



Forum: Questions & Réponses

Topic: application de texture procédurale

Subject: Re: application de texture procédurale

Posté par: meltingman

Contribution le : 30/9/2020 1:26:26

Ben sinon juste pour répondre, sur la façon la plus simple c'est bien la 1) peindre (weight paint) l'influence de ton modifier displace. Tu entre ensuite le nom de ton "weight pain" : Group par défaut dans le panneau du modifier Displace..

les 2 et trois c'est très bien mais effectivement c'est plus complexe.

sinon si c'est pour une image fixe, tu sculpte le tout avec des brosses déjà existantes.

j'avais fait ce pack de Textures il y a pas mal de temps mais il fonctionne toujours :D

<http://ddata.over-blog.com/0/09/75/65/ressources-Sculpte/Melting-Brosses-08-2011.tar.gz>