



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 13/3/2020 10:19:10

Hello,

Je viens vous faire part d'une réflexion que j'ai depuis plusieurs jours. Je sais que j'ai dit ne pas vouloir faire d'éditeur graphique avant un long moment, pour prioriser le rendu (tout particulièrement, les shaders).

Le fait est que je réalise un petit trailer pour montrer les maigres capacités du moteur pour sa v1.0. Et là, comme je fais autre chose que de simples "turnarounds", je dois bien avouer que c'est ultra galère !! J'arrive à faire mes plans mais bonjour le temps perdu...

Comme je compte conclure mon trailer avec une scène assez complexe, ça va être chaud patate ! Il va falloir coder des transitions entre keyframes, ce qui n'est pas encore dans le moteur. Tant de développement alors que ça sera juste pour une vidéo de quelques secondes... C'est un peu relou !

Ce qui m'embête le plus, c'est les gizmos pour manipuler les objets en 3D. J'ai déjà développé ce genre de choses et c'est quand même bien ch**** à faire fonctionner.

Avec cet éditeur, je pourrai en plus éditer des matériaux directement dans le moteur plutôt que me contenter de bidouiller dans Blender afin d'atteindre un résultat potable. J'ai aussi plein de soucis à cause de textures non trouvées, car l'exporteur FBX en particulier, est assez mal foutu dans Blender.

Pour l'édification de matériaux, je pense partir sur un système nodal comme c'est le cas avec EEVEE.

J'aimerais aussi ajouter un système de "chemins", à la façon des courbes de Bézier dans Blender, qui servirait dans un premier temps à programmer des animations basiques, en plus de keyframes.

Le projet crée dans l'éditeur serait exporté et il serait possible de le lancer via le moteur.

Enfin du côté du moteur, introduire plus tôt que prévu les interactions utilisateur (clavier/souris/manette).