



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Cs (vaisseau)

Subject: Re: Cs (sous zone telecom, bug node stencil)

Posté par: Redstar

Contribution le : 16/7/2020 18:43:19

Oui, la mosaïque sans raccords, c'est à cause du fait que tu as découpé l'uv de ton plan en petits carrés...

Le fait que ce soit en mosaïque, je ne comprends pas pourquoi mais je comprends que ton découpage UV y est pour quelque chose.

Tu déplaces ensuite les carrés que tu veux avec le motif que tu veux, ça j'ai compris.

Maintenant, si c'est un problème de taille de texture, tu es au courant que tu peux modifier le size de ceux-ci, ce qui te donne une mosaïque, tu n'es pas obligé de le faire à l'aide de l'uvmap.

Et tu ne pourrai pas séparer les zones où il y aura que des dunes et le reste avec des plus grosses texture de masque (bâtiments, etc) ?

Car au final, ton masque, il peut faire la résolution qu'elle veut, ça ne détériore pas tes textures.

Donc actuellement, c'est quoi ton problème ?