



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Remake Zillion sur blender...2.76!!!

Subject: Re: Remake Zillion sur blender...2.76!!!

Posté par: Redstar

Contribution le : 24/3/2022 17:08:04

Salut RatedJosh,

Oui, cela fait effectivement un bail !

Pour répondre à ta question:

Si tu veux juste t'assurer que la valeur propriété a bien changé, tu fais juste, en python et après avoir appliqué la nouvelle valeur,

```
print(ta variable propriété de ton objet)
```

Avant que quelqu'un vienne te dire "le bge/upbge, c'est dépassé bla-bla-bli et bla-bla-bla", et bien je suis allé jeter un oeil sur l'upbge et une éventuelle évolution...

Et bien je peux vous dire que ça a l'air littéralement une renaissance: pour les utilisateurs étant sur Windows 7 (Rimpotche ?

) et bien la version 3.x de Blender fonctionne !!!

Par contre, impossible de déterminer si, niveau performances, il y a eu des évolutions. Le moteur exploité est EEVEE (et comme j'ai oui-dire qu'il a été optimisé...).

Le système de sprite a-t-il été réparé ?

Le libload fonctionne-t-il enfin ?

La prise en charge des formats de texture autre que .dds optimisé/amélioré ?

La compilation d'une version windows 7 peut-elle aller sur un windows moderne (10, bientôt 11) ?

La prise en charge de l'armature déboguée ?

Toutes ces questions sont à déterminer car j'ai été personnellement bloqué sur ça.

Alors, le libload semble avoir été réparé car on y explique comment l'utiliser, et ce en 2 étapes. L'accès au module bpy, à mon avis, permet beaucoup de choses. Donc j'ai envie de dire que si ils sont parvenus à réaliser cet exploit, cela peut être réjouissant pour la suite...

Après, ça ne justifie pas pour moi un retour dessus, bien que je n'ai pas la certitude que Godot soit mieux et sans bugs (que je n'ai pas encore rencontré, heureusement)...

De toute façon, quel que soit le moteur utilisé, aucun n'est plus facile qu'un autre.