



Moteurs de Jeux

Sujets de TP 2010

Frédéric Koriche et Marc Moulis

Protocole



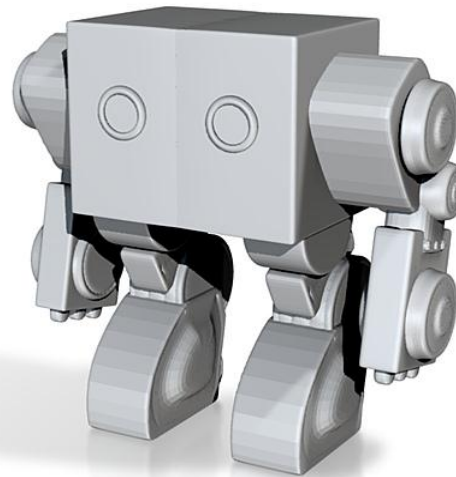
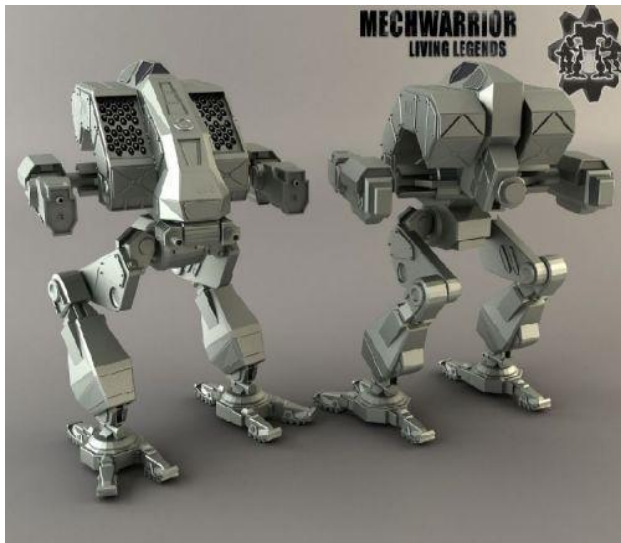
- 1 Former un groupe de 3-5 étudiants
- 2 Choisir un sujet parmi les 3 sujets proposés
- 3 Construire un prototype entre octobre et janvier
- 4 Faire une présentation et démonstration en janvier

Sujet 1: MechWarrior



- 1 Choisir un bon moteur graphique 3D
- 2 Concevoir un robot bipède ou quadripède
- 3 Dev senseurs/caméra/armement
- 4 Animer le robot dans un environnement

Graphisme: Fort
Physique: Fort
IA: Moyenne
Gameplay: Faible

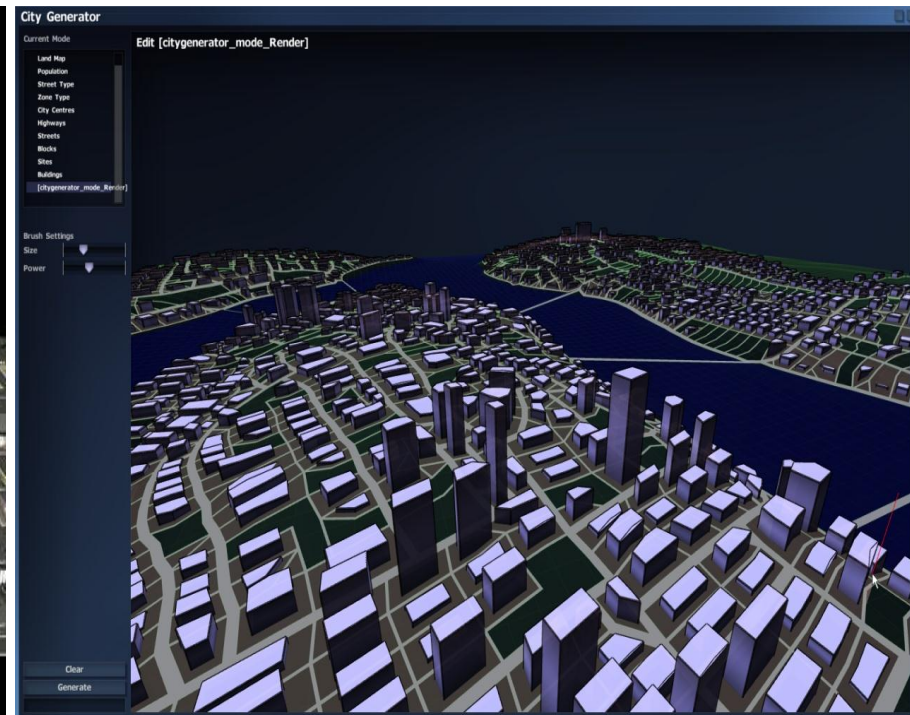
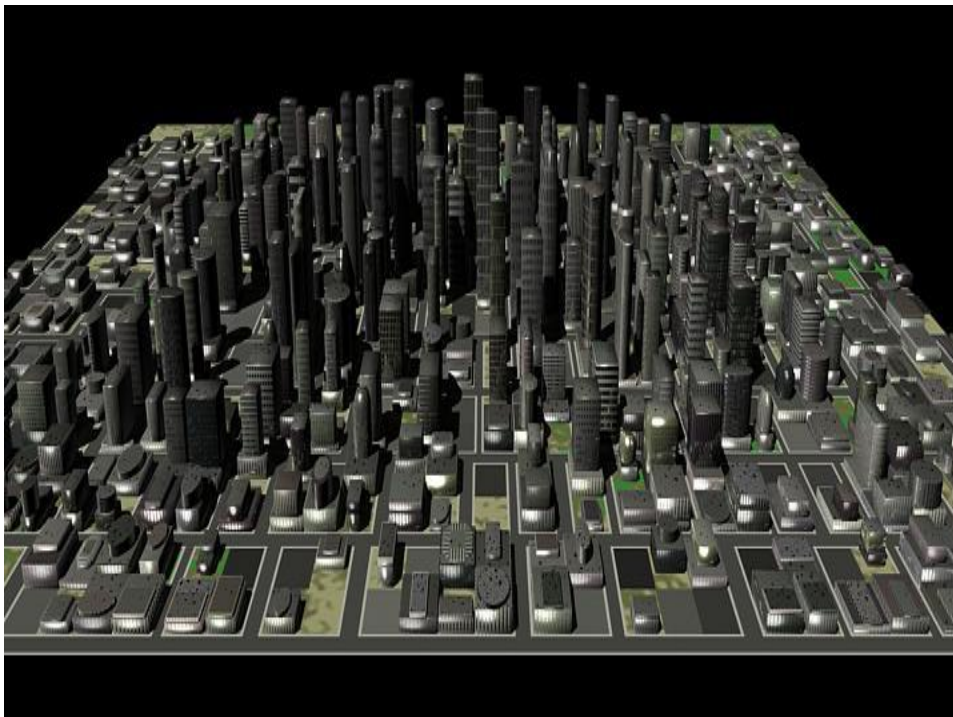


Sujet 2: City Builder



- 1 Choisir un bon moteur graphique 3D
- 2 Concevoir un algorithme de génération
- 3 Gérer le LOD
- 4 Simulation du trafic routier

Graphisme: Moyen
Physique: Faible
IA: Forte
Gameplay: Aucun



Sujet 3: Dungeon Keeper



- 1 Choisir un moteur graphique 2D/3D
- 2 Concevoir un dongeon (av. pièges et trésors)
- 3 Concevoir méchants (jouables)
- 4 Concevoir gentils (IA)

Graphisme: Moyen
Physique: Moyenne
IA: Bonne
Gameplay: Fort

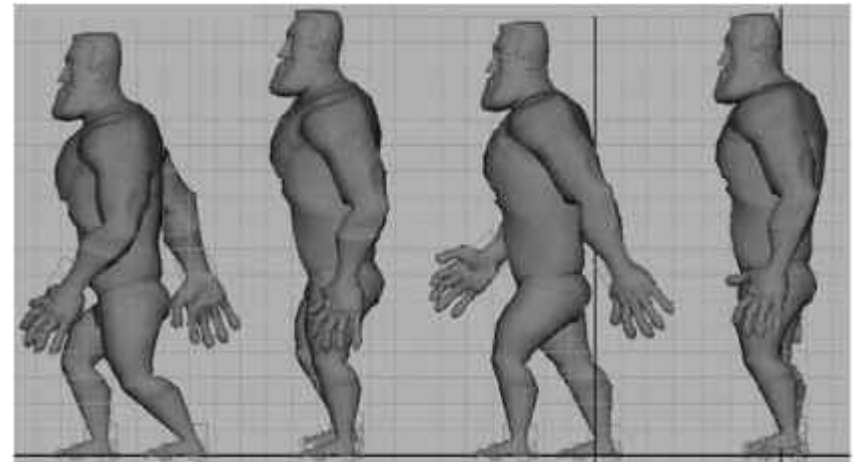
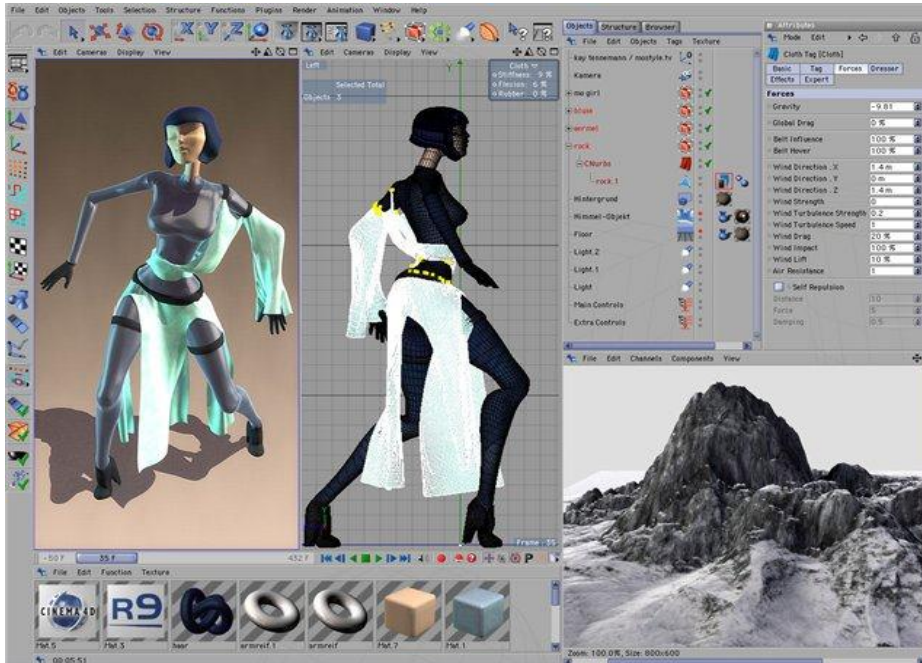


Sujet 4: Animations



- 1 Choisir un logiciel de modélisation
- 2 Choisir un monstre ou un personnage
- 3 Concevoir les animations (keyframes)
- 4 Développer le skinning et le blending

Graphisme: Fort
Physique: Fort
IA: Bonne
Gameplay: Aucun



Sujet 5: Gestion de Troupeaux



- 1 Choisir un moteur 3D
- 2 Concevoir le paysage et les animaux
- 3 Construire des algorithmes de flocking
- 4 Etendre à l'animation locale des animaux

Graphisme: Fort
Physique: Fort
IA: Bonne
Gameplay: Aucun

