



Forum: Questions & Réponses

Topic: [DEBUTANT] Comment exporter 2 canaux uv/texture en glTF 2.0 ?

Subject: Re: [DEBUTANT] Comment exporter 2 canaux uv/texture en glTF 2.0 ?

Posté par: punkcoders

Contribution le : 28/10/2021 14:34:02

Alors selon eux:

<https://discourse.threejs.org/t/question-about-pbr-and-lightmap/18909>

La 2ème texture n'est pas automatiquement utilisée comme une lightmap par threejs. Il y aurait une manip à faire en javascript ?