



Forum: Questions & Réponses

Topic: Baker une texture seamless

Subject: Baker une texture seamless

Posté par: stigmamax

Contribution le : 23/12/2013 11:01:30

Bonjour,

ça fait des semaines que j'essaie de créer un matériau multi-texture exploitable dans Unity. Voici le problème. J'ai 3 textures, un mesh (c'est un pont fait de 2 câbles métalliques et de planches non représentés ici. Car c'est la texture des câbles que je n'arrive pas à faire tenir dans un matériau 1024x1024.

Comme c'est une texture seamless, j'aimerais pouvoir regrouper tous les tronçons du câble en un seul, de façon à ce qu'il tienne dans ma fenêtre UV 1024x1024. Voici 2 images :

En fait je fais un bake de la texture à la fin. Est-il judicieux de superposer toutes les faces identiques les une par rapport aux autres ? J'ai essayé de séparer les faces en mode edit avec P puis sélection, mais elles sont toujours attachées. L'image 2 est juste ce que je voudrais avoir mais je n'y suis pas arrivé.

J'espère avoir pas été brouillon dans mes explications.

Je sais baker mes textures à conditions que tous les meshes soit environ à la même échelle. Mais ces câbles très longs posent problème, la texture dans Unity est toute floue.

Merci les conseils.