



**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 : 16/9/2016 15:53:39

D'accord, je comprends.

Ah donc specular color = bump map si je comprends bien ?

L'intensity a besoin d'un sun pour fonctionner. Étant donné que c'est pour mon propre projet, entre autre, on m'a dit que le sun donnait un rendu "trop flash" et les zones d'ombres ne sont pas correctes.

Comment puis-je m'arranger pour mettre une vraie specular map avec un Sun sans que ce soit "trop flashy" ?