



Forum: Questions & Réponses

Topic: Probleme, mixer des textures via un masque rgb

Subject: Re: Probleme, mixer des textures via un masque rgb

Posté par: lapineige

Contribution le : 19/1/2016 16:59:42

Donc il n'y a pas d'alpha, mais tu te sert du masque pour définir la "transparence", les zones d'influences du add.

En regardant ton fichier: le problème vient bien de la texture RGB en entrée. Sauf que les bords sont flous, mais pas à cause d'un problème d'alpha.

Le problème est que les bords sont antialiasés (et que la résolution est faible), donc forment un dégradé. Le passage en closest permet en effet de supprimer ce dégradé, au prix d'un effet d'escaliers sur le contour.

Et du coup il y a plus de rebords.

Au fait, à la fin tu as un mix entre deux fois la même image, inutile.