



**Forum: Python & Plugins**

**Topic: construire son blender**

**Subject: Re: construire son blender**

Posté par: volkukan

Contribution le : 23/8/2006 18:55:12

ebrain, tu m'as l'air de bien comprendre blender par exemple ton projet birds tu le fais en étant autodidacte ou en ayant eu une formation auparavant?  
concernant, les sources tu te documente comment? est-ce à partir de doxygene? parce que c'est pas simple, moi j'ai encore l'habitude à choisir les fichiers main puis à créer quelque classe que j'utiliserais pour faire mon programme.  
Là, y a pas de fichier main, j'ai pas le début ni la fin. J'ai l'impression que c'est l'esprit des logiciels dit événementiel réagissant aux actions d'un utilisateur.

Par exemple saurais-tu m'expliquer comment dois-je penser la programmation? Lorsque dans la scène principale je passe en mode edit, je sélectionne un vertex que je déplace.

Mon niveau actuel me dit d'aller voir d'abord le fichier concernant le mode edit (genre "edit.cpp") puis d'y choisir une fonction genre "selection\_vertex" puis je sais pas la suite lol.....

C'est vrai que ces questions n'ont pas à être posées pour ceux qui maîtrisent déjà, mais bon l'esprit de Blenderclan est d'aider les plus faibles (la devise de Maître Yoda)

Partout on trouve des infos là-dessus et lorsque que l'on trouve ce sont généralement des initiés, donc difficile de comprendre leur préoccupation.  
Commençons par les questions simples