



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 16/6/2020 9:05:47

Merci Hook !

Ouais, j'ai encore plein de choses à faire et surtout plein de corrections de bugs... bouhouhou !

J'ai fait de petites améliorations, dont une qui impacte les performances : l'ambient occlusion. Le calcul de l'AO se fait sur une image plus petite que le rendu à l'écran : 1/4 de la taille de la fenêtre.

Je suis en train de réécrire l'application de démo. L'ancienne était vraiment un gros bazar sans nom, dégueulasse.

Parmi les améliorations, il y a la gestion de la caméra qui est très propre cette fois. Les déplacements sont beaucoup plus fluides et le clavier bien mieux géré.

Par exemple, se base sur le code d'une touche clavier et non la lettre. Dans le code j'ai assigné la touche W pour avancer mais sur mon clavier AZERTY, j'utilise bien la touche Z. Si je branchais un clavier QWERTY, j'utiliserais W.

Ça m'a aussi donné une idée sur la façon de faire un contrôleur de caméra. Plus généralement peut-être un contrôleur tout court pour un personnage, etc. Il y a encore des choses à plus réfléchir.

Un autre élément que je voudrais mettre en place pour la prochaine démo vidéo, c'est une amélioration de la gestion des matériaux quand on charge un modèle 3D. Avec ça, il me serait possible d'avoir une Mustang bien mieux rendue (voir post précédent) en attendant une solution plus viable.