



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Système nodal - compréhension des blocks

Subject: Système nodal - compréhension des blocks

Posté par: Redstar

Contribution le : 7/6/2018 19:14:40

Bonjour tout le monde,

J'ai récemment lu le manuel sur les block nodaux pour le bge et j'aimerais éclaircir certains points.

input:

- camera data: prends des info sur la position d'un objet vers la camera. Il peut être utilisé pour appliquer un effet ou du brouillard sur l'objet selon la distance camera.

D'accord, mais est-ce sur la camera ou l'objet qu'il faut appliquer ça ?

Peut-on me définir "Vector" ?

- node geometry:

- Tangent: Tangente à la surface - besoin de précisions

- True Normal: Geometry or flat normal of the surface - besoin de précisions

- Incoming: Vector pointing towards the point the shading point is being viewed from - besoin de précisions

- Parametric: Parametric coordinates of the shading point on the surface. To area lamps it outputs its UV coordinates in planar mapping and in spherical coordinates to point lights - besoin de précisions

- Backfacing: 1.0 if the face is being viewed from the back side, 0.0 for the front side. - c'est quoi, c'est en rapport avec l'AO ?

- Pointiness: An approximation of the curvature of the mesh per vertex. Lighter values indicate convex angles, darker values indicate concave angles. It allows you to do effects like dirt maps and wear-off effects. - besoin de précisions, je comprends juste que ça sert à faire des espèces de salissures ou de rouille.

- lamp data: (à utiliser sur un objet ou sur une lampe ???)

- Light Vector: A unit vector in the direction from the lamp to the shading point - besoin de précisions

- Distance: Distance depuis laquelle l'ombrage pointe vers la lampe - besoin de précisions, pas sûr de comprendre

- Visibility Factor: Light falloff ratio at the shading point - c'est la limite distante pour l'ombre ?

- node material étendu:

- Mirror: Couleur de la réflexion en miroir - besoin de précisions, comment on obtient cet effet à la sortie ?

- Ambient: Quantité de la couleur ambiante globale que le matériau reçoit - AO ?

- Specular Transparency: Est l'alpha de la couleur spéculaire - besoin de précisions, quelle différence avec l'alpha standard ?

- Translucency: Quantité d'ombrage diffus sur le côté arrière - fait partie de l'AO ?

color:

vecteur:

- normal: définit l'orientation de la normale - Sert à quoi en pratique ?
- vector curve: Le Node Vector Curves fait correspondre les composants d'un vecteur d'entrée à une courbe. Utilisez ce Node Curve pour ralentir les choses ou les accélérer depuis la scène d'origine - qu'est-ce qui veut dire par ralentir ou accélérer ?
- mapping: - pas compris

convertir:

- vector math: pas compris pour son utilité
- math: pas compris son utilité, j'ai juste compris que ce sont des opérations mathématiques mais je ne vois pas du tout dans quel cas d'application je peut utiliser ça.
- squeeze value: s'utilise généralement avec le node camera data. Permet d'accentuer l'effet de la vue camera pas sur d'avoir bien compris son utilité

J'espère que l'on pourra apporter le plus de renseignements que possible. Je crois sincèrement qu'il est possible de faire des choses impressionnantes car j'ai l'impression que l'on sous-estime le BGE point de vue visuel.

Cela dit, je me pose des questions en rapport avec ce qu'il est possible de faire de base et avec Armory: j'admire l'effort déployé par le développeur mais ce qu'il développe est-il un plus (pour monter plus haut dans la qualité) ou une facilité (car peu de documentations sur les outils existants) ?