



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Les nodes : matière et composition.**

**Subject: Re: Les nodes : matière et composition.**

Posté par: Raf

Contribution le : 28/10/2007 16:29:14

En fait moi je pense pas.

Je m'explique : le shader anisotropique sous blender (d'après ce que j'ai compris, arrête moi si je suis en plein délire) utilise l'orientation de la tangente à la surface pour en déduire le spec à appliquer. Effectivement ça marche super bien sur des spheres. Par contre pour texturer un plan comme je veux le faire, comme sur un plan la tangente est partout la même, ça marche pas. En effet, c'est l'orientation des brins de blés couchés qui donne le specular, et blender ne peut pas deviner vers où ils sont orientés si je ne le lui dit pas. Et donc j'ai utilisé la feinte des zones rouges et blanche.

Raf