



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Cs (vaisseau)**

**Subject: Re: Cs (sous zone telecom, node stencil)**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 15/7/2020 16:53:53

Au lieu d'avoir une immense texture de stencil pour chacune de mes zones, j'utilise une seule texture de stencil où est disposé plusieurs formes (comme plein, ligne, point, coin, etc) et j'utilise ensuite ces formes dans un uv différent pour chaque matériaux.

Quand tu dis pomper c'est ne garder que ce qu'il y a sur ma capture et backer les textures ? [cs\\_stenci\\_materiau.blend](#)

J'ai refait le node complet à partir de mes deux duplicata qui avaient chacun un matériau en moins, et en faisait cela je ne sais pas pourquoi mais ça n'a pas bugué.