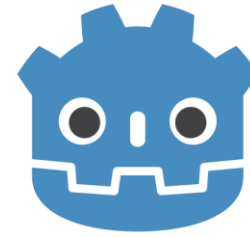




# Godot Game Engine

Adrien Artaud - VT2

# Qu'est ce que Godot ?



**GODOT**  
Game engine



MOTEUR DE  
JEU



OPEN-SOURCE



FACILE À  
UTILISER

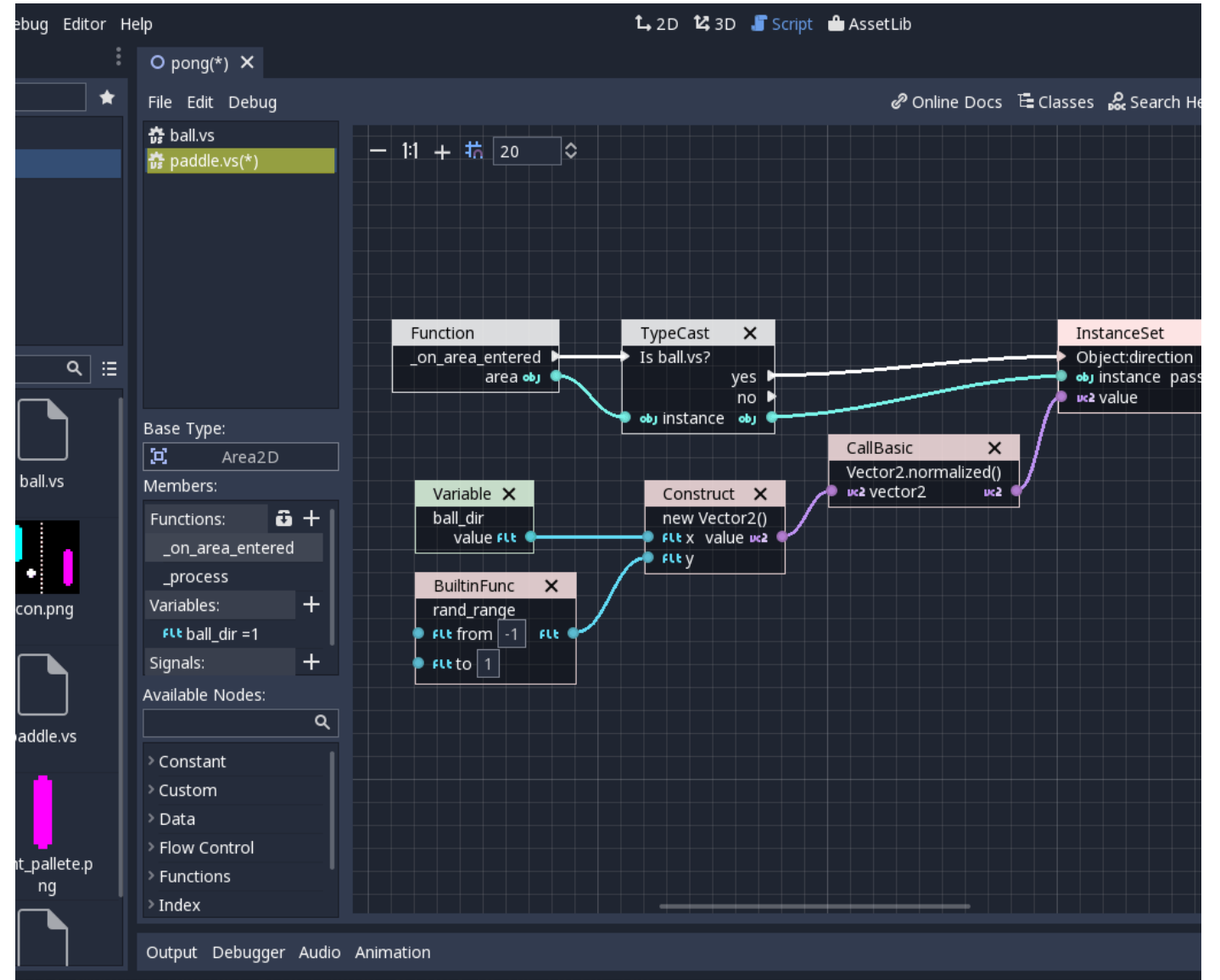


LIBRAIRIES  
LIBRES

# Script et code

## Scènes découpées en noeuds

- GDScript
- C#
- C++ (via GDNative)
- Visual Scripting
- Documentation intégrée



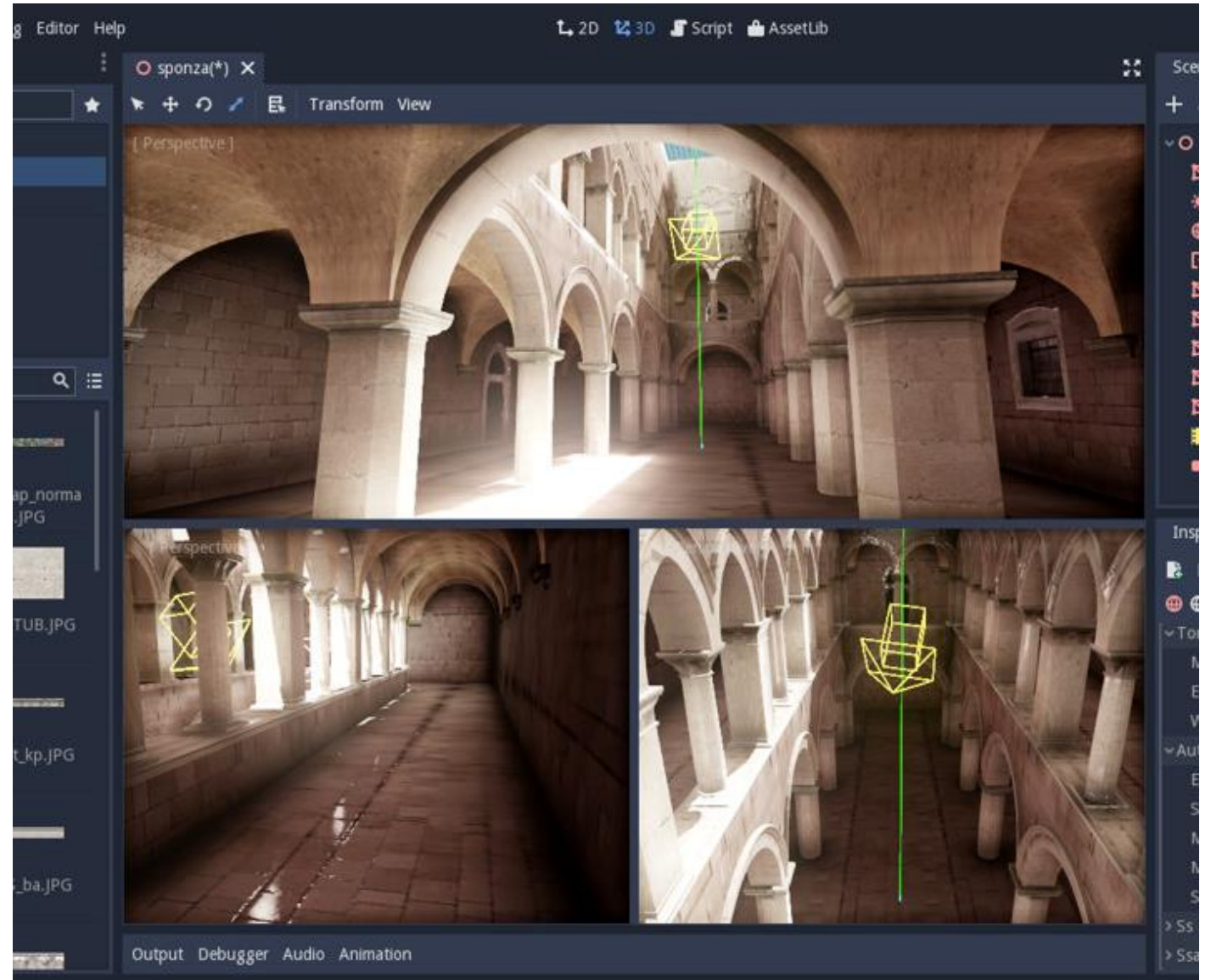
## Moteur 2D

- Unité de distance : pixel
- Eclairage
- Reflets
- Parallaxes



# Moteur 3D

- Illumination globale
- Traitements des surfaces
- Réflexions et éclairages volumétriques



# Gestionnaire d'animations



- Animations de chaque élément
- Découpage de sprites de personnages en sous parties indépendantes
- Squelettes 2D pré existants



## Avantages et inconvénients

Les + :

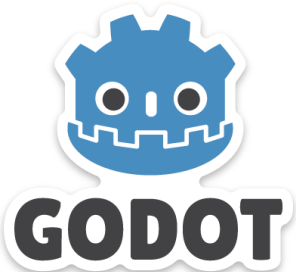
- Entièrement gratuit
- Librairie libre
- Simple à utiliser

Les - :

- Très récent
- Encore peu connu
- Pas encore de jeu phare



**UNREAL  
ENGINE**



# Essayer et contribuer



- Le moteur est accessible sur Steam et sur son site web
- Il est possible de soutenir les développeurs sur leur page Patreon



# Démonstration



Merci pour votre  
attention !

---