



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Demande d'aide sur le scripting python (BGE)

Subject: Re: Demande d'aide sur le scripting python (BGE)

Posté par: Matpi

Contribution le : 8/8/2016 15:47:01

Salut,

Tant qu'on y est, si on te donnait aussi l'adresse officielle de la doc de l'API?

https://www.blender.org/documentation/blender_python_api

EDIT: à noter que, si ce que tu utilises est une texture très basique (couleur unie, shader, etc.), il pourrait y avoir des moyens plus efficaces et/ou simples de changer en cours de jeu.

Alternativement, tu pourrais aussi créer un material par texture à l'avance et changer les matériaux appliqués aux objets (pour autant que les textures soient définies avant le lancement du jeu).

Encore une autre chose, je remarque que les meshes ont une méthode transformUV. J'ai pas testé, mais peut-être pourrais-tu mettre tout ou partie de tes textures sur une seule et ensuite sélectionner durant le jeu la partie à utiliser par objet.

Tu as même la possibilité de modifier les coordonnées UV par vertex.

Bref y'a plein de pistes.