



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 14/1/2020 9:38:00

Hello,

J'ai commencé à travailler sur les objets transparents, mais je pense que je vais mettre ça en pause.

En effet, c'est une partie assez obscure pour moi car ça demande des connaissances dans un domaine en OpenGL dont je n'ai eu aucune connaissance préalable (A-Buffer). Je ne suis pas satisfait des quelques infos disponibles sur internet à ce sujet et ça reste donc toujours aussi difficile à appréhender.

https://en.wikipedia.org/wiki/Order-independent_transparency

C'est pourquoi, je me suis acheté un livre sur les shaders en OpenGL4.6 (et compatibles Vulkan, donc très intéressants pour plus tard aussi). Il y est expliqué notamment comment implémenter cette méthode de transparence.

<https://www.oreilly.com/library/view/opengl-4-shading/9781789342253/>

La table des matières montre de nombreux points que j'ai prévus d'implémenter. Le livre aborde également des points tels que l'animation côté shaders, la tessellation, les compute shaders (utiles pour du calcul généraliste en GPGPU), etc. De quoi passer des heures accroché à ces précieuses pages !

Un point important que je vois avec ce livre également, c'est la version d'OpenGL 4.6. Il utilise la toute dernière, ce qui me convient puisque c'est celle-là que j'utilise. Jusque là, je me suis principalement basé sur les tutoriels de LearnOpenGL. Ceci étant, il s'agit de tutoriels avec une version plus ancienne d'OpenGL (OpenGL 3.3). Je peux passer à côté de pratiques plus intéressantes bien que j'ai déjà adapté les tutoriels à mes besoins.

Quand je recevrai le livre*, je décortiquerai les différents points traités et je reverrai la roadmap du projet. Le bouquin me fera office de phare pour garder le cap.

* J'ai besoin de papier pour lire, les ebooks c'est bien sympa mais ça me fatigue trop les yeux...