



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 8/1/2020 8:33:00

Hello ! Merci pour ton soutien !

Je connaissais pas du tout raylib mais je vais regarder ça de près.

Oui, l'intégration avec Blender est même une idée que j'ai en tête mais que je n'ai pas notée.

On peut charger des fichiers pour les meshes. Pour la capture d'écran, c'est un seul FBX et le moteur créé tout les nœuds correspondant et y donne un accès si on veut changer des choses. Par exemple, éditer un matériau.

Pour le chargement des géométries, j'utilise ASSIMP. Or, ASSIMP est capable d'importer des fichiers .blend.

<https://github.com/assimp/assimp>

Ce qu'il faudra que je fasse, c'est explorer davantage ASSIMP afin de pouvoir récupérer plus de données que la géométrie et les matériaux. Il permet d'accéder aussi aux lampes et aux caméras.

On peut alors envisager un petit set up de scène dans Blender et l'importer directement dans un jeu avec assez peu de travail.

Voilou !