



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Système nodal - compréhension des blocks**

**Subject: Re: Système nodal - compréhension des blocks**

Posté par: Thewada

Contribution le : 3/7/2018 16:10:00

Salut,

- Vector/vecteur: Def: deux points font un segment qui définissent l'objet vecteur, sur lequel on peut faire des opérations mathématiques.
- Node geometry: donne des infos sur le shading à un point précis. Tout est en world space.
- tangente (tan): ça sert à mesurer un angle, ou déterminer une longueur.
- True normal: au lieu du normal tout court qui prend en compte le smooth et le bump, prend la géométrie telle quelle, plate.
- backfacing: dépend des normals, permet de décider si on affiche l'intérieur ou l'extérieur d'un objet.
- Pointiness: Selon que les angles sont concaves/convexes, ça va donner une valeur noire/blanche.

- vector math: permet de faire des opérations de maths sur un vecteur.

- math: permet de faire des maths sur le reste des nodes.

Si par ex, tu changes la luminosité d'une texture avec un node color, et qu'après tu branches un node maths avec disons 2 en valeur, la luminosité sera multipliée 2 fois.

liens en vrac:

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Vecteur>

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Tangente> (trigonométrie)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Trigonométrie>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Shader>

Le truc c'est que ces nodes ont plusieurs utilisations possibles, selon comment on les combine. C'est un peu dur de faire un exemple cas par cas.

++