

Forum: Questions & Réponses

Topic: Texture de relief

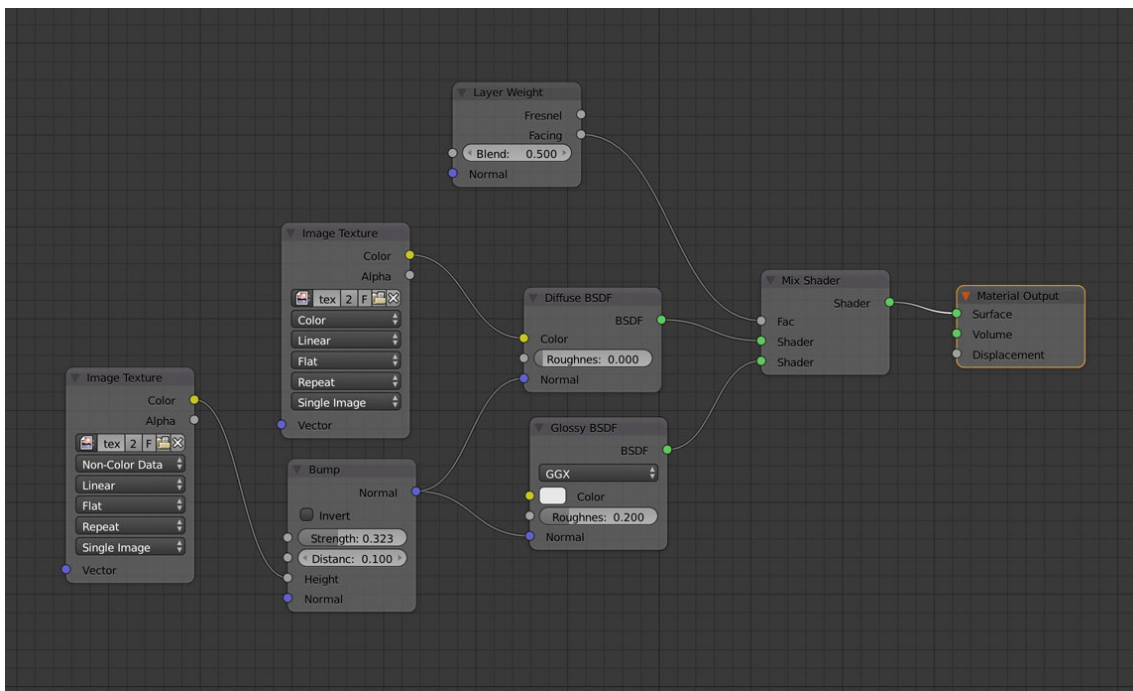
Subject: Re: Texture de relief

Posté par: moonboots

Contribution le : 27/11/2017 10:35:04

Hello

tu peux faire un assemblage comme ça :



résumé : tu dupliques ton Image Texture mais tu la mets en mode Non-Color Data car pour les bumps l'image doit être noir et blanc, tu branches ce node dans le Height d'un node Vector > Bump, puis tu branches ce node dans les Normals de tes deux Nodes (Diffuse et Glossy). Tu peux jouer sur la Strength et Distance du node Bump pour varier l'effet.

Accessoirement tu peux brancher un Input > Layer Weight dans le facteur du Mix Shader afin de contrôler l'application du Glossy que sur la circonférence de ta forme, pour plus de réalisme