

Voici quelques screen shots du jeu :  
**"Warmup!"** dont j'ai été le  
principal responsable des  
réalisations graphique des circuits.

**Cliquez pour agrandir les  
images!**



Voici le circuit d'Australie. De nombreuses améliorations graphiques ont contribué à modifier et à améliorer le rendu visuel de l'ensemble. Les textures sont ajustées de façon à rester précises sur la route, les barrières de sécurité ainsi que la végétation.

En se rapprochant par exemple des barrières ou de la route vous pouvez observer la précision de la texture grâce à la performance du "moteur 3D" maison.

Voici le circuit d'Autriche. Le screen shot a été pris dans le jeu par une caméra débrayable. Cette vue montre encore la précision des textures d'asphaltes, vibreurs et herbes. Toute l'attention et la puissance des cartes 3d sont focalisées sur le détail des objets d'environnement proches au joueur.



Voilà le circuit de Belgique. C'est un des circuits au tracé des plus agréables à parcourir. L'environnement très boisé contribue grandement à la beauté de ce circuit. C'est aussi un circuit très long qui a nécessité de longues heures de modélisation et de texturage.

Voici le circuit fétiche de tout jeu de F1. Monaco est une véritable épreuve tant par la complexité de sa conduite que par sa grande torture de modélisation! Que de détails à figurer... On peut découvrir le système d'ombrage mis au point pour Warmup!. Celui-ci influe directement sur les véhicules. Sa mise au point a nécessité un graphiste à temps complet pour mettre au point et réaliser les modifications sur tous les circuits.

Monaco a nécessité une profonde mise à jour graphique de ma part et j'ai focalisé mon attention sur la réalisation d'une ambiance ensoleillée agréable, pourvue d'une légère brume caractéristique des bords de mer méditerranéens.

Vous pouvez encore observer la précision du détail dans l'asphalte.



Ce screen shot de Monaco est assez représentatif du travail de rénovation nécessaire depuis les réalisations précédentes. On peut observer sur les immeubles derrière la voiture, des textures non modifiées issues de la "Playstation 1". Le flou domine car les textures sont très petites. C'est une image en cours de réalisation bien sûr.

Ici on peut noter la grande profondeur de champ nécessaire aux besoins d'immersion dans le circuit. Il est évident que cela demande une bonne optimisation de polygones pour pouvoir garder une fluidité nécessaire à la conduite d'un bolide pareil!



Une vue de Monaco par temps de pluie, difficile d'anticiper quand il y a autant de gerbes d'eau devant soi!

Le fameux tunnel. une bonne refonte d'optimisations et d'habillage.



Une autre vue de l'Autriche avec les premiers essais concluants de pose d'arbres en 3D et d'optimisation de texturage indexé.

La Malaisie, avec son dépouillement dû à la relative nouveauté du circuit.



Voici le circuit d'Italie! C'est sur ce circuit que nous avons validé le design plus réaliste de "Warmup!" comparé à "F1 World Grand Prix". La refonte fut totale: modélisation complexifiée, lignes blanches modélisées pour garder des points de repères lointains et efficaces ( vive le mipmapping et son flou caractéristique au loin, inadapté aux besoins de repères d'un circuit de F1!!!) Les textures sont réalisées dans Photoshop puis découpées automatiquement par un script "Débabeliser", qui réalise aussi tous les niveaux de "mipmap" nécessaires aux besoins d'un moteur 3D. La texture Photoshop est composée de sable, herbe, raccords, route, terre pour faciliter les transitions puis découpées automatiquement.

La végétation incluse dans "Warmup!" a fait l'objet d'une attention toute particulière de par notre désir de qualité et des limites dûes aux cartes graphiques de l'époque. (Geforce 1 pour les plus récentes!)