



Forum: Questions & Réponses

Topic: application de texture procédurale

Subject: Re: application de texture procédurale

Posté par: Thewada

Contribution le : 29/9/2020 13:42:10

Plusieurs solutions possibles

1) Tu peux utiliser les vertex groups cad définir des zones par des vertex, et utiliser ensuite cette zone comme masque.

La texture sera calculée pour cette zone.

2) Sinon tu peux utiliser l'uv map, coloriser en blanc la zone où devra être appliquée la tex, et en noir le reste. Et utiliser le node editor comme en 1.

3) Utiliser la texture comme brosse, et sculpter directement sur le mesh. Convertir ensuite le sculpt en texture par un bake et l'utiliser comme source pour jouer sur les normals.

La 3 donnera les plus beaux résultats si tu l'applique.

++