



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Demande d'aide sur le scripting python (BGE)**

**Subject: Re: Demande d'aide sur le scripting python (BGE)**

Posté par: Galidraan

Contribution le : 9/8/2016 13:10:01

Pour le moment j'en suis encore a essayer d'appliquer dynamiquement une autre texture sur un mesh.

Je pense que le script final devrait ressembler a quelque chose comme ça :

```
import bge
```

```
cont = bge.logic.getCurrentController()
```

```
own = cont.owner
```

```
tex_fissures = bge.texture["Fissures_colors"]
```

```
for mesh in own.meshes :
```

```
    __for mat in mesh.materials :
```

```
        ____mat.bge.texture.add(tex_fissures)
```

Mais évidemment celui ci ne marche pas et j'espère (encore une fois) de l'aide.