



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

**Topic: hARMful engine**

**Subject: Re: hARMful engine**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 18/4/2020 22:22:20

Merci Redstar !!

J'ai aussi cette impression mais c'est toujours mieux d'avoir un avis extérieur.

Il y a encore quelques trucs que j'ajouterai aux shaders. Je pense par exemple au rendu de peintures de voitures et aux tissus. Il y a aussi tout ce qui est anisotropie comme ça :

[https://google.github.io/filament/images/material\\_anisotropic.png](https://google.github.io/filament/images/material_anisotropic.png) .

Google a fait pas mal de documentation pour son projet open-source Filament, c'est une mine d'or !

Juste en passant, j'arrive à charger une HDR et à l'afficher. Je fais pas un nouveau screenshot, on ne voit pas la différence à l'écran. Par contre, l'intérêt se situe dans les données de la HDR pour l'éclairage (ce que ne permet pas un fichier JPEG ou PNG).

Pour l'instant, je ne vais pas me lancer dans la conversion d'une HDR project... machin vers cubemap. Je pense que je ferai ça du côté de l'éditeur car il me semble que la conversion pourrait prendre beaucoup de temps. J'aimerais donc traiter l'image avant de lancer un jeu par exemple.

Ce tabouret est rendu uniquement avec sa texture de couleur, la normalmap et l'équivalent d'une specularmap. Le moteur gère plus de données encore, mais ici je n'en avais pas besoin. Il n'y a que la "height map" que je ne sais pas encore exploiter.

J'utilise un modèle libre de droit issu de Model Haven. Le rendu me semble similaire à celui exposé. Bizarrement, dans Blender il est beaucoup plus brillant donc il faudra que je regarde ce que j'ai mal configuré dans EEVEE.

[https://3dmodelhaven.com/model/?c=interior%20design&m=WoodenTable\\_02](https://3dmodelhaven.com/model/?c=interior%20design&m=WoodenTable_02)

Le site propose encore assez peu de contenu mais il est totalement libre et donc parfait pour publier mon code de démo sur GitHub !

D'ailleurs, j'ai utilisé une des HDR du même site mais convertie en cubemap avec un outil externe.

[https://hdrihaven.com/hdri/?c=indoor&h=entrance\\_hall](https://hdrihaven.com/hdri/?c=indoor&h=entrance_hall)

J'ai aussi essayé le rendu d'un pistolet qui possède des surfaces métalliques (aux propriétés légèrement différentes) et ça semblait bon. Mais pour l'instant, c'est pas très intéressant à montrer. Il faudra attendre les reflets ! Là aussi, je n'ai pas réussi à avoir un rendu correct avec EEVEE, en utilisant pourtant les mêmes textures...