



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 : 16/9/2016 16:13:42

Non lol

La spec = specular = reflets.

En intensity, ca veut dire que ton mesh va plus refleter là ou ce sera blanc. On peut s'en servir par ex pour un perso au niveau des joues du front, des lèvres, pour les mettre en valeur.

En color, ca veut dire que la couleur du reflet peut etre differente de sa couleur de base. Au minimum, tu peux utiliser la couleur de base mais un peu désaturée et plus lumineuse.

Le bump, c'est pour mettre du relief. pour des détails, comme la trame d'un tissu.

La normal, c'est pour avoir plus de controle qu'avec un bump, puisqu'il y a 3 dimensions. en général on s'en sert sur un lowpoly, pour le rendre plus complexe, a partir du bake d'un highpoly.

Si ton sun est trop flashy, c'est peut-etre parceque comme je disais plus haut, tes reglages sont montés a fond (à 1)

baisse les vers 0.7 ou plus bas pour tester. Tu peux aussi baisser l'intensité du sun. Aussi utiliser l'ambient occlusion pour illuminer toute ta scène de manière douce. En combinant tout ça, ta scène sera plus jolie.

Essayes de capter ces differentes textures possibles, et les differentes influences qu'elles ont sur ton mesh.

Plutot que d'utiliser une sphere, utilise plutot un mesh un peu plus complexe, suzanne par ex. Tu verras mieux les effets de tes tests.