

Olivier **Saraja**



La 3D libre
avec
Blender

2^e édition

© Groupe Eyrolles, 2006, 2007,

ISBN : 978-2-212-12196-4

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.

Un objet est visible lorsqu'il est illuminé par une source de lumière. Ce que nous percevons avec nos yeux (ou au travers de la caméra) est la lumière reflétée par l'objet. La quantité de lumière réfléchi, ainsi que sa longueur d'onde locale, déterminent la couleur perçue et plus généralement les propriétés visuelles du matériau de l'objet. Celles-ci sont nombreuses, et ce chapitre s'attachera à les présenter de façon ordonnée.

SOMMAIRE

- ▶ Matériaux
- ▶ Textures
- ▶ Dépliage UV

MOTS-CLÉS

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