



Forum: Questions & Réponses

Topic: librairie de matériaux

Subject: Re: librairie de matériaux

Posté par: dadou99

Contribution le : 29/5/2016 0:56:36

Donc si j'ai bien compris le principe, je fais disons 15 sphères avec 15 textures ou matériaux différents (bois métal pierre...) puis j'enregistre le fichier .blend.

Puis lors d'une nouvelle création je charge cette librairie avec "append" et je fouille dans le dossier "nodetree" du mon fichier blend qui contient les 15 sphères.

Est-ce bien ça le principe ?

Est-il possible d'avoir un petit aperçu de chaque shader car si je fais 50 textures de bois j'aimerai pouvoir choisir le shader bois à appliquer visuellement car je ne pense pouvoir pouvoir me rappeler quel shader correspond à quel nom de shader.

Je ne sais pas si je suis assez clair.

Avoir une sorte de prévisualisation du shader avant de le choisir et de l'appliquer au mesh.