



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 : 17/9/2016 14:26:57

Il y a autre chose que je ne comprends pas:

Pourquoi faire des textures bump, normal, specular si l'on peut directement les configurer dans le panel texture ?

Je veux dire par là que si on active "normal" d'un côté ou que l'on crée une texture "normal map" tout en activant, de toute façon l'onglet "normal", ça revient au même, non ?