



Forum: Hors Sujet !!

Topic: les tutos de Moonboots

Subject: Re: les tutos de Moonboots

Posté par: moonboots

Contribution le : 22/3/2022 17:05:32

Bonjour Débutant, tout simplement tu mixes tes deux Image Textures (avec dé neuf et dé ancien) dans un node Color > MixRGB et tu utilises un 3e node Image Texture comme factor de ce MixRGB, ce 3e Image Texture va avoir une image en noir et blanc qui va en quelque sorte servir de masque. Imaginons que tu as créé une image noire pour ce masque, tu sélectionnes l'Image Texture en question dans le Shader Editor, et dans la vue 3D tu te mets en mode Texture Paint et tu peins sur ton objet avec la couleur blanche sélectionnée, ça va révéler l'autre texture branchée dans le MixRGB.