



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: [WIP] Parcours architectural interactif (mise à jour 11/11/05)

Subject: Re: Parcours architectural interactif

Posté par: Tomiuss

Contribution le : 3/11/2005 20:46:38

Salut à tous

Citation :

mednona a écrit :

comment tu as fait pour faire du mouse over ?

J'utilise blenderpublisher 2.25 pour la partie "technique" le mouse over n'est pas correctement pris en charge depuis la version 2.37 de blender.

Autre raison d'utiliser la 2.25: la fluidité d'affichage. Avec la version 2.34 la 2.25 possède le gameblender le plus véloce. La 2.34 et même un chouilla plus rapide mais à de gros problèmes avec la superposition de plans alpha.

Donc mon conseil utilise la 2.25 pour tout ce qui est développement logic et python.

Pour la modélisation par contre tu peux utiliser la dernière en date.

En ce qui concerne la 2.4 rien de bien réjouissant pour l'instant...

voilà.

Si ta question était d'ordre plus technique. Le pourquoi du comment. précise tes interrogations je me ferai un plaisir d'y répondre dans le détail.

Tomiuss