

Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**Topic: Cs (vaisseau)****Subject: Re: Cs (node pour mélange de cinq textures)**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 14/8/2020 8:10:07

En effet le bge n'accepte malheureusement qu'un seul uv.

Hier soir j'ai penser à utiliser des groupes de vertex color au lieu de texture stencil et uvmap et j'ai remarqué que le bge acceptait également qu'un groupe de vertex color, mais je crois tout de même avoir trouvé une solution pour mélanger cinq textures.

j'ai donc cinq textures pour trois canaux rgb et j'ai dû ajouter deux canaux personnalisés, un premier noir agit comme du transparent et mixe les première et deuxième textures et un dernier blanc paramétré en courbe de couleur qui mixe les quatrième et cinquième texture.

Pour avoir le moins de gris possible dans les dégradés de transition entre rgb, le centre de ces transitions sont colorisés d'un mixe un peu tamisé de leur couleurs adjacentes (100% rouge > 75% jaune > 100% vert > 75% turquoise > 100% bleu).

