



Forum: Python & Plugins

Topic: construire son blender

Subject: Re: construire son blender

Posté par: WizardNx

Contribution le : 24/8/2006 11:13:29

pbrn au passage si le C n'est pas OO on peut quand même faire des classes... quand même... Et en se démerdant bien on peut même faire quasi de l'objet.

Mais c'est vrai que blender c'est du C++ et un peu de python et que le c++ c'est ++ mieux :) huhu

Citation :

volkukan a écrit :

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 l'époque de 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 chercher une fonction genre "selection_vertex" puis je sais pas la suite lol.....

C'est vrai que ces questions n'ont pas été 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

Alors prends surtout pas mal ce que je vais te dire, mais à en juger par tes propos je te conseille de t'armer un peu plus en programmation avant de t'attaquer aux sources de blender qui est quand même plus balaise qu'il en a l'air (tout mignon et tout léger qu'il est une fois compilé

) et c'est assez fouilli des fois pour trouver certains trucs...

vala

@ plouche

Nx.