



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 26/5/2020 0:54:45

Bonne nuit à tous !

J'ai "fini" le projet. Pour le moment, le logiciel crache plusieurs fichiers .hdr, chacun correspondant à une des 6 faces d'un cube (pour créer une cubemap).

Pour finaliser ce projet, je voudrais créer un "format" de fichier spécifiquement pour mon moteur, le HEM (hARMful Environment Map). Il s'agit ni plus ni moins que d'une concaténation des différents fichiers en un seul "gros" fichier pour les transporter plus facilement.

Voici la page du programme en question, nommé incredIBL (IBL pour image-based lighting, le nom de la technique d'éclairage) :

<https://github.com/dcarlus/incredIBL>

Il s'agit donc d'un outil en ligne de commande (CLI) mais il fonctionne sur GPU. Le traitement est donc très rapide, les seuls ralentissements possibles sont liés au chargement et à l'écriture des fichiers.

On lui donne une image HDR en entrée (un panorama 360°) et il ressort toutes les maps nécessaires pour faire un bel éclairage en OpenGL.

Vous trouverez un exemple en bas de la page du projet (joliment agencé à la main en format cubemap pour la représentation).

On peut définir la taille des images générées. Le logiciel s'arrange pour que les tailles soient des puissances de 2 (sinon OpenGL refuse d'afficher les cubemaps).

Tout ça peut rester encore un peu flou sur la finalité. J'espère vite pouvoir vous montrer le résultat !

Allez, je vais vite me coucher !!