



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Rien ne sera plus jamais comme avant

Subject: Re: Rien ne sera plus jamais comme avant

Posté par: lollito

Contribution le : 19/2/2020 21:10:34

salut,

Citation :

Dans le cadre d'un moteur de jeu, on a alors une Entité. Cette Entité peut recevoir plusieurs Composants. Des Composants possibles parmi d'autres : mesh, caméra, matériau, sons, ...
Le développement et la maintenance du moteur sont très largement plus simples et efficaces.

C'est comme ça que fonctionne Unreal, en plus de l'héritage de classe.

Tu crées un "objet" dans lequel tu mets les composants que tu veux. Tu peux même y mettre par exemple un système d'inventaire, de quête, etc...

Le système blueprint d'Unreal n'est pas à prendre à la légère.

Il est très puissant, très facile à prendre en main.

C'est du C++ en nodal.

A mon avis ça vaut au moins le coup d'oeil.

Pour le système nodal des matériaux, c'est très proches de blender, mais les noms changent, et là aussi, c'est puissant, car bien sur tu peux coder tes shaders.

Voilà, c'est un avis de quelqu'un qui a utilisé que Unreal.