



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 24/6/2020 8:41:04

Bien le bonjour,

Voici une nouvelle vidéo pour présenter le rendu de quelques objets avec les nouveaux shaders PBR et l'éclairage ambiant grâce aux HDR. Depuis les dernières captures d'écran, j'ai pu améliorer un peu le rendu des objets. J'avoue ne pas être encore totalement satisfait mais c'est un premier jet.

<https://www.youtube.com/watch?v=TOFYptxJ3Vw>

Je commence à plancher sur une grosse optimisation du moteur. Après quelques pistes de réflexion, je voudrais en profiter pour mettre en place du multithreading dans le process de la scène 3D et accélérer ainsi le traitement côté CPU.

C'était quelque chose de prévu pour plus tard mais ça me semble bien mieux de le faire dès maintenant. Surtout que j'ai une tâche consistant en la création d'un pool de threads.

Ce pool simplifiera la parallélisation d'une même tâche sur plusieurs cœurs du CPU.

J'ai eu l'occasion de développer une pré-version de ce pool dans l'outil qui calcule les HDR donc j'ai pu voir que ça fonctionne bien en terme de gain de performances !