



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 11/5/2020 17:32:08

Hello,

Quelques nouvelles depuis la semaine dernière.

J'ai peu avancé car cette histoire de maps pour l'éclairage me chagrinerait pas mal. Je voudrais pas faire ça dans le moteur lui-même parce que c'est pas tip top. J'aurais aimé utiliser d'autres logiciels pour les générer et voir ensuite pour faire un outil maison mais aucun ne marche (ou alors je sais pas m'en servir).

Que ce soit IBL Baker ou cmftStudio, j'arrive pas à sortir les images correspondantes alors qu'il font bien le taf durant l'exécution de l'appli !

Je suis donc un peu "coincé" à devoir faire un truc. Donc autant voir pour intégrer ça directement dans l'éditeur.

Mais en ce moment, je m'occupe surtout de voir comment intégrer le moteur dans l'éditeur. Ça peut sembler bête mais ça a demandé de la réflexion pour passer d'un moteur "standalone" à un moteur dans tout une UI.

Je crois que je vais parvenir à un résultat sous peu, en croisant les doigts pour que ça marche sans accroc.