



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Un oeil en textures procédurales.

Subject: Re: Un oeil en textures procédurales.

Posté par: UranusNoir

Contribution le : 23/3/2010 18:11:42

Heu, bah je suis peut être dans le faux, mais pour moi la texture est la couleur, le relief (normal map), dans le monde réel je dirais aussi ce que tu ressens quand tu touches l'objet (doux, etc). Alors que les shaders (ombres en anglais j crois, comme slim shady) eh bien ce sont els réflexions lumineuses, donc tout ce qui se règle avec le spec, hard et ref (puis les oren-nayar, lambert, toon, blinn, etc) ainsi que le SSS, et enfin les possibles miroirs et transparence.

Donc là je dirais que niveau couleur ça gère, proportions aussi, mais que tout ce qui est brillance, réflexions, etc est encore à travailler. (ou commencer, je ne sais pas si tu es déjà penché)