



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 15/5/2020 11:32:11

Je sais pas de quoi tu veux parler.

Si c'est pour la conversion des HDR, c'était prévu que je le code. Ça ne devrait pas être trop compliqué à faire même s'il ne m'est pas possible de l'incorporer dans l'éditeur comme prévu.

En fait j'ai réussi à faire fonctionner IBL Baker et cmftStudio... Mais je peux pas en tirer grand chose.

IBL Baker ne sort que des DDS et la sortie ne me convient pas du tout en terme de structure. Quant à cmftStudio, il sort bien des HDR en cubemap mais les images générées sont bourrées d'artefacts visuels ! Donc forcément au rendu ça se voit énormément.

Du coup je pars sur une application en ligne de commande pour le moment. Comme ça j'aurai le format voulu et, j'espère, sans bug.

Oh, et j'oubliais. IBLBaker comme cmftStudio se basent sur imGUI pour leur interface graphique (boutons, etc). J'aime pas trop donc ça ne représente même pas une alternative à Qt.