



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Donner du relief à une texture image**

**Subject: Re: Donner du relief à une texture image**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 14/2/2020 11:34:44

Ta gestion des nodes me surprend un peu, mais si ça marche, c'est le principal.

Pour bien caler ta texture, rajoute un "Mapping" après le "Texture Coordinates" et joue avec le Scale et le Location.

Je te mets un exemple différent de ce que tu veux, qui vaut ce qu'il ne vaut pas, mais plutôt pour te donner des idées de [nodes](#).

C'est bon pour un décor pas trop proche, sinon c'est franchement moche. Pour faire de belles briques, il est préférable d'utiliser un ensemble texture couleur (après photos de vraies briques) et bump (et plus si affinités, comme spécularité, roughness, etc...) que tu trouveras sur n'importe quel bon site gratuit.