

Forum: Questions & Réponses

Topic: Texture procédurale cycle

Subject: Re: Texture procédurale cycle

Posté par: Redstar

Contribution le : 3/5/2022 15:43:55

Il sera statique: je compte réaliser un sprite ou celui-ci aura une position à x degré, de sorte à ce que l'on puisse voir dans quelle direction il ira après lui avoir donné un endroit ou aller.

Le modificateur bevel me permet d'éviter de devoir reconstruire le maillage en cas d'erreur. J'ai l'intention de modifier si nécessaire mais j'ai besoin de voir ce que ça donne "sur le terrain".

Les chenilles sont plate exprès, pas d'animations à faire.

Citation :

Pour les nodes, je ne comprends simplement pas ce qu'ils sont censés faire dans les briques.

Pour illustrer, c'est pour faire ça:

