

**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives****Topic: hARMful engine****Subject: Re: hARMful engine**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 21/5/2020 15:43:25

Petite mise à jour de l'avancement.

Aujourd'hui, j'ai commencé à avoir de premiers résultats pour mon outil qui permettra d'avoir toutes les textures HDR qui serviront à l'éclairage ambiant.

Pour le moment, c'est encore en chantier. Le code est un peu en vrac (des morceaux sortiront du moteur car ça n'aura plus lieu d'être là) et tout n'est pas fini. Mais j'ai réussi à avoir des images tout à l'heure !

Donc voici à quoi ressemble la HDR utilisée sur la cubemap.



Et là les images générées (je les ai assemblées manuellement, le but sera de les fusionner automatiquement avec le générateur).

Cette petite cubemap est un exemple de ce qui sert à faire un éclairage ambiant.

Quand j'aurai finalisé (nettoyage du code, etc), j'aurai encore une autre cubemap à générer dédiée aux reflets.

Ce qui me "plaît" avec cet outil de conversion, c'est que je me sers de mon propre moteur pour faire ces images. J'ai ajouté/modifié de petites choses mais tout s'imbrique très bien.

C'est réconfortant de se dire qu'il "fonctionne bien" même en dehors d'une application de type jeu vidéo pour laquelle il est plutôt dédié !