

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

Texture Coords Calculator

iThorgrim

Bonjour,

Je me permet de partager avec vous un petit script que j'ai fait lors d'un cours passage sur le serveur d'Arediss, Novalis. C'est un petit script tout simple qui vous permet de calculer les Coordonnées d'une texture sur un fichier BLP.

Le problème était le suivant : Comment récupérer un morceau d'une texture sur un fichier plat complet ? Blizzard utilise donc le [SetTexCoords](#), je me suis simplement permis d'automatiser le calcul.

Pour l'utiliser c'est simple il suffis de lancer le .exe

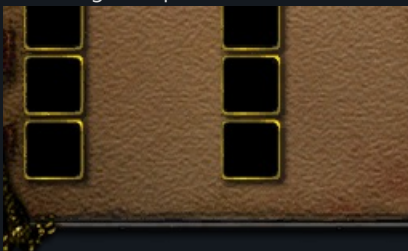
Une fois le .exe lancé le script va vous poser "des questions"

Admettons dans notre exemple je ne souhaite récupérer qu'une petite partie de mon image:

Ce que je souhaite récupérer :



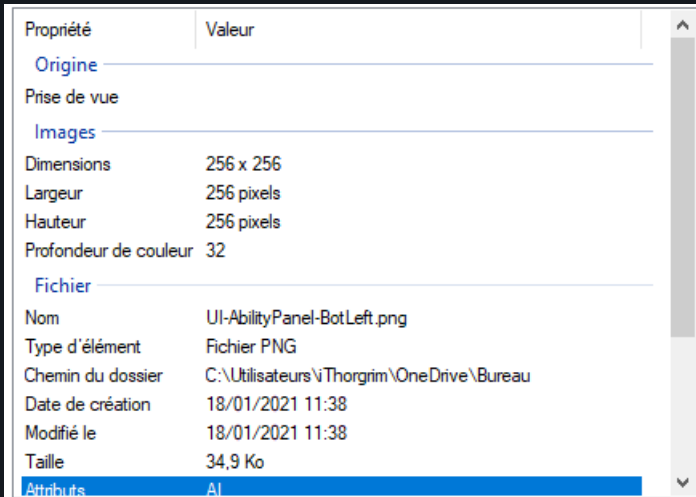
Mon image complète :



Les Questions

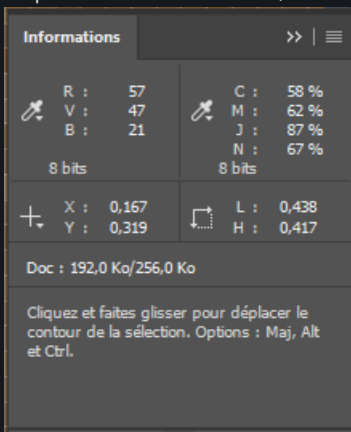
- *Quelle taille fait votre BLP ?*

(Dans mon exemple mon BLP fait 256 x 256)



- *Top Pixel Coords :*

(Pour ce faire vous allez allumer Photoshop, ouvrir votre texture puis appuyer sur F8, une fenêtre va s'ouvrir contenant les informations de position de votre curseur, vous allez placer votre curseur en haut de a partie que vous souhaitez récupérer, sur le pixel le plus haut).



(La ligne qui nous intéresse est Y donc 0.319)

- *Left Pixel Coords :*

(Même manipulation vous allez vous rendre tout à gauche et inscrire donc la position X)

- *Bottom Pixel Coords :*

(Même manipulation vous allez vous rendre tout en bas et inscrire donc la position Y)

- *Right Pixel Coords :*

(Même manipulation vous allez vous rendre tout à droite et inscrire donc la position X)

Une fois ceci fait l'outil vous enverras donc une ligne de code avec des coordonnées, dans notre exemple fictif la ligne ressemble à ceci :

```
texture:SetTexCoord(0.002421875, 0.056640625, 0.00319921875, 0.044921875) .
```

Voilà j'espère que cet outil vous sera utile :

[L'outil](#)

[Les Sources](#)

