



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: GooBlender v0.3.1 - 3 niveaux +1 de test - Menu tout neuf !**

**Subject: Re: GooBlender - v0.0.2**

Posté par: Bobibou

Contribution le : 23/12/2010 15:07:23

La logique du GLSL commence à rentrer...C'est assez troublant parce qu'il faut imaginer à chaque fois que le script tourne une fois par pixel...

Mon gros problème est que je ne parvient pas à envoyer des infos au shader. J'arrive à envoyer des infos simples du genre dimensions de la fenêtre, mais j'aimerais maintenant envoyer un tableau de valeurs, et là ça marche plus.

Quelqu'un s'y connaît-il un peu ?

Sinon auriez-vous une idée pour contourner le problème de tableau, sachant que je ne connais pas à l'avance le nombre de goos, contrairement à martinsh qui en avait 40 et faisait donc 40 lignes pareilles...