

En Descarga Goldstone-Sand (Silverstone Arena) Cap. 10

Escrito por apr-torcs

Jueves, 16 de Septiembre de 2010 17:04 - Actualizado Jueves, 16 de Septiembre de 2010 19:32

Parece que llega con un poco de retraso el capítulo 10 ¿no?.



Tiene su explicación. Si mirais en las sección de descargas, comprobais que ya no tengo mas circuitos hechos. Con una excepción, el F1orza, que está en la sección de Betas, para descargar. En este último estoy trabajando, principalmente "adelgazándolo" puesto que gradas y edificios tienen demasiados poligonos, ralentizando los fotogramas por segundo y como consecuencia la jugabilidad y el número de contrincantes. No doy fechas puesto que es un trabajo muy laborioso, y despues quiero mejorar texturas e implementar las mejoras que me hicisteis via e-mail y en la web.

Sirva esta introducción para dejar claro que el resto de capítulos se van a alargar, casi seguramente, para la temporada de f1 de 2011. Mi metodología de trabajo pasa por centrarme en el circuito/GP que está proximo a celebrarse en el calendario. Cada uno se motiva como puede ;-)

En fin, paso a mostraros el último circuito realizado. En esta ocasión digo circuito, y no pista, puesto que este está terminado (terreno, edificios, gruas de cámara, público, gradas...).

El equipo de desarrolladores de Speed Dreams ha colocado esta pista en la categoría de Circuits, en su versión de desarrollo. Para mi es especialmente motivante puesto que ese es el destino de las pistas que consideran terminadas y dignas de distribuirse con la próxima release oficial.

Tengo que avisaros que el circuito está en descarga desde hace ya unos cuantos días (aprox. una semana), pero desde entonces hasta hoy he seguido trabajando en él y la versión que he subido hoy tiene varias mejoras respecto al anterior.

En Descarga Goldstone-Sand (Silverstone Arena) Cap. 10

Escrito por apr-torcs

Jueves, 16 de Septiembre de 2010 17:04 - Actualizado Jueves, 16 de Septiembre de 2010 19:32

- He eliminado texturas que no se utilizaban.

- He corregido algunos fallos en el modelo 3D (Publico y Arboles voladores).

- He corregido el tono verde de las zonas de cemento pintadas de verde, a uno menos "chillon".

- Lo mas IMPORTANTE, he modificado las texturas con transparencia, eliminando ese borde negro tan molesto en las extructuras de gradas y edificio en obras; y tambien en el público. Podeis comparar las imagenes en el video con las siguientes capturas:



En Descarga Goldstone-Sand (Silverstone Arena) Cap. 10

Escrito por apr-torcs

Jueves, 16 de Septiembre de 2010 17:04 - Actualizado Jueves, 16 de Septiembre de 2010 19:32



En Descarga Goldstone-Sand (Silverstone Arena) Cap. 10

Escrito por apr-torcs

Jueves, 16 de Septiembre de 2010 17:04 - Actualizado Jueves, 16 de Septiembre de 2010 19:32

