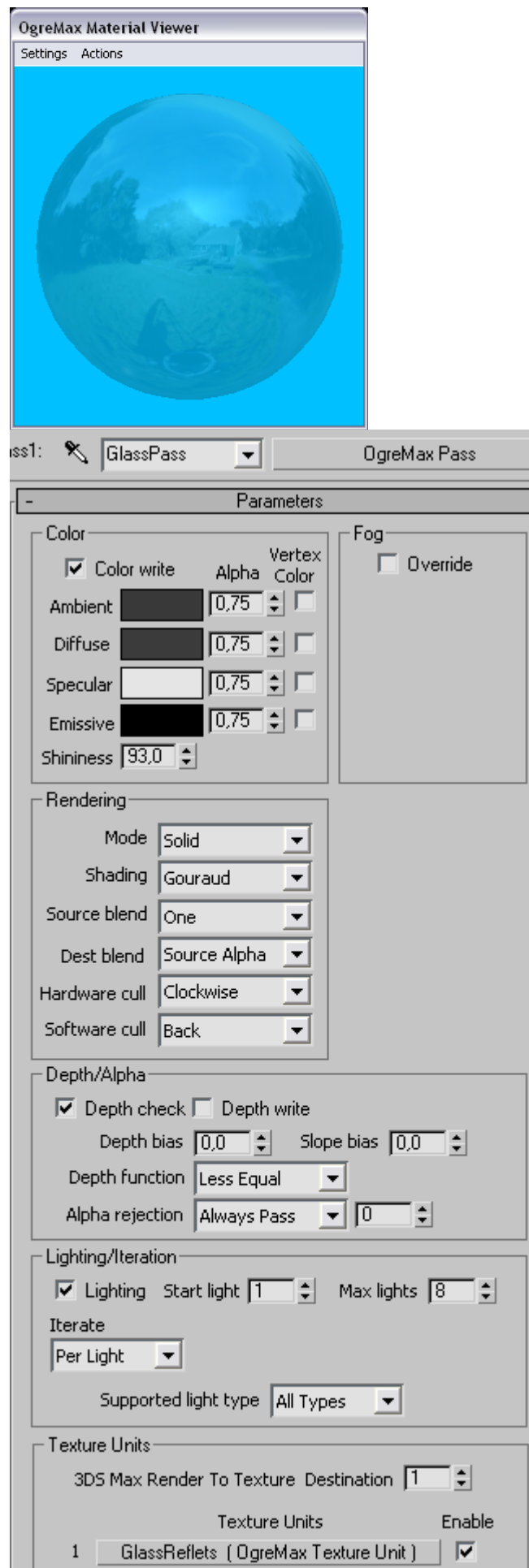


OPENSOURCE3D et OGREMAX

Exemples de matériaux



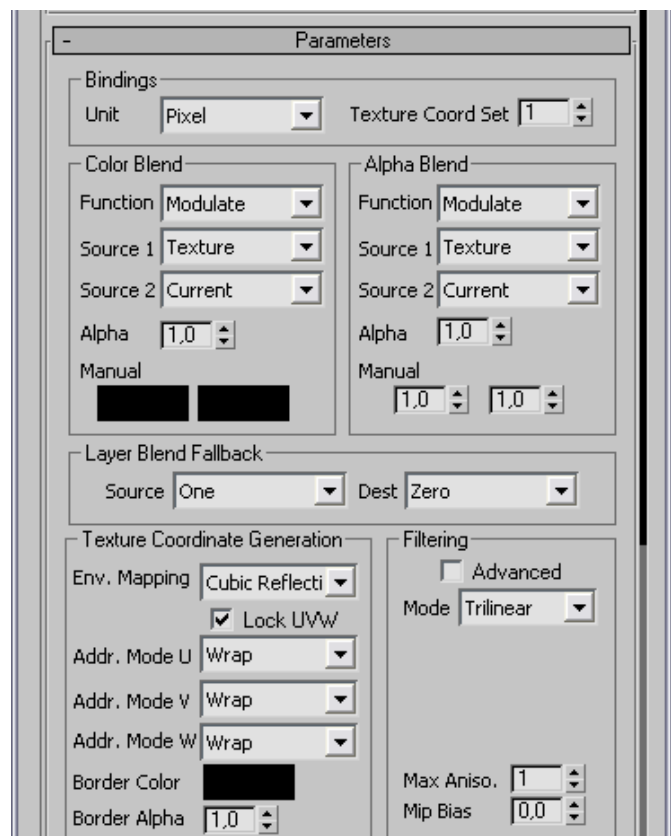
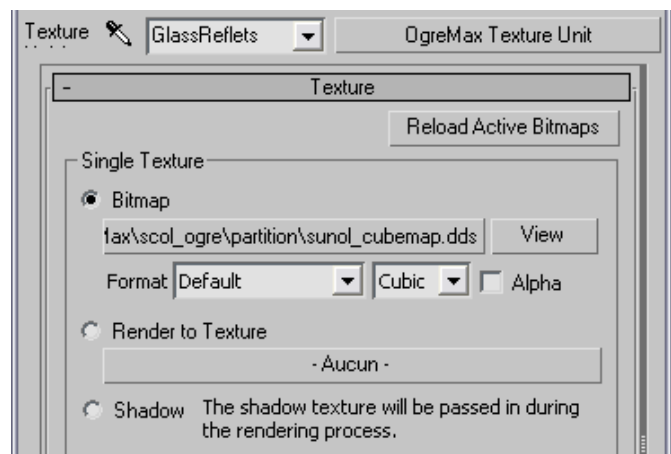
Matériaux verre



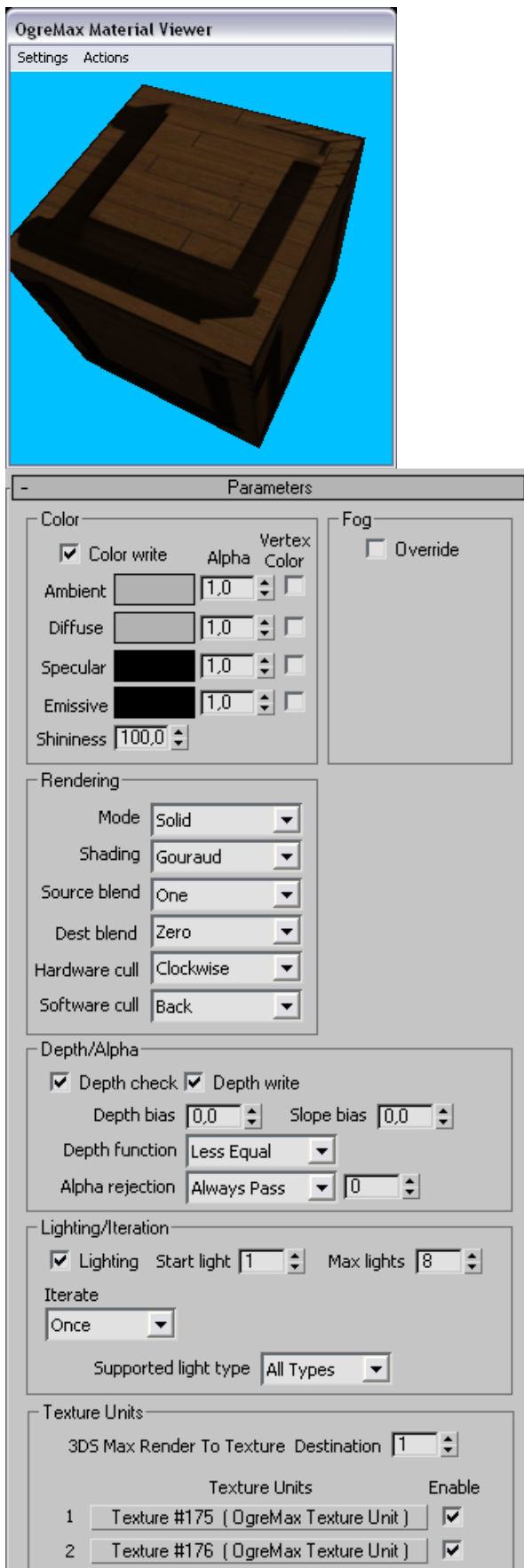
Utiliser une technique et une passe

Attention à toujours mettre les Alpha de la couleur à la même valeur (ici 0,75)

La texture utilisée dans « Texture Unit » est un cubemap qui permet de donner un reflet.



Matériaux avec LightMap



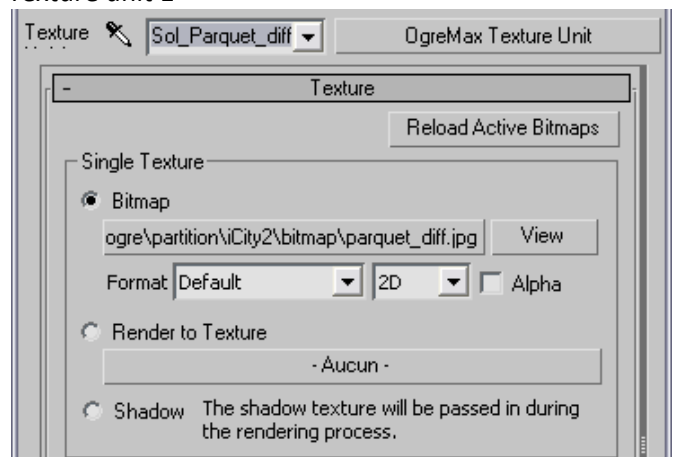
Utiliser une technique et une passe

Cette fois ci on va mettre deux Texture Unit.

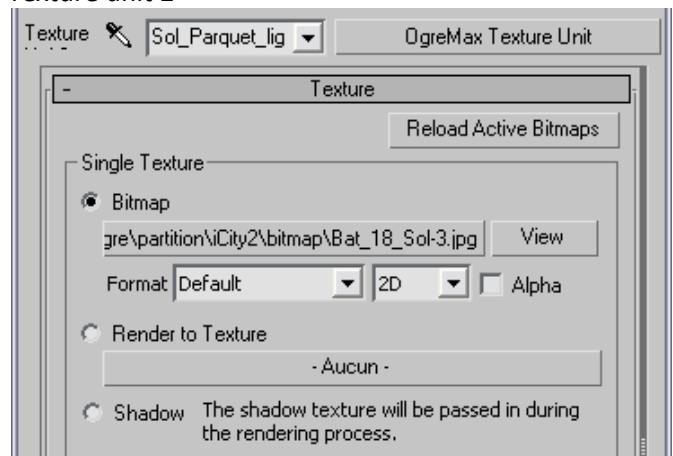
La première texture unit correspond à la diffuse du parquet (fichier image classique en jpg)

La seconde texture unit correspond à la lightmap, c'est un fichier image en niveau de gris.

Texture unit 1

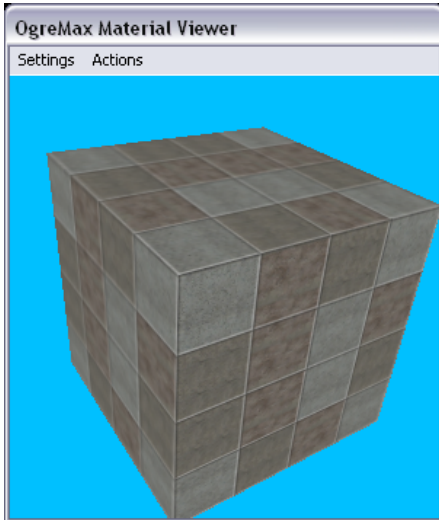


Texture unit 2



Matériaux avec du bump.

Nous allons obligatoirement utiliser un shader



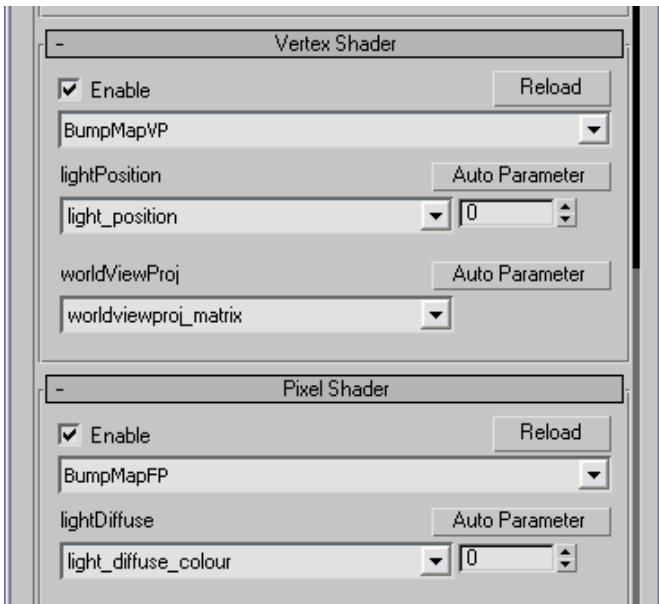
Utiliser une technique et deux passes

La première passe correspond au bump, la seconde à la diffuse.

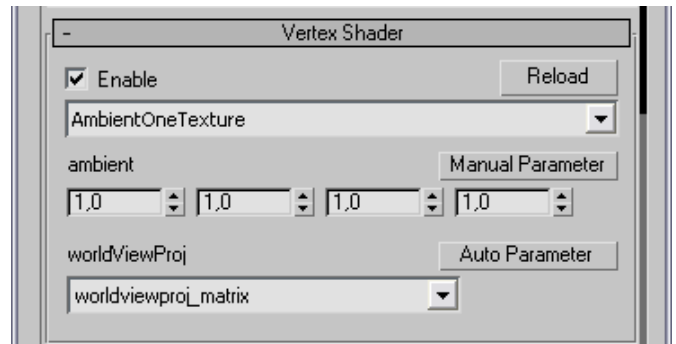
Pour le bump (première passe), les réglages de base ne changent pas, la texture de bump est une normal map. On ajoute le shader BumpMapVP en Vertex Shader et BumpMapFP en Pixel Shader, voir les réglages ci-dessous.

Pour le diffuse (seconde passe), il faut aussi un shader qui va permettre de mettre la diffuse sur le bump. On va utiliser dans le Vertex Shader l'AmbientOneTexture (pas de pixel shader nécessaire)

Passe 1

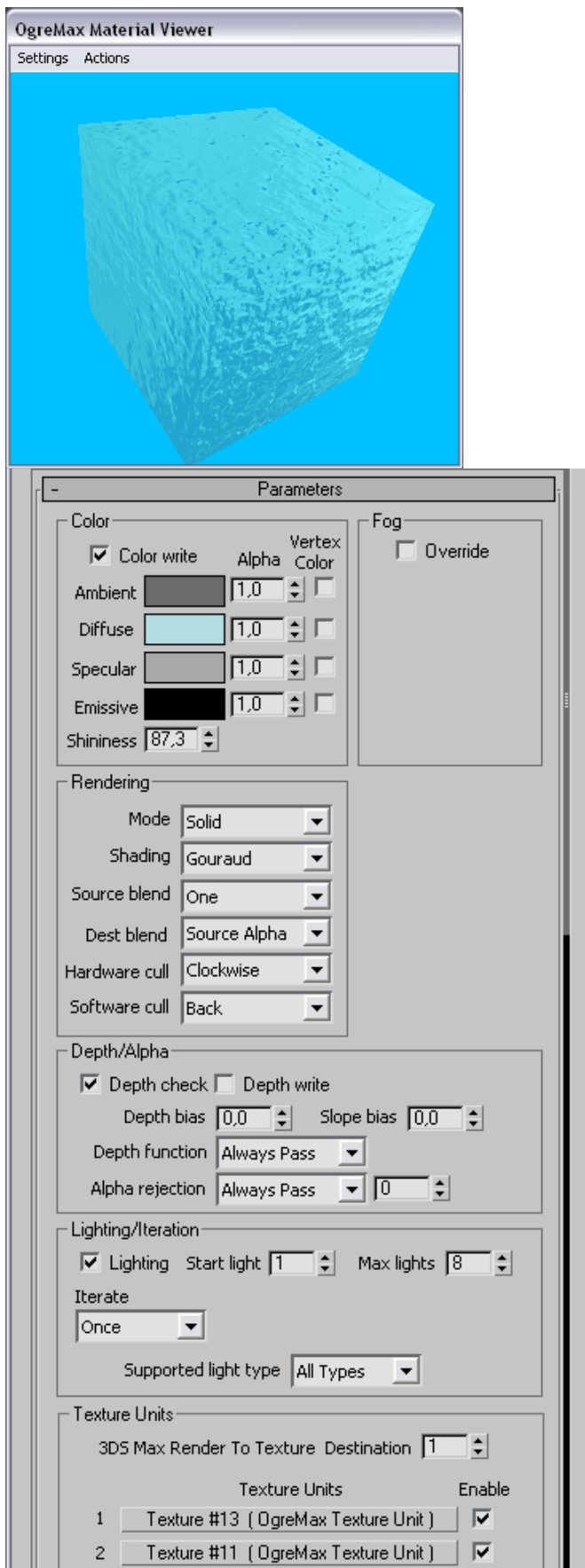


Passe 2



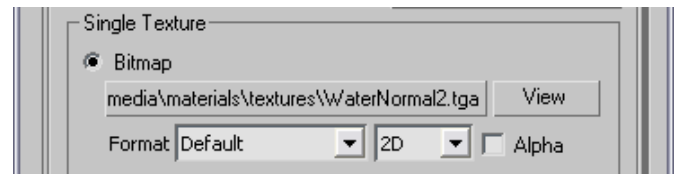
Si on veut ajouter une lightmap sur un matériau comportant du bump, dans la seconde passe, mettre 2 Textures Unit comme dans le second exemple et utiliser cette fois-ci le shader AmbientTwoTexture à la place de AmbientOneTexture

Matériau EAU

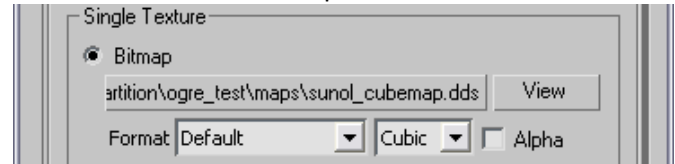


Utiliser une technique et une passe

Il faut 2 Texture Unit, la première est une texture normal de relief d'eau



La seconde est une cubmap de reflet



Il faut ensuite assigner le shader « Cg/Ocean2VS dans le Vertex Shader et le « CG/Ocean2FS » dans le Pixel Shader.

Les réglages ci-dessous sont donnés à titre d'exemple, chaque cas est différent.

Vertex Shader

Enable Reload

Cg/Ocean2VS

BumpScale Manual Parameter
1.17

WorldViewProj Auto Parameter
worldviewproj_matrix

bumpSpeed Manual Parameter
0.03 0.02

eyePosition Auto Parameter
camera_position_object_space

textureScale Manual Parameter
1.0 1.0

time Auto Parameter
time 0.2

waveAmp Manual Parameter
2.59

waveFreq Manual Parameter
0.01

Pixel Shader

Enable Reload

Cg/Ocean2FS

deepColor Manual Parameter
0.34

fresnelBias Manual Parameter
41.36

fresnelPower Manual Parameter
17.91

hdrMultiplier Manual Parameter
0.03

reflectionAmount Manual Parameter
10.0

reflectionBlur Manual Parameter
10.0

reflectionColor Manual Parameter
0.05

shallowColor Manual Parameter
0.03

waterAmount Manual Parameter
0.5