



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 : 1/11/2018 10:46:02

Je ne suis pas super fort en matière de programmation système mais j'espère pouvoir t'aider au mieux.

Déjà, il te manque le module bpy (je suis étonné qu'il n'y ai pas d'erreurs chez toi).

Déjà, tu combines deux modules (Armory et bpy) qui n'ont rien en commun.

Ensuite, je te conseille de créer le blend de façon local, car il est enregistré dans les tréfonds des dossiers d'armory.

Alors, effectivement, l'arbre est créée mais ne s'affiche pas.

Première observation: Tu as indiqué "CompositorNodeTree", ça, c'est pour la catégorie compositing du système nodal. Toi, tu veux la fonction logic de Armory, donc que dois-tu faire ?

Pour la visibilité des nodes, est-ce à cause du fait que tu ai mis ça dans un groupe qui devrait se faire après la création ? Essaie d'abord de créer un node seul, puis deux, puis trois, puis connecte-les ensemble. Si tu sais faire ça, tu devrais pouvoir aller plus loin.

Tu as programmé un système nodal propre à Blender, c'est l'API d'Armory que tu dois utiliser.