



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 19/3/2020 10:21:03

Merci Hook ! Il n'y a pas énormément de features pour l'instant, j'ai énormément plus bossé sur le cœur du moteur que le visuel. Les prochaines releases seront plus "intéressantes" à voir par contre (et à programmer du coup) !

J'étais super content de pouvoir animer de façon assez dynamique certains objets comme les vaisseaux. J'avais trouvé un bout de code me permettant de calculer des splines pour l'interpolation entre les keyframes.

<https://kluge.in-chemnitz.de/opensource/spline/>

Avec ça, il m'a "suffit" de faire l'animation dans Blender puis de reporter les valeurs des keyframes (translation, rotation) à la main dans le code... C'était un peu long et pénible.

Dans l'éditeur ça sera fait graphiquement par contre, comme dans Blender. De même que la création des matériaux avec des boîtes à connecter comme le Node Editor de Blender.

Je ferai une première maquette de l'éditeur dans les prochains jours, pour voir la disposition des éléments de la GUI. En même temps, je testerai imGUI et les différentes parties/extensions qui seront utiles (node editor, gizmos, docking, ...).

EDIT: Ce soir, j'ai trouvé le nom de l'éditeur. Au début j'étais parti sur un simple hARMful Editor. Mais bon, ça ne collait pas au principe de nommage du projet (chaque nom de bibliothèque possède un nom qui a un sens en anglais et dont chaque lettre est l'initiale de sa description).

Ce sera **hEWER**, pour "**h**ARMful **E**ngine **W**ith **E**asier **R**ealizations" (ou en français, le moteur hARMful avec des réalisations simplifiées).