Blender, tu rend l'animation via blender et comme ça t'es assuré d'avoir aucun flottement.

En effet ça fonctionnerait je pense, cependant je souhaiterais réellement obtenir les mimiques d'un véritable joueur, car c'est difficile et peu confortable d'animer ça "à la main" (→ poses clés dans After Effect par exemple).

Pour comparer les deux méthodes, elles ont la même quantité de travail:

- Animer à la main est faisable mais très long et fastidieux, et le résultat n'est pas du tout garanti.
- Tandis que de simuler un faux-jeu de combat avec le BGE (Logic Editor) serait plus pratique dans l'enregistrement des séquences:
 - J'aurais une mimique parfaitement imprévisible.
 - Je peux recommencer les enregistrements autant de fois que je le souhaite.
 - Et c'est un super exercice de logic brics dans Blender

Citation :

Sinon tu peux aussi enregistrer des mouvements en bloc action que tu peux ensuite disposer sur ta timeline comme des notes sur une partition.

C'est à dire ? Serait-il possible d'enregistrer en IK les mouvements effectués dans le BGE ?

Si oui, je serais ravi que l'on me propose un tuto ou autres ?

