



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends**

**Subject: Re: Bien configurer le diffuse et le specular (material)**

Posté par: Redstar

Contribution le : 4/10/2016 14:54:39

Pour le projet de dynamique-zac, je dois faire un chevalier spectral. J'ai besoin de faire une texture pour son armure et j'aimerais la faire, comme exercice, avec les textures procédurales de Blender.

[J'ai pris cette armure comme référence.](#)

Alors, je suis parvenu à déceler qu'il y avait du "cloud" qui donne un effet de saleté mais pour le principal, je sais pas trop quoi faire... ni avec quel éléments (voronoï, etc.).

Petite précision: on oublie temporairement les "gros points" et les détails car ça, je sais faire. Ce qui m'intéresse, c'est de faire la texture principale.

Qu'est-ce que vous feriez si vous deviez faire ce type de texture ?