



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: OÙ sont les limites de blender ?

Subject: Re: OÙ sont les limites de blender ?

Posté par: Azerblue

Contribution le : 24/10/2014 14:10:54

Salut,

Je ne connais pas réellement les limites du bge, mais je rejoins certaines choses qui ont été dites.

Implémenter freestyle ou quelque chose de similaire serait une bonne chose selon moi mais aussi permettre au débutant de faire un système de sauvegarde via les briques logiques, car là, on est obligé de passer par python.

C'est déjà dit, mais il manque aussi des filtres et des shaders, cela semblent complexes à coder en python, et ça rajoute un vrai plus graphiquement.