



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Conseils &#039;&#039;texturing&#039;&#039;**

**Subject: Conseils &#039;&#039;texturing&#039;&#039;**

Posté par: Guiu

Contribution le : 14/2/2021 14:10:49

Afin d'améliorer l'aspect du Gros Ventre [sans devoir faire des abdos ou du régime], je cherche une méthode pour réaliser des shaders plus réalistes, que le bois utilisé [est 99% de mes besoins] paraisse moins sorti de l'ébéniste, que l'aspect de l'usage soit plus marqué.

Actuellement j'utilise une texture trouvée sur le net et c'est l'addon Node Wrangler, qui fait le reste.

Les paramètres sur lesquels je peux influencer:

- Le Scale du Mapping
- Le Strength de Normal Map
- Le Specular

et je rajoute un MixRgba pour donner de la couleur à mes objets.

Mais que rajouter pour vieillir ces objets?