



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: La gabarre '' Le Gros Ventre''

Subject: Re: La gabarre '' Le Gros Ventre''

PostÃ© par: yawdpwal

Contribution le : 21/11/2020 10:51:16

Citation :

J'ai rÃ©ussi à texturer suivant la ligne de flottaison. Avec un plane positionnÃ© au bon endroit et Booltool, mes faces ont Ã©tÃ© coupÃ©es au bon endroit.

Comme j'ai pas vu de rÃ©ponse en ce sens, je me dis que c'est sans doute moi qui n'ai pas bien saisi la question, ou qui ai zappÃ© un dÃ©tail dans la discussion, mais bon quand mÃªme, au cas oÃ¹ :

Si c'est juste pour texturer, mettre du noir à partir d'une certaine hauteur, pourquoi tu t'emmerdes à dÃ©couper tes faces suivant cette ligne ? Ãa va jouer sur le maillage et forcÃ©ment faire des trucs dÃ©gueu avec certaines opÃ©rations.

Tu fais trÃ¨s bien le faire uniquement avec le shader, avec les nodes Convert/Math/Greater Than, Convert/SeparateXYZ, Mix Color, Mix Shader, tu peux parfaitement peindre ton bateau en noir à partir de la coordonnÃ©e Z>4 par exemple.