



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: tsurubaso

Contribution le : 3/11/2018 5:37:19

Citation :

Redstar a écrit:

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

Déjà un grand merci de s'intéresser à cette histoire.

Citation :

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.

Barré dans ton texte

Moi aussi je me suis posé la même question, je me disais que le module bpy était chargé d'office, raison pour laquelle il n'y avait pas de Beug.

Mais puisque dans armory, Bpy est un sous module

armory.bpy

Je vais peut être tester tout en réécrivant ou juste ajouter un

```
import bpy
```

Citation :

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

sur C par exemple.

Citation :

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 ?

Je vais vérifier tout ça dans le code...

Je fais parfois pas mal de copier collés qui viennent d'ailleurs

Citation :

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

Euh...

API Python d'Armory, je n'ai pas trouvé, beaucoup de chose en Haxe.

Je vais refouiller

En tout cas merci pour ces indications qui m'aident beaucoup.

Je vais editer ce post et ajouter la dernière mouture du code.