



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: hARMful engine

Subject: Re: hARMful engine

Posté par: Bibi09

Contribution le : 1/6/2020 8:50:03

Bah, c'est quelque chose d'assez inintéressant. Ou plutôt, pour le dire correctement, t'as tellement envie d'avoir de "zolis rendus" en 3D que t'es impatient et t'as pas envie de passer du temps à faire tout ça.

Après, je l'ai fait en priorité pour moi-même.

Je le partage si ça peut servir. Si c'est le cas, tant mieux, sinon ça changera rien au fait que ça me sert beaucoup ! :D

C'est comme le mec qui a fait ce programme : <https://github.com/HectorMF/BRDFGenerator>

C'est aussi une image importante pour le rendu PBR. Son programme va me servir, mais il l'a probablement fait pour son propre besoin à la base (comme un peu tout ce qu'on fait, même si le besoin c'est juste s'amuser).

PS: hier j'ai réussi à faire le chargement des images. Ça va super vite malgré la bonne résolution des images. Pourtant c'est que sur un HDD que j'ai testé.

C'est lié au fait que tout est groupé dans un seul fichier, le HEM (ça limite les commandes lentes de lectures du CPU vers le disque) qui est alors entièrement en mémoire. Les images sont donc lues depuis la RAM et là, ça bombarde !

Une fois qu'ils sont lus, les fichiers sont ensuite effacés de la RAM bien sûr !