



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 28/3/2020 10:22:55

Si tu parles des ajustements, je ne crois pas. Mais le lancement de l'appli n'est pas long, en fait tout est quasiment fait dans une sorte de JavaScript. Il n'y a donc pas de compilation.

EDIT:

Je vais bosser sur le moteur lui-même en plus de l'éditeur. L'éditeur n'est pas prioritaire pour le moment mais j'avancerai de temps en temps dessus.

Concernant le moteur, j'utilise l'outil NVidia NSight Graphics pour détecter les erreurs OpenGL et ainsi les corriger. Je vais donc faire une première passe sur ces erreurs.

Je verrai pour corriger des bugs ou procéder à quelques améliorations du moteur que j'ai mises de côté pour la release. Après ça, je ferai un nouveau patch de la version 1.0.

Suite à ce patch, je vais attaquer une feature qui me tient particulièrement à coeur. Le support de HDR pour l'éclairage ambiant et aussi le rendu PBR, c'est-à-dire un rendu similaire à celui de EEVEE ou Unity pour ne citer qu'eux. Les anciens shaders (Blinn-Phong) seront encore là mais seront dépréciés : ils pourront être supprimés du code plus tard.

EDIT2: J'ai remplacé libpng et libjpeg-turbo par la bibliothèque stb. Elle simplifie énormément le processus de build (il n'y a plus besoin de libpng ni de libjpeg-turbo, difficiles à trouver sous Windows).

Cerise sur le gâteau, elle me permet de supporter plusieurs formats d'images supplémentaires dont les HDR.