



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (zones sol, héliport)

Posté par: sbkodama

Contribution le : 12/7/2020 5:04:18

Bonjour Redstar et merci.

Concernant les textures de désert, j'ai deux uv en stock pour chaque objets.

Un uv "global" où la texture est appliquée simplement à plat sur tout l'objet.

Un uv "détail" où la texture est appliquée en mosaïques de petite taille sur tout l'objet.

Les précédentes images ont les uv "détail" désactivés et si la distance est trop grande on ne peut plus les discerner.

Je configure actuellement du stencil pour mélanger les textures, par contre il y a un bug avec le normal map qui est mélangé dans un certain ordre mais pas dans l'autre.