



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Wips Divers Lollito

Subject: Re: Wips Divers Lollito

Posté par: lollito

Contribution le : 12/12/2017 17:59:14

Depuis celui là non, mais avant ça j'avais fait mes premiers pas sur des shaders divers, plus simples, pour prendre connaissance avec le système de shaders unreal, qui est très puissant. En fait ces dernières semaines je suis sur les menus, les widgets divers, et tout ce qui relève de la programmation en blueprints : système de quête, de sauvegarde, de collecte d'items, avec actualisation des widgets, menus, etc. des interactions avec les objets, des IA avec behavior tree, un système de magie pour le personnage, tout ce qui est points de vie, endurance, faim, expérience etc, tout ça est en place.

Je produis aussi un peu des modèles, je suis sur un nouveau kit modulaire que je viens de commencer, et cette semaine également un travail sur une IA, je suis sur des animation de mort pour un ennemi basique.

Et je regarde des tutos, les livestreams Unreal sur youtube, j'écris mes idées, etc, etc.

Beaucoup de rétro-ingénierie. Quelques séries de tutos achevées.

Bref, j'ai appris énormément de choses en une année, je regrette juste de pas m'y être mis avant.

Voilà, je m'éclate, mais surtout, tout ce que je fais pour l'instant sont des premières fois.

Je m'attache à mettre en place l'architecture du jeu, avant d'entrer dans les détails du level design, détails des modés, etc.,

même si j'ai déjà quelques blocking et la maquette de la ville déployée plus ou moins, et le terrain est sculpté dans unreal (pas fini, j'ai vu -trop- grand pour la map).

C'est principalement du blueprint que je fais depuis pas mal de temps.

Je fais moins de 3D pure donc en ce moment (modé, shaders, rendus), mais je m'amuse bien.

Donc le blueprint, c'est tout simplement génial.