



### **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 16:13:58

Je viens de comprendre, en fait, le format glTF n'utilise pas les lightmaps.

Il faut stocker la texture ailleurs, par exemple en emissiveMap, ensuite dans votre moteur 3d vous recréez un matériau qui va réutiliser la texture en lightmap.

```
let newMat = new THREE.MeshBasicMaterial({map: obj.material.map , lightMap:  
obj.material.emissiveMap }); obj.material.dispose(); obj.material = newMat;
```

