



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Godot Engine - Projet Arsenal**

**Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal**

Posté par: WinZs

Contribution le : 23/9/2021 14:53:25

Hello !

Citation :

Redstar a écrit:

As-tu tenté cette solution ? Sinon, essaies un peu ? Tu m'en dira des nouvelles.

Oui, invoquer une commande system pour lancer une appli tierce fonctionne très bien.  
D'ailleurs je fais ça entre autres sur des scripts python ( `os.system()` ) sur des raspberry pour contrôler des vidéos avec omxplayer en récupérant les infos de sensors branchés sur les gpio.

Mais dans mon cas de vidéos360°/VR, c'est inutile. Photos et vidéos 360° peuvent être comme des "map hdri" (ou textures vidéos mapées sur des sphères) dans l'univers 3D avec autres objets 3D, interactions, boutons, controles de lectures de vidéos, etc.. : un moteur 3D quoi.  
Donc toujours dans mon cas lancer la vidéo dans un autre lecteur ne sert à rien, je perds "l'interactivité" du moteur.

Très intéressant ton message Bibi09 ! merci !

Cela demande pas mal de taff effectivement

Mais je garde ta soluice au chaud le jour où..

J'arrête de polluer ton topic Redstar avec mes histoires de vidéo dans godot  
et attend une démo jouable de ton projet avec impatience.

bon blend