



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Shader spéculaire Lafortune,anisotropie codée, build + patch dispos**

**Subject: Re: Shader spéculaire Lafortune,anisotropie codée, build + patch dispos**

Posté par: lascapi

Contribution le : 5/8/2008 18:41:36

Citation :

Pixelvore a écrit:

si on a pas la même image c'est qu'il y a vraiment un problème

J'ai la même image.... en fait je pense que c'est la tache spéculaire qui cache le ramp.... ça le fait un peu avec ton blend quand tu met la lampe à la limite du mesh.

Je te met mon blend quand même :