



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 : 9/11/2011 21:52:17

Salut Blendman !

GrOooooô . (désolé c plus fort que moi ...)

D'abord merci pour ton initiative concernant cette rubrique, car elle permet de tisser des liens imprévus .

Cela fait quelques années que j'ai résolu d'utiliser Blender et j'utilisais ce forum de temps en temps pour trouver de l'info .

Alors , tu disais :

Citation :

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

Tout à fait .

Mais à ce niveau c'est le convertisseur (XML->.msh et skeleton) qui s'en occupe ,et bonne nouvelle , le source code du convertisseur est fourni dans le sdk de Ogre . Donc tout est possible ...

Citation :

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

Ben oui , fallait le faire nous-même , ce qu'explique l'aide de l'exporter à propos des options . (et c'est ça en fait qui m'intéresse le plus dans l'histoire , les shaders ...)

Il ne s'agit pas pour moi de changer quoi que ce soit au modèle " comestible " de fichier "digérable" par ogre ,

simplement d'effectuer un portage à la version 2.60 .

Nous pourrions attendre que les Anglais le fasse pour nous ,

(comme d'hab) , mais nous pourrions aussi essayer de nous bouger un peu et de leur montrer qu'on n'est pas des

non plus . En toute amitié bien sûr .

Je n'ai pas fait le saut à la version 2.50 de blender , que dire de la 2.60 . Je me dis juste qu'ici c'est un endroit stratégique (proche du front -mwah ah ah-)pour obtenir de l'info et innover .

Et avant de créer un script pour la 2.6 de Blender , faudra quand même que :

1_ Je le télécharge

2_ J'apprenne à l'utiliser

3_ Que je programme dans son contexte .

C'est pas pour demain matin donc , mais j'anticipe .

A+ blendman

PS : PureBasic désolé je ne connais pas , mais je veux bien apprendre

Citation :

C'est donc intéressant à lire même si vous utilisez un moteur différent.

Ok j'y vais voir merci !

Grooooo