



Forum: Questions & Réponses

Topic: Baker une texture seamless

Subject: Re: Baker une texture seamless

Posté par: Baida

Contribution le : 23/12/2013 23:04:07

Si je comprends bien en gros, tu aimerais, sauver de l'espace uv, en exploiter un max pour les uvs de tes câbles qui sont dupliqués (ce qui est judicieux). Mais tu n'y arrives pas ?

Je vois pas trop pourquoi avec les explications que tu donnes.

Mais, si la portion de câbles que tu dois déplier est celle montrée sur le screen.

Déplie les uvs simplement de cette partie et accorde lui les espaces uvs nécessaires de sorte à ne pas avoir de textures low res.

Ensuite bake ton ambient occlusion, texture si besoin est, et duplique après ton câble. Les uvs seront superposés et ça posera pas de problème important.

Pour le baking, en ce qui concerne les uvs overlappés, c'est à proscrire. Ca risque de foirer. (Au moment du baking bien entendu, après pour une question d'économie, oui, c'est recommandé en certains cas).

Par exemple, dans le cas d'un personnage symétrique, dont les uvs ont été réalisés sur une moitié, et sur lequel ensuite un modifier mirror est appliqué, les uvs sont overlappés, si je veux baker l'ambient occlusion. Ca posera problème... Le rendu de l'ao sera foireux à cause de ces uvs superposés.

Pour solutionner le soucis, et bien je sélectionne la moitié des uvs, je décale cet uv island de sorte à ce qu'il ne soit plus dans l'espace uv, (ex: X -> translate de 1). Je bake ensuite l'ambient occlusion (sur une seule moitié du perso en gros) et puis seulement ensuite je reviens repositionner la moitié des uvs décalés sur celles bakée....

J'espère t'avoir aidé avec ma réponse.

Après tu parlais de tiling, mais, si je ne m'abuse, pour gagner en détail, tu peux faire tiler ta texture dans unity même.