



Forum: Questions & Réponses

Topic: Texture de relief

Subject: Re: Texture de relief

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 27/11/2017 10:39:00

Salut, Joseph.

Pour faire simple, tu n'as qu'à relier la sortie "Color" de ton node Image Texture à l'entrée "Displacement" de ton node MaterialOutput.

Pour faire mieux, je rajouterais quand même un node TextureCoordinate et relierais la sortie "Generated" à l'entrée "Vector" de ton node "ImageTexture". Ainsi s'il te prenait l'envie de faire un UV Map, tu n'aurais plus qu'à passer de Generated à UV.