



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: liseré blanc sur feuilles d'arbre**

**Subject: Re: liseret blanc sur feuilles d'arbre**

Posté par: lollito

Contribution le : 23/7/2013 21:02:10

Salut,

Alors, j'ai testé ta texture et en effet elle passe nickel.

Ta texture est en png. La mienne en tga. J'ai toujours préféré le tga, car à l'époque où je me connectais à Second life,

j'avais remarqué qu'en tga il n'y avait pas le problème du png dans le cas de superposition, dans le champs de vision, d'objets avec textures alpha : les objets en arrière paraissent devant, dans la zone où il y a de l'alpha.

Mais pourquoi un liseret blanc? mon détournage pouvait aussi en être la cause.

J'ai donc repris la couche alpha du png telle qu'elle, et simplement enregistré en tga. et là, paf ! le liseret réapparaît. Donc ça viendrait du format, et pas de moi. ça me rassure, je sais toujours faire des couches alpha, lol !!

Mais aussi, maintenant j'enregistrerais mes textures en png.

Mais je comprends pas trop, il me semble qu'avant le tga ne posait pas de soucis.

On avait suggéré aussi que ça pouvait venir du mipmap. Je ne savais pas trop ce que c'était ce truc, mais apparemment c'est un système LOD pour textures, en simplifiant. Pour info, décocher le mipmap et mip map gaussian filter n'avait rien changé au liseret.

Bref, je mets résolu, mais si vous avez un truc à dire sur les formats png et tga, allez y !

Je vais donc continuer à planter des arbres )