



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

Subject: Re: Créer une texture depuis Blender

Posté par: Redstar

Contribution le : 10/10/2016 15:01:20

Bonjours,

Bon, je m'en sort à moitié:

[Je place les images dans mon drive pour pas prendre trop de place dans les pages.](#)

J'ai compris comment faire un système de base (base et base_result).

Par contre, j'ai beau tenter de comprendre le blend de Thewada, c'est pas possible. Je n'arrive pas à comprendre ça logique plutôt.

Le niveau 1: Ok, il ajoute deux texture Voronoi, un en intensity et un en cell puis il fait une différence puis il refait une différence du résultat obtenu avec un wave.

Il rajoute deux couleurs en noir et blanc puis il refait une différence. Je comprends pas.

Niveau 1 bis: il additionne deux mugraves puis il divise avec du noise, il rajoute du noir et blanc puis il multiplie tout ça avec un masque vertex paint.

Je suis d'accord que le résultat reste visuel mais bon...