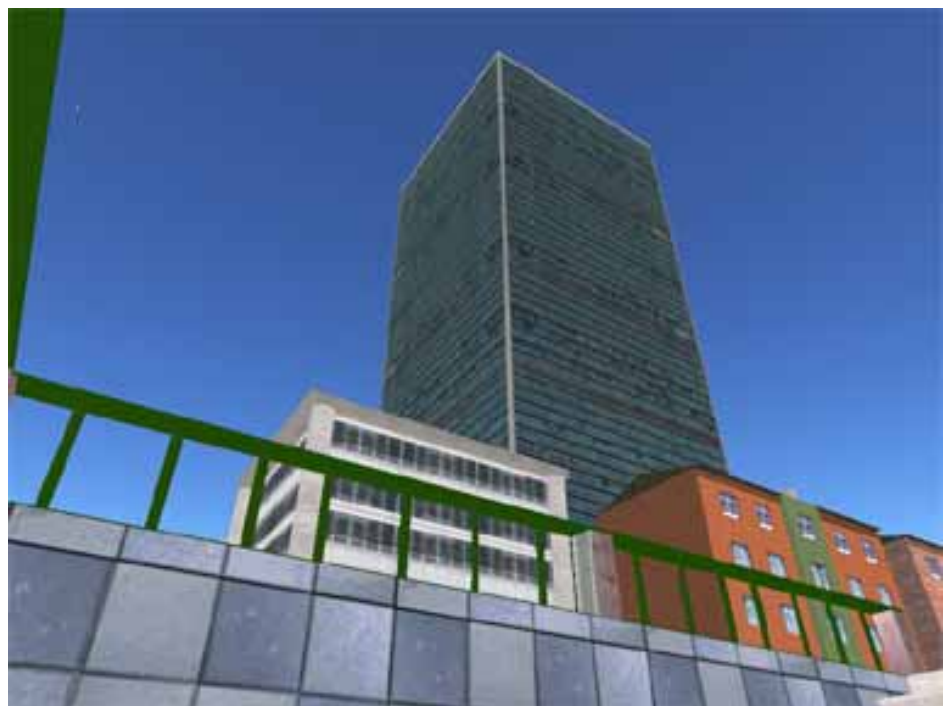


THE CUBE



TheCube

De quoi s'agit-il? Très simple: la création d'un cube à six cotés pourrait créer l'illusion d'un environnement parfait. Comme vous le verrez, cela améliore au sens propre du terme, l'atmosphère d'un paysage.

Le besoin de créer un tel outil est venu de l'insatisfaction du système actuel de création de ciel de Gamestudio.

TheCube repose sur la technologie DirectX 8 (merci encore a JCL qui l'a rendue accessible au SDK). Par conséquent il ne fonctionne qu'avec les versions Gamestudio 5.5 et supérieures, vous devez, bien sur avoir installé DirectX 8 ou supérieur.

TheCube est gratuit. Vous pouvez l'utiliser dans vos jeux, vous pouvez rajouter une petite remarque dans les crédits mais cela ne m'importe peu. Ce que j'aimerais en remerciement serait que vous m'envoyiez vos créations, une fois encore, ce n'est pas une condition, juste un petit signe.

Installation

TheCube est fourni avec quelques fichiers

- a) **Cubetest.dll** – Fichier qui crée un rendu du ciel à l'écran
- b) **Cubetest.wdl** – Fichier qui doit être lié à votre projet
- c) **Environment.wdl** – Fichier qui est lié à Cubetest.wdl (il y a quelques définitions de base)
- d) **SuperfluxusCube.x** – c'est le fichier du cube
- e) Les fichiers textures **landscap01.bmp... landscap06.bmp**

Tous ces fichiers devraient être inclus dans votre dossier de travail. Si vous oubliez un de ces fichiers il est très vraisemblable que le processus ne fonctionnera pas correctement.

Comment créer un autre cube

L'exemple de cube que je vous ai fourni (SuperfluxusCube.x avec les textures respectives) n'est, vous l'aurez deviné, qu'un exemple. Pour réduire les temps de transfert, j'ai diminué la taille des bitmaps de 510x512 à 256x256. Il est évident qu'il s'ensuit une perte de qualité.

Je recommanderais une résolution de 512x512. Ca a un bel aspect et c'est tolérable en ce qui concerne la taille du fichier.

Si vous voulez utiliser vos propres panoramas, vous devriez posséder au moins deux choses :

- a) Un générateur de terrains (ex : Terragen, Vue d'Esprit ou Bryce)
- b) Un modeleur comme Milkshake ou UltimateUnwrap pour éditer le fichier .x

Quand vous ouvrez le fichier, vous remarquez que l'attribution des textures aux faces du cube est assez simple, cependant cela demande quelques essais pour mettre les fichiers bitmaps dans le bon ordre.

Changer le nom

L'étape suivante est celle de changer la référence au fichier de données.

C'est simple, vous modifiez juste la variable `cube_str` que vous trouverez dans `Cubetest.wdl`

Le cube correct est chargé automatiquement quand vous démarrez votre jeu.

Procédure de sortie

Il y a quelque chose que vous devriez savoir lorsque vous quittez le programme.

`TheCube` gère son propre environnement DirectX. A la sortie du programme, ce dernier doit être fermé également. Si vous oubliez, vous aurez des messages d'erreur du genre « uninitialized device » ou autre.

Pour cette raison (il n'y a pas d'autre alternative) vous devez écrire votre propre procédure de fermeture. Pour fermer l'environnement DirectX, tout ce que vous devez faire est d'appeler la fonction `bye()`. Ceci pourrait ressembler à

```
function GoodbyMyDear()
{
bye() ; // Ceci ferme l'environnement DirectX
exit ;
}
```

Auteur : Martin Burckhardt

Traduit par Pierre Gatoux

