

Olivier Saraja



# La 3D libre avec **Blender**

Avec la contribution de Gaël **Thomas**

© Groupe Eyrolles, 2006,

ISBN : 2-212-11959-3

**EYROLLES**



# chapitre 5



Venice Morning, (c) 2005 par Zsolt Stefan : <http://deepixel.uw.hu/gallery.html>

# Maîtriser les matériaux de Blender

Au même titre que la modélisation, de mauvais matériaux ou de mauvaises textures peuvent ruiner la plus belle des scènes 3D. Ce chapitre met à votre disposition divers outils qui permettront de donner à vos scènes les couleurs qu'elles méritent.

## **SOMMAIRE**

- ▶ Matériaux
- ▶ Textures
- ▶ Dépliage UV

## **MOTS-CLÉS**

- ▶ Matériau
- ▶ Reflets
- ▶ Réfraction
- ▶ Material node editor
- ▶ Texture image
- ▶ Texture vidéo
- ▶ Texture procédurale
- ▶ Dépliage UV
- ▶ LSCM Unwrap.