



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: Textures alpha - runtime

Subject: Textures alpha - runtime

Posté par: g4by

Contribution le : 15/1/2010 22:39:37

Bonjour (ou plutôt bonsoir),

J'ai finalisé une démo de mon "bac à sable", et je me trouve devant quelque chose d'embarrassant: une fois le jeu enregistré sous la forme "Runtime", les arbres ressemblent à ça:

<http://img62.imageshack.us/i/pbarbresalphagr.png/>

alors que lorsque je lance le jeu dans Blender, mes arbres ressemblent à ça:

<http://img195.imageshack.us/i/arbrealphagameblender.png/>

PS: sur la première image, la texture du grillage est conçue de la même façon que les arbres (Alpha)

Merci aux futures réponses