



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

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

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 26/10/2018 9:11:42

C'est exact, il y a une étape de compilation avant d'ouvrir la fenêtre du programme que tu cites.

Concernant BGE et les graphismes: j'ai oui-dire que l'on pouvait augmenter la qualité des shaders mais cela nécessite des connaissances en programmation béton. C'est un "simple" script qui initialise cela quand tu lances le mode jeu.

Pour en revenir à Armory, j'ai regardé les différences et il semble que le "système nodal logique" (au lieu des briques logiques, toujours présents) soient différents, mais ça ne me dit pas si c'est pré-optimisé que le BGE (et ils utilisent la build officielle de Blender.org, ou le BGE est bugué).

Par exemple: Faut-il toujours fusionner les objets pour avoir un seul gros terrain comme mesh ou faut-il le faire manuellement (par code ou par fusion des objets) ? Autrement dit, comment ce "nouveau moteur" gère son environnement ?

Ces questions sont à poser au(x) développeur(s).

En ce qui te concerne, j'hésite à te conseiller le BGE (upBGE) ou Armory car, nous pouvons t'aider sur le BGE et je pense personnellement que ce serait plus intéressant de tester ta patience sur le fait de développer quelque chose plutôt que te conseiller un truc "badass" pour arriver au même résultat: l'abandon.

Certes, le fonctionnement des deux moteurs est légèrement différents, à première vue (en retirant la prise en charge de certains OS côté BGE).

Mais il faut te dire une chose: Que ce soit l'upBGE ou Armory, si personne ne développe avec ces moteurs, personne ne pourra connaître leurs limites, malgré les bugs qui peuvent être présents. Raison pour laquelle j'ai foi au BGE/upBGE.