



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Ajout de briques Blender Game

Subject: Re: Ajout de briques Blender Game

Posté par: XAM

Contribution le : 27/11/2013 12:16:33

C'est assez basique : <http://cgcookie.com/blender/category/tutorials/scripting/>

Du coup, si c'est possible de faire des "logic nodes" qui génèrent du Python, ce serait un progrès énorme pour le bge. Ne pas être limité aux logic de bases, mais pouvoir faire des choses de plus haut niveau ! Comme avec les nodes... Des box dans des box... Beaucoup de box... (les logic bricks sont limitées). Si on "converti" ces box en Python, ça peut donner un truc sympa.

C'est ça qu'il faudrait viser, plutôt que de rajouter deux ou trois logic bricks, qui seront toujours limitées à "si -> connecteur -> action".

Après, c'est juste dans le but de rendre le BGE plus accessible... quelqu'un qui code n'en a pas besoin. Et je recommanderai toujours d'apprendre le langage de programmation pour coder !

Là où ces "logic nodes" pourraient s'avérer extrêmement puissantes c'est si on peut les reliées au nodes des matériaux dans blender ! Là ça ouvrirait beaucoup de portes : les "game property" pourraient être utilisées pour changer les propriétés des matériaux (aujourd'hui c'est assez galère...).

Mais bon... il y a déjà pleins trucs qui manque au bge... la reconnaissance des claviers, micros, les particules, les systèmes de chargement (qui vont arriver !), gestion audio, ia&navmesh&pathfinding (on en a un peu, mais c'est pas encore ça)... et arriver à utiliser plus la carte graphique que le processeur !

Il y a du boulot !

P.-S. : un de ces jours, quand j'aurai les compétences, je m'occuperai de développer le bge... dans 5 ans.