



***Forum: Questions & Réponses***

**Topic: Les nodes : matière et composition.**

**Subject: Re: Les nodes : matière et composition.**

Posté par: *\_tibo\_*

Contribution le : 28/10/2007 12:20:24

Intéressant !

Je pense qu'avec un shader anisotropique, tu peux zapper l'histoire de zones blanches/rouges. Ça te permettrait d'avoir un shader qui ne soit pas dépendant de l'orientation de la caméra.