



Forum: Questions & Réponses

Topic: Le BGE et le système nodal - on reprends

Subject: Re: Créer une texture depuis Blender

Posté par: Redstar

Contribution le : 12/10/2016 14:38:00

Dites, depuis le début, je constate que vous n'avez pas compris ma demande sur le fait de créer une texture.

C'est uniquement la texture en procédural dont j'ai besoin de faire, pas un shader avec un matériel. Et j'ai vu qu'il y avait le système nodal pour les textures uniquement.

Du coup, ça change tout. Et c'est bien cette option qu'il me faut. Je voulais vous le signaler car je suis susceptible de demander de l'aide là dessus.

J'ai mis à jour mon drive pour vous montrer où j'en suis.

J'ai créé un Voronoi en mode "craquelé" et je voudrais essayer d'extraire le craquelé de la variation pour contrôler sa luminosité.

Alternative trouvée. Par contre, une autre question, est-ce possible de rendre raccordable une texture générée dans Blender ?