



**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: tynaud

Contribution le : 27/9/2012 21:41:29

Salut,

Alors je ne comprends pas pourquoi tu ne places pas à la main les plans dans blender... Si tes cycles sont propres (ce sera le cas vu la qualité de ce que j'ai vu sur ton site, respect !) il te suffit de poser quelques clés pour les déplacer directement dans le décor 3D... Et tu peux gérer ta caméra de la même manière... à toi de voir quel cycle doit être coupé quand il y a impact avec l'ennemi, etc...

Ou peut-être mieux même, tu peux animer tout le combat des deux personnages sur une même scène (donc un seul grand plan) qui sera ensuite fixe dans ton décor 3D, et tu animes uniquement la caméra ensuite... plus j'y pense plus je me dis que c'est ce qu'il y a de plus simple, un seul plan 2D dans la scène 3D avec ton animation dessus... Je ne connais pas trop mais j'imagine qu'on peut y faire du copier/coller/déplacer...

Et si tu as besoin de la spontanéité ou du côté imprévisible d'un jeu de baston pour faire ton animation (je pense que c'est ce que tu voulais dire, qu'il n'y a pas de transition entre les différents cycles vu que ce genre de jeu est très nerveux, il faut que le cycle appelé par le joueur démarre immédiatement sans se préoccuper du spacing et de la fin du précédent), tu peux toujours récupérer une vidéo d'un autre jeu de baston pour la "chorégraphie"...

Bon courage pour la suite, je suis assez curieux de voir ce qu'il va sortir de tout ça :)