



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: WinZs

Contribution le : 22/9/2021 11:46:37

Re,

Citation :

Redstar a écrit:

webm et ogv concerne que la VR ou n'importe quel vidéo ?

Par exemple, une vidéo d'introduction à l'ouverture du jeu ?

C'est l'importation global de vidéo dans le moteur.

En soit, mouliner une vidéo dans le bon format pour la prod d'une appli ce n'est pas gênant ; quand on le sait dès le début, c'est un pré-requis : ok.

Mais dans mon cas, ce qui est très très gênant : c'est quand je fais des ateliers/workshops en VR/360° sur une après-midi (3 heures en gros) et qu'il faut passer 1 heure à ré-exporter chaque vidéo que les participants ont été tournées juste avant, c'est juste impossible à gérer dans le temps imparti

.

Du coup (à mon grand regret, car je milite pour l'opensource au possible

) dans des ateliers/workshops 360° :

..ben, j'utilise Unity car il prend direct les fichiers .mp4 quoi..

Merci de ta réponse sur le node TileMap (inherit 2D). C'est la 1ère fois que je voyais un node tileMap en root donc je me demandais juste si tu avais une raison bien particulière quoi.

bon blend