



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Ogre3D

Subject: Ogre3D

Posté par: marksman

Contribution le : 31/1/2008 19:32:41

Bonjour à tous !

Je poste ce topic afin de lancer une grande discussion sur Ogre3D qui peut devenir un puissant moteur de jeu avec des plugin (bibliothèques) en plus.

Je le poste, bien évidemment, à mon grand intérêt, mais n'hésitez pas, vous autres, à aussi intervenir (impression, goûts, questions...).

Le net est gorgé de choses et même de choses que l'on ne soupçonnerait pas. Mais, il est difficile de se documenter sur Ogre3D.

En partie, sur tout ce qui le complète (plugin, extensions...).

Premièrement, si vous avez de bons liens (francophones si possible au maximum) pour de bons tutoriel, faites les moi parvenir !

Deuxièmement, je ne vois pas comment marche Python-Ogre.

Je m'explique :

1 : A la base, Ogre3D fonctionne avec du C++. Donc avec un compilateur C++ genre Code::Block ou Dev C++...

2 : J'ai trouvé Python-Ogre qui sert à faire la même chose qu'avec Ogre3D mais sous le langage Python.

Et maintenant, je me demande si Python-Ogre est une extension/ un plugin pour Ogre3D ou si c'est Ogre3D mais pour le Python ?

http://www.ogre3d.org/wiki/index.php/Image:PyOgre_Pipeline.JPG

A en croire cette image, c'est ce que je suppose non ?

Merci à tout ceux qui participeront à ce topic !

Au plaisir de vous lire !

Cordialement, marksman...