



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Problème Visual Studio Code dans Armory3D

Subject: Problème Visual Studio Code dans Armory3D

Posté par: Black_Panther

Contribution le : 18/10/2019 21:35:37

Bonjour tout le monde ,
(OMG! ..OH MY BLEND !)

Avec du retard (j'ai avoué ..environ 2ans et demi sans rien blender) j'ai enfin installé la nouvelle version (2.80

) sur un petit pc portable avec Ubuntu 18.04

Je m'aperçois que beaucoup de choses ont changé ..comme l'interface avec des boutons à la verticale , le clic droit qui ne sélectionne plus les mesh , LA DISPARITION DU BGE (..etc)

Je me suis donc tourné vers Armory qui marche très bien dans la version 2.80 (j'ai bien le rendu du moteur dans une fenêtre indépendante)

..le problème est Visual Studio Code..

j'ai téléchargé et installé VSC , Haxe et Git que j'ai cloné

git clone --recursive <https://github.com/armory3d/armosdk>

cd armosdk

git submodule foreach --recursive git pull origin master

mais j'obtiens une erreur à la place de l'éditeur

<https://i.ibb.co/nPhbrKd/Capture-d-cran-de-2019-10-17-18-23-37.png>

<https://i.ibb.co/922dRsh/Capture-d-cran-de-2019-10-17-18-30-28.png>

<https://i.ibb.co/rptWsvn/Capture-d-cran-de-2019-10-17-18-28-31.png>

Pour le coup Armory et Haxe (dans VSC) me plaisent bien pour pouvoir exporter mais je voudrais savoir si il est possible avec les node d'Armory d'intégrer mes anciens codes (python) fait dans les version précédentes du BGE (avec module et scripts) ?
et surtout comment je pourrais faire fonctionner Visual Studio Code dans Blender ?

Merki