



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 réussi à texturer suivant la ligne de flottaison. Avec un plane positionné au bon endroit et Booltool, mes faces ont été coupées au bon endroit.

Comme j'ai pas vu de réponse en ce sens, je me dis que c'est sans doute moi qui n'ai pas bien saisi la question, ou qui ai zappé un détail dans la discussion, mais bon quand même, au cas où :

Si c'est juste pour texturer, mettre du noir à partir d'une certaine hauteur, pourquoi tu t'emmerdes à découper tes faces suivant cette ligne ? Ça va jouer sur le maillage et forcément faire des trucs dégueu avec certaines opérations.

Tu fais très 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 coordonnée Z>4 par exemple.