



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Texture image peu visible avec lumière ambiante...**

**Subject: Re: Texture image peu visible avec lumière ambiante...**

Posté par: Rimpotche

Contribution le : 24/3/2020 15:47:25

Bonjour;

Il est vrai que le Bright/Contrast donne rarement satisfaction. Il y a les RGB curves, un peu plus pratiques.

Mais il y a plein d'autres moyens pour ce faire.  
Faut tout essayer...

Tu pourrais mixer ta sortie (Principled ?) avec ta même texture en entrée dans un shader Emission (qui à 1.0, est sensé donner une image sans lumières ni ombres.

Tu pourrais aussi rajouter une ou plusieurs lumière(s) locale(s).