



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

**Topic: Encyclopedie des shaders Cycles**

**Subject: Re: Encyclopedie des shaders Cycles**

PostÃ© par: busanga

Contribution le : 2/1/2017 13:12:56

J&#039;ai relevé quelques coquilles :

p.2 : surfaces non-réfléchissante[s] (et je crois qu&#039;il n&#039;y a pas de tiret d&#039;ailleurs)

p.6 : GGX au lieu de CGX

p.9 : sur lequel[s]

p.14 : node Tangent (sans le "a", à vérifier)

p.15 : se comp[or]te ?

p.16 : tout autre matériau (sans le x)

p.39 : de définir (et pas définit)

p.40 : arêtes (avec un seul "r", il y a deux fois la faute - pour aiguës, je crois que la réforme de l&#039;orthographe a changé la place du tréma mais je suis pas sûr, et de toute façon l&#039;ancienne reste valable)

p.42 : la VO est restée / utilisé[s] comme source lumineuse

p.45 : pas de lien sur le "Ici"

p.49 : plus ou moins brillant[s]

p.62 : 2 shader[s] / [p]resque aucun matéri[au] (&#039;matériel&#039; conviendrait aussi sans doute, c&#039;est pour que le doc soit cohérent sur les termes utilisés) / bien s[û]r

Une suggestion (loin de moi l&#039;idée de critiquer votre initiative) : une version HTML serait plus souple (mise à jour, intégration des images, liens hypertexte).