



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Fusionner Godot et Blender

Subject: Re: Fusionner Godot et Blender

Posté par: Redstar

Contribution le : 12/2/2020 18:48:10

Bonsoir,

Qui te dis qu'une proposition n'a pas déjà été fait dans le passé ?

Si ça se trouve, c'est peut-être la raison pour laquelle Godot existe...

M'enfin, en sachant que c'est open source, que la programmation sent beaucoup le python, je suppose que ces points te font pensé ça ?