



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Créer une texture avec cycle

Subject: Re: Créer une texture avec cycle

Posté par: Redstar

Contribution le : 5/7/2018 11:32:31

Salut GoodKaT,

J'ai essayé ta solution mais, déjà au moment où je plaque cette texture créer procéduralement, la zone de l'arrière train de ma créature n'est pas comme espéré.

Faire ça sur gimp, à côté, est plus rapide et efficace.

Thewada, le module que tu me présente là était un élément que je recherchais depuis longtemps mais ça ne résous, hélas, pas mon problème dans le sens que le système de particule alourdis le tout et c'est galère de travailler avec des latences.

J'ai comparé ce que j'avais fais avec mon raptor et je suis étonné d'une chose: je n'ai pas autant de déformations que mon loup. Je ne comprends pas pourquoi il y a une telle différence.

Je me demande si le problème ne viendra pas du mesh en réalité... mais qu'est-ce que cela pourrait être ?

Tenez, voyez peut-être avec le mesh sous la main. (lien supprimé)

Edit: J'ai trouvé une solution plus simple:[Cloner à partir d'une texture avec cette méthode.](#)