



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Cs (vaisseau)**

**Subject: Re: Cs (heliport, telecom, dunes)**

Posté par: Redstar

Contribution le : 14/8/2020 11:30:16

Voilà qui est intéressant

, je ne connaissait pas cette technique. Je me souvient avoir combiné 3 texture en une seule afin d'exploiter le canal RGB via une stencil map RGB, mais c'était très limité...