



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

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

Posté par: Redstar

Contribution le : 16/7/2020 10:45:12

Citation :

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.

Cette technique est certes économe mais difficile à déterminer quand tu complexifies.

Citation :

Quand tu dis pomper c'est est ne garder que ce qu'il y a sur ma capture et backer les textures ?

Me fournir ce que tu me montre en screenshot, oui. Dans ton blend, tu a oublié de packer le masque mais c'est pas grave, j'ai pu me débrouiller sans.

[J'ai d'abord fais un test. Regarde le bordel.](#)

[Ce qui est intéressant de constater, c'est que tu vois que le certains chiffre cache les autres, c'est une erreur de disposition de tes nodes.](#)

[Ici, un test plus poussé.](#)

[Moi perso, j'ai fais comme ça.](#)

Le stencil de gauche affiche la texture de montagne et l'herbe. Celui du milieu affiche la terre, mais laisse passer l'herbe et la montagne (grâce à la zone blanche) et le 3e stencil affiche le sable mais laisse passer le reste (bon, là j'ai inverser dans la connexion du node car j'avais la flemme de modifier la texture).

Donc, tu peux garder un seule texture mais tu dois alors jouer sur certaines connexions, à savoir les inverser à certains endroits.

Le dernier matériel avant l'output est inutile.