



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Où sont les limites de blender ?

Subject: Re: Où sont les limites de blender ?

Posté par: ebrain

Contribution le : 24/10/2014 5:58:07

Je rejoins ce qui a été dit, il y a peu de choses vraiment bloquantes avec ce moteur. La seule grosse barrière technique insurmontable était le LOD, mais comme tu le sais c'est réglé.

Je dirais qu'il manque d'optimisation et surtout de fraîcheur dans la partie affichage. Je crois qu'il y avait un SoC sur le Viewport à ce propos.

Et puis comme le module présente peu d'intérêt général, quelques vieux bugs s'empilent.

Sinon je n'ai pas été arrêté par Blender, l'API Python étant complète à ce niveau, et permet de tout faire. Maintenant ce qui lui manque c'est énormément de facilité d'accès à toutes ces fonctionnalités avancées. C'est un peu comme Cycles, un moteur super efficace mais qui demande encore quelques contorsions pour son plein potentiel. C'est dommage parce que ça permettrait de développer plus en moins de temps. Et d'éviter d'avoir des scripts qui ne fonctionnent plus et qu'on ne sait pas corriger, parce qu'on n'a fait copier/coller vu qu'on y connaît rien en Python

C'est un peu devenu un problème je trouve, de DEVOIR utiliser Python pour la moindre chose. C'est vraiment super et souple, et il est pas vraiment question de s'en séparer, mais bon vous voyez ce que je veux dire.

Un truc en passant aussi : les Nodes dans le Logic BGE, je vote pour !

Parce qu'en l'état, n'importe quel gars va trouver que du Python est bien plus lisible que n'importe quel amas de briques logiques connectées dans tous les sens, moi y compris. C'est un problème encore une fois, et les Nodes donneraient donc cette clarté supérieure d'organisation.

Sinon, pourquoi ne pas intégrer en dur des choses qu'une grande partie des gens utiliseront. Genre le script FPS Mouse, qu'on remplacerait par une option quelconque. L'inventaire aussi, et pourquoi pas un éditeur d'interface/HUD parce que là c'est vraiment archaïque. Et puis comme Lapineige le disait, des filtres graphiques ! Du Bloom / Correction RGB & HSL / DoF / Dispersion Colorimétrique / Vignettage / SSAO ou HBAO / FXAA & MSAA. A ce propos, quelqu'un m'explique pourquoi ils sont en brique logique et pas en param global du jeu ?

Voilà on a fait grosso modo le tour Map. Tu vas regretter d'avoir posé la question haha

. Ah oui au fait, au risque de passer par le gros relou de service, mais est-ce que tu as bien regardé tout ce qui concerne l'implication des développeurs dans Blender ? Parce que ça serait bête de faire un truc dans ton coin et que cela ne soit pas accepté par les responsables pour une cause ou une autre. Le code est complexe et il y a pas mal de standards à respecter à ce que j'ai compris. Je te souhaite de réussir en tous cas

.