



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

**Topic: hARMful engine**

**Subject: Re: hARMful engine**

Posté par: Redstar

Contribution le : 3/4/2020 16:34:32

Ah mais je ne remets pas en cause tes choix. Mais comme je ne m'y connais pas du tout dans tout ça, je voulais juste comprendre pourquoi

Donc, si je comprends bien, toutes ces histoires de shaders concernent en particulier la lumière et l'ombrage. Je comprends, par tes explications, que l'on cherche à optimiser, pour pouvoir utiliser un "couteau suisse" portable plutôt qu'une "boîte à outils" bien lourde et encombrante.

De façon imagée, bien sûr

. Mais le principe de voir les choses simples est bien

.

Donc, en réalité, les deux choses importantes, et la base de tout rendu, sont la forme (de l'objet) et la lumière (appliquée dessus + les textures) ?

On se rapproche à de la prestidigitation