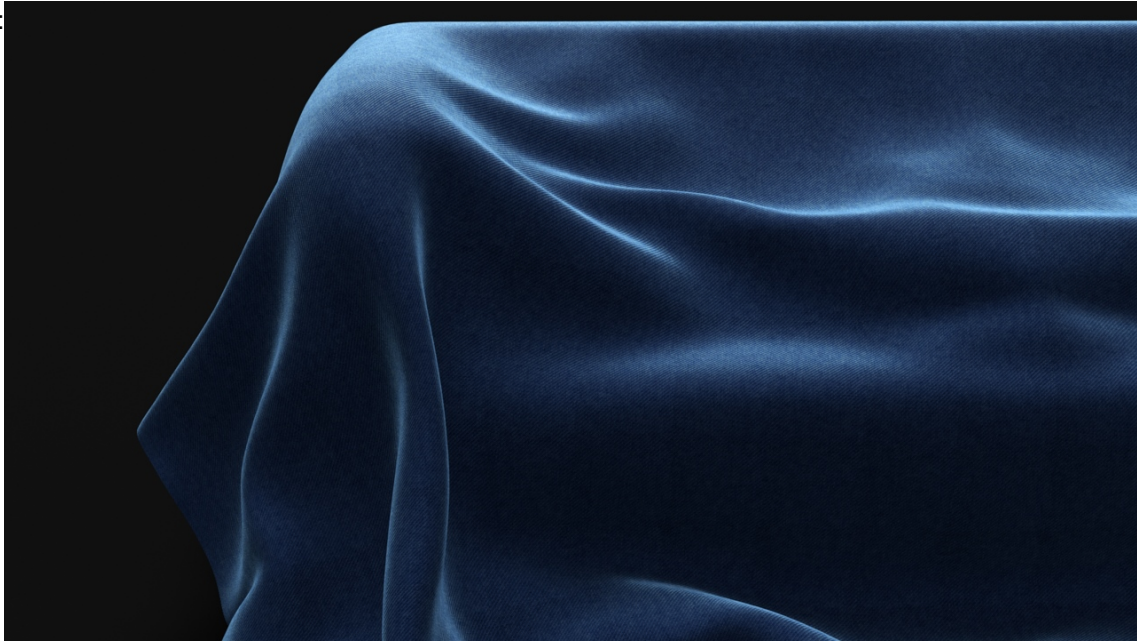


**Forum: Questions & Réponses****Topic: Matériau "Feutre"?**...**Subject: Re: Matériau "Feutre"?**...

Posté par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 16/2/2017 12:14:30

Je ne pense pas que les particules soient utiles, les poils sont trop courts pour être vraiment visibles de profil. Avec une texture type Noise / Clouds en bump, tu peux imiter le grain du feutre. Ensuite, il faut imiter l'éclaircissement des contours qu'on trouve sur le velours et le feutre, comme ici :



Et pour ça, ça passe par un node (Fresnel ou Layer Weight dans Cycles, Normal dans l'Internal) pour agir sur l'albédo (en mélangeant du blanc et une autre couleur, ou en agissant sur un Add Shader, il y a diverses façons de faire).