



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: premier travail terminé fait sous blender

Subject: Re: premier travail terminé fait sous blender

Posté par: moonboots

Contribution le : 3/6/2019 12:08:50

personnellement pour salir une texture j'utilise une technique toute simple : je plug deux fois la même couleur dans un mix shader, je noircis l'une des deux, puis dans le factor je branche une image texture qui va en quelque sorte être le "masque" qui va révéler la partie plus sombre de ma couleur. Pour concevoir cette image texture il suffit d'unwrapper mon objet, d'y appliquer mon image texture et de peindre sur l'image avec une brush texture de "crasse" noire et blanc. Ensuite, si mon matériau n'est pas une simple couleur unie mais un matériau plus complexe comme des briques par exemple, eh bien le principe est le même, je branche deux fois le même matériau dans un mix shader, j'assombris l'un des deux, par exemple par un Color > RGB Curve, et je branche une image texture dans le factor...