



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: blendman

Contribution le : 9/11/2011 8:11:07

salut Ezee.

Merci pour ton lien, et merci à Melti de l'avoir déjà ajouté ;).

Concernant les export pour Ogre, je pense qu'il faudrait conserver aussi le système de fichier classique vers ogre (.mesh, etc..).

Car l'excellent langage Purebasic dispose d'ogre intégré en interne et a beaucoup évolué concernant la 3D dans sa dernière version.

Les export depuis blender en .mesh, .skeleton, .material fonctionnent en général, pour les cas simples. Je ne sais pas si on trouve déjà un exporteur depuis la 2.60. Pour les 2.5x, on trouve ceci : http://wiki.blender.org/index.php/Extensions:2.5/Py/Scripts/Import-Export/OgreDotScene_Exporter

Je ne l'ai pas encore testé.

Sur la 2.49b, l'exporteur fonctionnait pas mal. Par contre, on n'avais rien pour les materials un peu poussé :p.

Sinon, voici les nouveautés de la nouvelle version de purebasic (4.60), pour ceux qui seraient éventuellement intéressés :

- added: a brand new 3D; example folder - added: Joint; library - added: SpecialEffect; library - added: StaticGeometry; library - added: CameraPitch(), CameraRoll(), CameraYaw(), SwitchCamera() - added: ApplyEntityForce(), ApplyEntityImpulse(), EntityPitch(), EntityRoll(), EntityYaw() - added: GetEntityAttribute(), GetEntityMaterial(), SetEntityAttribute(), SetEntityMaterial() - added: LightDiffuseColor(), SpotLightRange(), LightLookAt(), DisableLightShadows() - added: MaterialDepthWrite(), MaterialSelfIlluminationColor(), MaterialShininess(), GetScriptMaterial() - added: CreateLine3D(), CreateCube(), CreateSphere(), CreateCylinder(), CreatePlane() - added: MeshVertexCount(), UpdateMeshBoundingBox(), MeshRadius(), AddMeshVertex() - added: MeshVertexNormal(), MeshVertexColor(), AddSubMesh(), BuildMeshShadowVolume() - added: MeshVertexTextureCoordinate(), AddMeshFace(), FinishMesh(), NormalizeMesh() - added: SaveMesh(), SetMeshMaterial(), SubMeshCount(), TransformMesh() - added: NodePitch(), NodeRoll(), NodeYaw(), GetScriptTexture(), TextureOutput() - added: EntityCollide(), RayCollide - added: OpenGL renderer to the 3D library on Windows, when using the OpenGL subsystem - added: CanvasGadget(), CanvasOutput() - added: SetGadgetItemData() for PanelGadget - added: MoveElement(), MergeLists(), SplitList() - added: RandomizeList(), RandomizeArray(), DoubleClickTime() - added: PushListPosition(), PopListPosition(), PushMapPosition(), PopMapPosition() - added: ImageID parameter to OpenSubMenu() - added: #PB_ListIcon_ThreeState and #PB_ListIcon_Inbetween - added: #PB_Tree_ThreeState and #PB_Tree_Inbetween - added: crossplatform ComboBox events - added: DeclareC; keyword for completeness - changed: FindString() StartPosition; parameter to be

optional - changed: WebGadget to use WebKitGtk on Linux - changed: ContainerGadget with #PB_Container_Borderless to no longer add a 2px invisible border on Linux - changed: EntityPhysicBody(), CreateLight(), RenderWorld(), ShowGUI(), WorldShadows() - changed: EntityMaterial() to SetEntityMaterial() - removed: Get/SetEntityMass(), Get/SetEntityFriction() - removed: SetMeshData() - fixed: Many bugs

Beaucoup de nouveautés pour la 3D, mais aussi un nouveau "gadget" pour les applications : le canvas, qui permet pas mal de choses sympatiques :).