



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 : 15/9/2016 13:58:26

Salut,

J'ai testé ton blend.

Y'aurait plusieurs choses à revoir.

Déjà tu n'utilises pas vraiment les réglages de base du matériaux, c'est pas forcément grave, puisque tu utilises une texture en color, mais dans un sens tu y perds, puisque tes reflets sont forcés de la couleur de ta tex, ça crée une sorte de saturation.

De plus ta tex n'est pas tilable, on voit les bordures quoi. Gimp a un filtre qui gère ça, si tu veux. Et quand on zoom, c'est très pixélisé. Donc il te faut une tex avec une résolution suffisante, c'est essentiel.

Ensuite, pense à rajouter des tex pour les specs, le bump etc. Ça rendra ton objet plus crédible.

Pour l'instant ton mat est un peu "plat".

Pour ce genre de matériaux, c'est bien d'essayer de créer des tex procédurales. En combinant plusieurs d'entre elles (cloud /voronoi etc), avec des scale différents, ou en gérant les réglages dans tex>color, tu pourras obtenir beaucoup d'effets. L'avantage, c'est que c'est infini, y'a pas besoin de se prendre la tête pour rendre la tex tilable, et il n'y aura pas d'effet de répétition.

Concernant ton dernier message, appliquer des textures, c'est justement ce qu'il faut faire pour créer un matériau convainquant. Si tu regardes dans tex>influence, tu verras qu'il y a plein d'options possibles. Et également plusieurs modes d'opérations. Ce qui fait tu peux mettre plusieurs couches de textures, faire des masques, etc, jusqu'à avoir l'effet désiré.

Rien ne t'empêche ensuite de baker et retravailler ça ensuite sous gimp par ex.

Si tu veux pousser et avoir un ensemble de techniques, packt publishing a fait un livre sur le sujet: "Blender 2.5 materials and textures cookbook" qu'on trouve facilement sur le net.

++