



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Bibi09

Contribution le : 23/9/2021 9:08:34

Coucou, intéressant cette expérience en cours avec Godot. C'est une bonne chose que tu sois passé à autre chose après la disparition du BGE, tu pourras continuer tranquillement à réaliser des projets dans de bonnes conditions.

Pour la vidéo, est-ce qu'un NativeScript ne pourrait pas permettre de lire des vidéos au format voulu dans Godot ? Rien n'existe encore pour ça dans la communauté ?

Je prends un exemple. Au taf, on a eu besoin de streamer de la vidéo capturée depuis un PC vers un "écran" dans Unity. Or, on a rien trouvé dans Unity pour encoder de la vidéo (a priori, il peut décoder/lire mais pas encoder/compresser). Alors, j'ai compilé le projet libvpx de Google (open source) et j'ai fait une DLL wrapper en C/C++ pour avoir un minimum de fonctions qui font tout le travail d'encodage et décodage. Ensuite, j'ai fait un binding en C# de ma DLL pour appeler le code C/C++ depuis Unity. Et bingo : Unity était capable d'encoder et décoder le flux vidéo grâce à ma DLL native.

Le problème que pose cette solution, c'est qu'elle exige de savoir non seulement compiler un projet existant (type libx264), de savoir cross-compiler pour différentes architectures CPU si on veut une solution multiplateforme (x64, aarch64, ...) et de savoir développer en C pour faire un wrapper et minimiser le travail de binding.

Beaucoup de conditions qui ne sont pas à la portée de tous, malheureusement. C'est pourquoi il aurait été intéressant qu'une solution clé en main soit disponible pour Godot mais je n'ai rien trouvé à ce sujet...