



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Ombres incohérentes

Subject: Ombres incohérentes

Posté par: Olivier-40

Contribution le : 30/12/2009 0:35:58

Bonjour,

Je viens de découvrir la mise en oeuvre du **normal mapping** et par la même occasion des défauts de modélisation de mes objets.

Pour utiliser le normal mapping, j'ai désactivé le **shadeless** et ce dernier désactivé fait apparaître des ombres sur mes surfaces planes sans raison particulière.

Est-ce que je peux corriger ces erreurs de modélisation ou faut il que je reprenne mon objet à zéro ?

[ombre.blend](#)

Merci pour votre aide

EDIT : Deux heures à batailler dessus et à peine 10 minutes après avoir poster,, j'ai trouver.

J'ai appliqué un **Set Solid** sur l'objet et tout est rentré dans l'ordre.

Désolé pour ce post inutile,

vous pouvez le supprimer.