



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

**Topic: crystal space, problème avec les normalmaps**

**Subject: crystal space, problème avec les normalmaps**

Posté par: hunerik

Contribution le : 19/12/2008 21:13:41

salutation à vous,

J'ai beaucoup de mal à comprendre le fonctionnement des multi-textures dans blender2crystal.

Pour le moment, je divise mon terrain en différent "materials" auquel j'applique une texture uv. Ce qui fonctionne dans crystal. mais quand j'y insère mes textures normals, elles ne se mettent pas avec les textures adéquates.

Du genre, les normals de roche se placent sur le sable.

voilà, mon problème, j'ai beau me court-circuiter les méninges, je ne trouve pas la solution.

Alors si quelqu'un a un avis ou une solution, c'est le bien venu.

merci.

Bon ben je vois que CrystalSpace n'est pas très utilisé dans le coin. ;) Je vais donc voir ailleurs.

bonne continuation à tous