



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: hARMful engine**

**Subject: Re: hARMful engine**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 30/4/2020 22:19:48

Pfiou, j'en ai bavé mais c'est fait ! Chargement de HDR maps directement en "equirectangular" (je m'excuse du terme anglais mais en français c'est trop relou, c'est trop long).

Il m'a semblé important de le faire pour l'éclairage ambiant.

<https://www.youtube.com/watch?v=GDw-JpYGAX8>

Le moteur est capable de distinguer comme un grand entre une cubemap et une HDR en "equirectangular" à partir du ratio largeur/hauteur. Pour une cubemap il est de 4/3, une "equirectangular" de 2/1.

C'est bête, mais voir le nombre d'abonnés sur Youtube grandir doucement c'est rigolo et ça fait plaisir même pour un "petit projet" !