



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Redstar

Contribution le : 2/6/2020 10:28:54

Le système de création de la cellule est prêt, je pourrai utiliser le code pour les autres modes. Il me reste un dernier obstacle:

Je désires prendre une "photo" de la créature, ce qui permettra d'avoir une "carte d'identité" de celle-ci. Le souci est que `bge.render.makeScreenshot()` prends une image selon la résolution actuelle. Moi, je souhaite une résolution bien fixe.

Je doute que l'on puisse créer simplement une image comme un simple fichier, même en lui injectant des données pixels mais je pense que c'est possible.

Je sais par contre, je pense, que je dois utiliser cette classe:

<https://docs.blender.org/api/2.79/bge.texture.html#bge.texture.ImageRender>

Après, pour l'écriture du fichier, je vois pas comment insuffler ça.

edit: bon, c'est possible mais c'est compliqué, je dois rajouter un module qui me permet de traiter les images, comme PIL, par exemple. Je vais réfléchir à autre chose.