



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

Subject: Re: Bien configurer le diffuse et le specular (material)

Posté par: Thewada

Contribution le : 13/9/2016 19:32:28

un lien pratique pour voir les différences entre les différents modes:

https://www.blender.org/manual/render/blender_render/materials/properties/index.html

Si tu veux faire à l'œil, demande toi

Quelle est la couleur de ton objet?

Quelle est la couleur de ses reflets?

Quelle est l'intensité et la dureté de ceux ci?

Ensuite quel mode serait préférable, pour simuler la matière que tu auras choisi, vu que certains te donne plus ou moins de contrôle. ou ne se comportent pas pareil.

Sans références, je dois avouer que c'est chaud, le mieux serait d'avoir créé suffisamment de matériaux différents pour y aller à l'instinct ensuite. Sinon ferme les yeux et demande toi ce que tu veux représenter.

Ensuite si tu as d'autres matériaux dans ta scène tu peux t'en servir comme références, dans le sens où tu compares tes matériaux à l'œil entre eux, et tu vois si c'est crédible.

++