

REJ³

Par Alexis Valois-Adamowicz



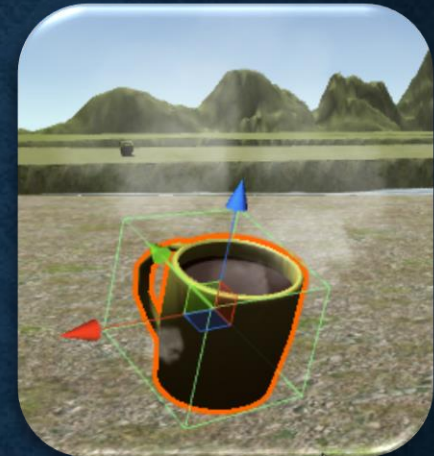
STYLE DE JEU

- Jeu de plateforme (3rd Person)
- Influences : Banjo & Kazooie, Super Mario 64, Zelda : Ocarina Of Time



MATÉRIAUX 3D UTILISÉS

- Effet de fumé : système de particules
- très difficile dans Blender
- Beaucoup plus simple dans Unity
 - Texture et matériel : Standard Assets
 - GameObject (Particles System) attaché à la tasse
 - Regroupé dans une « Prefab »
 - Consultation d'un rapide tutoriel YouTube (Xenosmash Games)
- Effet d'eau (Standard Assets)



EFFETS DE LUMIÈRE

- Type : lumière directionnelle
- Placée entre les montagnes, vers le terrain (effet couché de soleil)
- Projection d'ombres
- Utilisation d'un effet de rayonnement (Lens Flare)



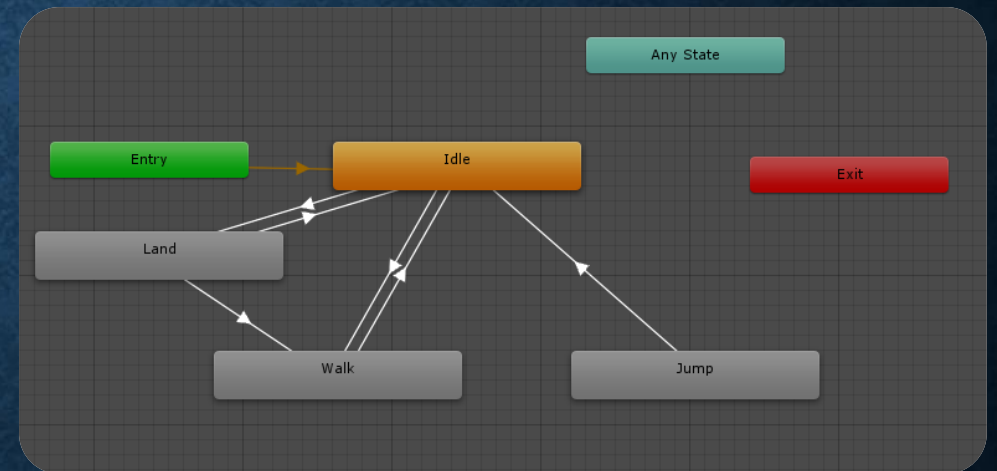
EFFETS DE LUMIÈRE

- Type : Spotlight
- Suivi de Rej
- Projection d'ombres



POINTS FORTS

- Conservation de vélocité de Rej une fois dans les airs
- bonne intégration des mécanismes de transition entre les animations
 - Unity « State Machine »
 - Interpolation / Transitions
 - Séparations des animations depuis le « Default Take »



POINTS FAIBLES

- Gravité très lente : malgré plusieurs tentatives de modifications de la masse de Rej
- Impossibilité d'exporter la fourrure de Rej dans Unity
- Anomalies en lien avec la topologie de Rej (visage)
- Animations manquent de fluidité
- Rej ne suit pas les vecteurs normaux du terrain (reste toujours à l'horizontale)
 - Plusieurs tentatives, mais cela donnait des résultats étranges.



TECHNOLOGIES UTILISÉES

- C#
- Unity 5.5
- Visual Studio 2015
- Git / SourceTree / GitHub

RÉALISATIONS TECHNIQUES INTÉRESSANTES

- 3 modes de caméras
- Rotation de 180 degrés lors de changements de direction
- Fonctionnalité d'accélération grâce aux cafés
- Intégration d'événement d'animation pour attendre la fin du « jump » avant de sauter.

DÉMO...