



Forum: Questions & Réponses

Topic: Ajouter un effet de brillance après avoir plaqué une image sur une surface

Subject: Ajouter un effet de brillance après avoir plaqué une image sur une surface

Posté par: titisteph

Contribution le : 11/6/2020 14:06:45

Bonjour,

Je continue mon exploration de Blender... avec son lot de problèmes!

J'ai modélisé une cartouche de pellicule photo, et j'ai plaqué une photo pour simuler les textes et logos peints sur le cylindre de la cartouche.

C'est déjà bien, mais évidemment, le rendu n'est pas très bon, car il n'y a aucune brillance, et la lumière ne "prend pas" sur la surface. J'aurais aimé voir apparaître une brillance et des effets d'ombre.

J'ai bien tenté d'ajouter un Shader Glossy entre le shader Image Texture et le Material Output, mais ça n'a pas donné l'effet escompté.

J'imagine qu'il y a un truc à faire...qui est celui que j'ai essayé!

Auriez-vous la solution?

