



Forum: Questions & Réponses

Topic: Précision de l'UV Mapping

Subject: Précision de l'UV Mapping

Posté par: Tuttu

Contribution le : 15/4/2012 9:51:35

Bonjour à tous.

Je viens vers vous car j'ai de gros soucis de précision avec l'UV-Mapping.

J'avais commencé à faire des modèles en voxels pour un projet perso. Les voxels, c'est cool, mais ça bouffe énormément de ressources et du coup, ce n'est pas utilisable pour le projet que j'ai en cours. Petite solution pour contourner le problème : je modélise tout en 3D "classique" et je fais une texture "type voxel" histoire de simuler l'utilisation de voxels.

J'ai donc fait un premier truc, j'ai commencé l'UV Mapping et là... Ô rage, ô désespoir ! Blender n'est pas foutu de m'aligner une texture en Pixel Art à un déliage UV. Regardez donc :

http://tuttu.free.fr/RP_Divers/Probl%C3%A8meTexture.png

Comme vous pouvez le voir entouré en rouge, j'ai pris un de mes points au hasard pour vous montrer ses coordonnées. Ce sont des chiffres entiers, tous bien alignés donc et on pourrait se dire que ça collerait bien à la texture Pixel Art (Que voici, juste pour info :

http://tuttu.free.fr/RP_Divers/Texture.png).

Et bien non ! Comme vous pouvez le voir encadrer en bleu, il y a un léger décalage entre la texture et le dépliage ce qui résulte en un bon gros décalage pas beau sur l'objet 3D !

Mais pourquoi diable Blender n'aligne-t-il pas correctement la texture et le dépliage ? Vous avez une idée ?

Après quelques recherches, j'ai vu des gens qui parlaient du mip-mapping et de l'AA mais j'ai tout désactivé dans les options. J'ai aussi vu des gens qui disaient d'agrandir la texture pour compenser le soucis de Blender mais j'estime que ce n'est pas une solution. Soit Blender fait son travail correctement, soit il n'est pas aussi bon qu'il le prétend sur ce point !

Si vous avez une idée pour résoudre ce soucis, je suis preneur.

Pour les intéressés, vous pourrez trouver le fichier Blend ici :

http://tuttu.free.fr/RP_Divers/Carpenter%27s%20Table.blend (Il est un peu gros car en plus de la version 3D classique, il y a une version en voxels de l'objet).

Merci d'avance à tous ceux qui se pencheront sur le problème. :)