



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: A vous de dire**

**Subject: Re: A vous de dire**

Posté par: WizardNx

Contribution le : 15/12/2003 18:19:32

Citation :

dienben a écrit :

Hello,

POur le texturing: c'est de l'utilisation de shader. C'est à mon avis le gros point faible de blender: pas de shader en natif. J'entends par shader utiliser le format renderman (.rib et sl). En plus, l'edition du positionnement des texture c'est galère: si quelqu'un peut m'expliquer comment on fait, nottaement avec l'éditeur UV? C'est vraiment le très gros point faible de blender.

Pour ceux que les shader intéresse, Aqsis (un moteur de rendu compatible renderman) couplé avec Blenderman ça marche super bien. Le seul pb c'est.... le positionnement de ces p... de texture (bah oui, ça sert à rien d'avoir des shader pour positionner comme un porc les map...).

Bref, à quand un vrai éditeur de positionnement de texture (et une sortie .rib voir une intégration d'Aqsis)?

Sinon les mecs qui codent font un super Boulot!!!!

A +,

Dienben

Pour moi l'éditeur UV jle trouve très bien ;)

@+

WizardNx.