

PBR, FBX: Fragen, Fallstricke, Fehler

Post by "GnatzED" of Dec 26th 2018, 3:23 pm

Ich gehe mal davon aus, das du mit "Tiling" gearbeitet hast. Im Bereich .fbx-Mesh habe ich mit eben jenem auch nur erschreckend schlechte Ergebnisse erzielt. Woran das liegt mag ich leider nicht auszumachen. Wäre aber interessant, falls jemand der mitlesenden hier den passenden Tipp hätte.

Wenn du allerdings das Tiling über die UVW-Map regelst (doofe Angelegenheit) wird alles korrekt dargestellt.