



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 4/5/2020 22:00:06

J'ai encore un peu avancé, toujours sur le "thème" des environnements (cubemap, ...).

Cette fois, et toujours à partir de la HDR, j'ai pu produire la texture qui servira à mimer l'éclairage ambiant. Autrement dit ce qui servira pour de l'éclairage plus réaliste. En gros, j'ai downsizé la HDR en de façon à produire une cubemap de 32 pixels de côté. Avant la conversion de la HDR en cubemap, j'applique un flou gaussien. Il me reste encore un petit détail à gérer sur le flou gaussien mais le plus gros est fait.

Voilà à quoi ça pourrait ressembler (c'est un exemple pris sur Google) :

Il me restera encore à générer la carte pour les reflets à partir d'une HDR (qu'on appelle aussi "radiance map" en anglais).

Bon, là où c'est pas hyper optimal, c'est que tout ça est fait à chaque chargement. Je pense que l'éditeur sera un bon endroit pour précalculer toutes ces textures (directement sous forme de cubemap).

Ensuite le moteur pourra les charger directement, sans traitement lourd, ce qui devrait accélérer le lancement des applications.

Je crois que IBLBaker fait déjà ça, mais j'aimerais quand même avoir une solution intégrée. Quitte à faire un éditeur, autant qu'il soit utile.

EDIT: En fait, je pense que je vais enlever ça du moteur de jeu. Pour l'instant, je vais partir sur des maps déjà générées.

Je pense que je ferai ce traitement dans l'éditeur lui-même plutôt car ça ne fait pas trop sens ici.