



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Projet Darwin (nom temporaire)

Subject: Re: Projet Darwin (nom temporaire)

Posté par: Bibi09

Contribution le : 3/6/2020 23:07:10

Hello,

Pour la question que tu posais sur offscreenCreate : le rendu se fait dans ce qu'on appelle un framebuffer. Par défaut, c'est celui destiné à l'écran. Le but ici est de remplacer (temporairement) le framebuffer de l'écran par un autre contenant une texture réutilisable (comme une texture classique).

C'est de cette façon qu'on peut faire un miroir. On fait un rendu hors écran (souvent simplifié) et on utilise la texture sur l'objet réfléchissant pour donner l'illusion que c'est un miroir.

Dans ton cas, c'est un rendu le temps d'une seule frame, comme si tu prenais une photographie.

Je comprends aussi ton choix concernant le BGE.

C'est pas tant les graphismes que ça t'apporte que je disais d'essayer autre chose, c'est surtout pour la communauté plus large et donc plus de gens pour te répondre, t'aider et trouver des solutions déjà existantes (comme sur StackOverflow, etc).

Mais si tu testes Unity (c'est un exemple, j'ai pas d'actions chez eux !) : rien que sur le BlenderClan, Hook pourrait te donner des tuyaux et je me débrouille aussi (et probablement d'autres personnes qui passeraient, je crois que Lucky l'utilise aussi).

Il y a une grande communauté sur le reste du web francophone, a priori tu n'aurais même pas besoin de t'embêter sur les forums anglais (perso, je suis à l'aise avec l'anglais mais pour les forums je reste sur du français).

Le souci avec Unity, c'est le langage de programmation. C'est pas du Python mais du C#...