



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

Topic: GTA (style fps)

Subject: Re: GTA (style fps)

Posté par: LadeHeria

Contribution le : 6/11/2009 23:30:19

Lui (qui ne doit pas ce dispercer)

Les lignes étant dues au répétition du motif de la texture, il suffit de l'agrandir. Le motif sera ainsi moins visible et les lignes absentes.

Dès que j'ai accès à mon ordi je te poste si ça t'intéresse une dizaines de fichiers sur de l'eau réaliste en GLSL avec blender.