

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

**Topic: Cs (heliport, telecom, dunes)**

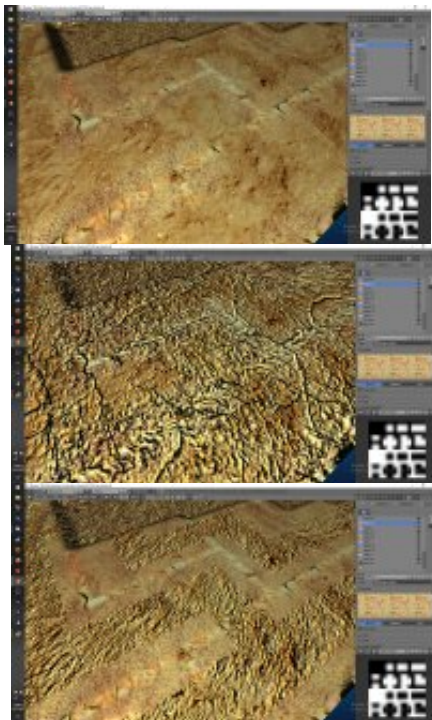
**Subject: Re: Cs (zones sol, héliport)**

Posté par: sbkodama

Contribution le : 12/7/2020 12:07:46

J'utilise blender 2.79b

Voici des captures pour montrer le problème avec les normal map en stencil, les normal map se mélange bien avec les stencils placé au dessus mais pas avec les stencil placé en dessous.



J'ai également un autre problème, cette fois avec la transparence de ma texture "eau" en glsl qui n'affiche qu'une couleur unie (capture "glsl" puis capture "solid").

