



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Créer une texture avec cycle

Subject: Créer une texture avec cycle

Posté par: Redstar

Contribution le : 3/7/2018 14:55:59

Bonjour à tous,

Je souhaiterais savoir si c'est possible de générer une texture de fourrure pour un de mes mesh pour mon projet sous le BGE.

Donc, l'idée, c'est d'avoir comme produit final une texture de base que je pourrai ensuite plaquer sur le mesh (et rajouter les détails sur gimp).

J'ai tenté avec une texture raccordable mais j'ai des zones trop étirées (en mode generated, car je veux gommer les séparations UV).

Je sais que je dois partir sur du noise, mais je ne trouve pas comment je peux faire un flou gaussien (gimp) sur cycle pour faire déplacer les poils.