



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: BGA Pygame et Python pour coder un jeu (du plus simple au plus poussé)**

**Subject: Re: BGA Pygame et Python pour coder un jeu (du plus simple au plus poussé)**

Posté par: [\\_tibo\\_](#)

Contribution le : 17/9/2017 16:54:30

Salut et bienvenue sur le forum !

Pygame n'est pas conçu pour faire des jeux 3D (c'est [visiblement possible](#) mais sans doute pas le plus simple). Par contre ce qu'il fait très bien, c'est manipuler des Sprites, des images avec un fond transparent.

Il faudrait donc faire un rendu de tes objets, dans un format d'image qui gère la transparence, comme le PNG. Ensuite tu importe cette image dans Pygame en suivant n'importe quel tuto.

Citation :

J'ignorais quel endroit serait le plus approprié pour ce topic et m'en excuse (il couvre plusieurs domaines, plusieurs choses sont concernées...) C'est le bon endroit, pas de souci.

Citation :

J'ignore où me présenter, j'ai regardé mais pas trouvé de topic ou de section de présentation.

[Par ici](#)

Citation :

D'ailleurs j'avais un pépin avec blender en subdivisant des fois ça ne me coupe pas la surface du cube peu importe qu'il soit déformé ou non... faut que je regarde si c'est sous windows 7 ou linux mint, me rappel plus.

Il faudrait ouvrir un topic dédié dans [Questions & Réponses](#) et mieux expliquer ton problème, avec des images.