



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Godot Engine - Projet Arsenal

Subject: Re: Godot Engine - Projet Arsenal

Posté par: Bibi09

Contribution le : 27/10/2021 15:11:52

Une sphère - comme une planète - est forcément raccordable.

Je pense donc que ce qu'il faudrait faire, c'est passer par des coordonnées sphériques pour produire le bruit. Puis revenir à un espace cartésien pour "aplatir" la map sur un plan. Ici un article qui montre un peu le principe, bien illustré pour comprendre :

<https://sudonull.com/post/29794-Create-procedural-planet-globes>

Ne me demande pas comment faire d'un point de vue technique par contre car je ne saurais pas faire sans me documenter longuement sur le sujet, je ne donne qu'une piste théorique !