



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples

Subject: Re: Editeurs de jeux open-sources/gratuits (2D et 3D) et des langages de dev simples

Posté par: Ezee

Contribution le : 8/11/2011 6:10:15

GrOoOooô !

Salut ! (salut d'un ogre ... :))

Je viens vous voir pour vous inviter sur [la communauté francophone du site de ogre3d.fr](http://la-communauté-francophone-du-site-de-ogre3d.fr) . Il s'y passe un mouvement de renouveau , avec notamment la création d'un nouveau site , plus adapté

à nos besoins actuels en communication .

Plus d'info ->[Discussion pour l'amélioration du site de ogre3d.fr](http://Discussion-pour-l'amélioration-du-site-de-ogre3d.fr) .

Il est souvent (manière de parler vu la fréquentation ralentie du forum)question de modelages et de modeleurs (EDIT : en fait surtout d'armatures , d'animation et d'export) , en rapport avec notre SDK de programmation .

Je suis moi-même un fervent admirateur de Blender , et pousse

" un peu " les membres de ma communauté à l'utiliser .

Nous avons pour cela des outils bien adaptés , sous la forme de scripts d'export par exemple .

Tiens , j'en profite pour aborder la question du script d'export pour la version 2.60 de Blender:

Au cas où , quelqu'un parmi vous pourrait nous aider à fabriquer un script ?

Je connais panda3D , qui m'a permis de programmer en python un petit jeu 3D .DONc je serais capable je crois de concevoir un script qui décrit dans un fichier .XML la structure d'un Objet , le matériau , les shaders (?),l'animation par skeleton ou Blending (Ah , blender !) .

.Avec un peu d'aide bien sûr .

Bref , pourriez-vous aussi placer un lien vers notre site

sur le premier post de cette rubrique , concernant ogre3D ?

Nous ne figurons pas en dessous du site officiel . C'est dommage car nous serions très de recevoir de nouveaux " artistes " .

De mon côté , je viens de proposer au futur staff une rubrique BLENDER dans la future section des Outils de modelage en 3D .

Ouf , j'ai fait de longues phrases , je vais boire un café .. Bon , en espérant vous voir sur notre forum , notamment à l'avenir pour nous aider à mieux comprendre Blender et progresser .

Bonne journée !

