



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends**

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 15/9/2016 15:20:18

Oui, je connais l'option "rendre raccordable" dans gimp qui permet de faire ça mais le résultat est pas très... raccordés

Je ne comprends pas le bump map: Ça me paraît être la texture mise en noir et blanc, ni plus ni moins. Je n'en vois pas l'intérêt.

Citation :

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

Ça me contrarie, cette réflexion, dans le sens que je n'ai pas l'air de voir la même chose que toi (peut-être est-ce ma myopie qui fait ça ?

) mais surtout parce que je ne vois pas (c'est le cas de le dire

) ce que je peux faire pour "faire plus rond".

En général, en principe, dans un jeu vidéo, on ne fait jamais appel à des banques de textures (pour la plupart non-procédural) ?