



Forum: Questions & Réponses

Topic: librairie de matériaux

Subject: Re: librairie de matériaux

Posté par: Moukha

Contribution le : 29/5/2016 10:20:28

Salut!

Oui tu as bien compris et Megeon t'a répondu.

Ceci dit pour le visuel, rien ne t'empêche de faire l'inverse en important un objet depuis ton projet jusqu'à ta librairie afin de tester. Réserve un calque à cet effet (avec scène et éclairage de base). Par exemple, tu importes une table, tu la mets dans ce fameux calque, tu sélectionnes le mode rendered et tu attribues à ta table tous les matériaux bois que tu souhaites en les visualisant au fur et à mesure, une fois que tu as trouvé ton bonheur, tu n'as plus qu'à retenir le nom du shader et à lui faire faire le chemin inverse...