



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 16:38:52

La bump map, c'est effectivement une tex en noir et blanc, mais l'idée c'est qu'elle sert à mettre du relief sur ton objet. Je ne parle pas de rendre ton mat plus rond, mais moins lisse. Il y a aussi les textures normales.. bref renseigne toi la dessus. Il y a moult sujets sur le bc ou ailleurs la dessus.

Les choses dans la réalité ne sont jamais purement lisses, les veines d'un bois, les pores d'une peau, des écailles.. etc. Le bump sert à simuler ça sans trop de calculs. Cad sans avoir besoin d'un mesh avec une resolution de dingue.

L'avantage, du fait de mettre du relief, c'est que ton objet va capter la lumière différemment, et donc c'est là que tes réglages de specs prennent toute leur importance.

Il n'y a pas de relief il y a moins voir pas de reflets intéressants. Juste une sorte d'éclairage grossier sur ton objet. Idem pour les ombres.

C'est la lumière qui fait qu'un objet apparait en volume, donc en 3D. La couleur limite c'est secondaire.

Et pour le jeu video, sisi on fait des textures. Elles peuvent être procédurales avant de les baker dans une UVmap.

Un exemple homemade:

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=44394&viewmode=flat&order=ASC&start=40

Surtout pour que tu vois la difference entre le lowpoly tout lisse, et son rendu grace aux trois tex utilisées, la color, la spec et la normal.

++