



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

**Topic: hARMful engine**

**Subject: Re: hARMful engine**

Posté par: Bibi09

Contribution le : 15/4/2020 18:16:18

Hello,

Attention, y a du lourd. Premier rendu avec matériau PBR. Ca fait classe !

Attendez de voir le résultat avec le matériau par défaut !

<https://pasteall.org/media/a/f/afb84430710cb37c67a4d56ddde737ad.png>

C'est du classique pour du temps-réel : vecteur de Fresnel (ici approximation de Schlick) et du Cook-Torrance (BRDF / spéculaire). Les termes ne parlent pas forcément mais vous avez pu voir ces noms dans Blender.

Pour simplifier le code, j'ai supprimé les anciens shaders Phong. En gros le PBR permet de faire du Phong si on va voir.