



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

**Topic: hARMful engine**

**Subject: Re: hARMful engine**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 25/6/2020 8:27:49

Merci beaucoup Hook ! C'est très gentil.  
Je te dirai selon les besoins des prochaines démos !

En fait, j'ai souvent des problèmes avec les modèles 3D. Soit ils s'exportent mal à cause des modifieurs, soit il y a trop de matériaux différents... Pour l'instant je gère ça de façon un peu crade avec du FBX, Collada, OBJ, ...

Pour le Iron Man et C3-P0 par exemple, j'ai créé de petites textures unies (en 4x4) pour faire la couleur, le roughness et le metalness. Encore ça allait pour 3-4 matériaux différents. Je voulais aussi mettre une moto mais elle avait vraiment trop de textures différentes...

Je prévois finalement d'utiliser le format glTF 2.0 qui comporte toutes les données pour du PBR ! Je connaissais pas trop ce format en fait. En particulier, j'avais pas vu qu'il peut être exporté en format binaire qui est à peu près aussi "lourd" que du FBX sur le disque. Avec ça, ça devrait être vraiment beaucoup plus pratique de créer des modèles dans Blender et de les charger ensuite dans l'application.

En bonus, le glTF gère les animations, il contient aussi les lampes et les caméras et des propriétés "custom" ! Avec un peu de chance on peut y mettre des empty.

Peut-être même que Blender pourrait me servir d'éditeur de scène !

EDIT: après vérification, il contient bien les Empty de Blender (c'est rien qu'une position dans l'espace 3D) !! Ca peut sembler bête à première vue mais un tel Empty peut servir de spawner par exemple.

Ah, ça me redonne plein de motivation pour la partie "édition" sans me prendre trop la tête avec une application supplémentaire à développer !