



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 18/4/2020 11:28:20

Hello,

Encore un peu d'améliorations.

Je m'occupe maintenant de charger les différentes textures du matériau PBR (albedo, roughness, metalness, ...) comme pour Eevee/Unity/UE4 et autres moteurs existants.

C'est un chargement primitif qui cherche dans un dossier précis. Le mieux sera d'avoir une interface graphique pour choisir les fichiers et les organiser comme on le veut.

Je m'attaque maintenant à l'éclairage ambiant à l'aide d'une HDR.

Alors pour l'instant, je ne charge pas du tout d'HDR. J'ai par contre entamé un premier travail qui simplifie grandement l'utilisation d'une cubemap.

Avant, on devait charger les textures de chaque face "séparément" (sous forme de tableau en fait). C'était embêtant quand on avait une cubemap en une seule texture.

Maintenant, le découpage des différentes faces se fait directement par le code, on a plus qu'à entrer une seule image pour la cubemap.

Par exemple celle-ci (la disposition des faces est importante par contre) :



Le résultat de tout ceci (PBR et cubemap entière) est ici.

Je précise encore que l'éclairage n'est pas assuré par la cubemap, j'utilise ici une lampe identique au type "Sun" de Blender.



Le but est maintenant de charger une cubemap au format HDR. De là, je pourrai procéder à de l'éclairage via image cubemap et les reflets de celle-ci sur les objets. Ca sera sans doute l'occasion de vous montrer les résultats !

Quand ça marchera, je verrai si je peux convertir une HDR en "projection cylindrique équidistante" ("equirectangular" en anglais) vers une cubemap afin de faciliter d'autant le chargement de ces fichiers.



