



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Armory, Game Engine : Preconfigurer les Logic Node en utilisant Python.

Subject: Armory, Game Engine : Preconfigurer les Logic Node en utilisant Python.

Posté par: tsurubaso

Contribution le : 25/10/2018 6:15:53

Bonjour,
Question simple qui utilise Armory?

Je suis toujours a mon bureau,
je ne peux pas changer la config du clavier, donc pas d'accents.

Desole.

Je suis en train de preparer un Blend pour un Serious Game, j'ai toujours le meme type de docs, des HDRI, Blender Armory me permettrait de gagner un temps enorme.

Seul hic,
Armory rame dans la puree, 80% du temps.

Je vais partager les avancees de mon script ici, et plus si affinitees.

Premiere partie:

changer de Scene

```
#PreparationAutomatisationNodesArmoryVersion2 import armory #put on Cycles
scn=bpy.context.scene scn.render.engine = '#039;CYCLES#039; #Save File
bpy.ops.wm.save_as_mainfile(filepath='#039;C:\test\output\Work on Script.blend#039;) #change
Scene #create the Node tree
armory.bpy.ops.node.new_node_tree(type='#039;CompositorNodeTree#039;, name="NodeTree")
#the nodes LogicTree=armory.bpy.data.node_groups[#039;NodeTree#039;]
ScnNode=armory.bpy.data.node_groups[#039;NodeTree#039;].nodes.new("LNSceneNode")
SetScnNode=armory.bpy.data.node_groups[#039;NodeTree#039;].nodes.new("LNSetSceneNode
")
OnKBoard=armory.bpy.data.node_groups[#039;NodeTree#039;].nodes.new("LNOnKeyboardNode")
#twinking the nodes boutons OnKBoard.property0 = '#039;Down#039; OnKBoard.property1 =
'#039;a#039; ScnNode.property0 = "Scene" #link the nodes
LogicTree.links.new(ScnNode.outputs[#039;Scene#039;],SetScnNode.inputs[#039;Scene#039;
]); LogicTree.links.new(OnKBoard.outputs[#039;Out#039;],SetScnNode.inputs[#039;In#039;])
#link the node tree to the object. #object actif, ici le cube
bpy.ops.arm_traitlist.new_item(is_object=True)
bpy.context.object.arm_traitlist[0].type_prop='#039;Logic Nodes#039;
bpy.context.object.arm_traitlist[0].nodes_name_prop = "NodeTree"
```