



[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)

Topic: Questions liées au GE // après la transparence, la caméra...

Subject: Re: Questions liées à la transparence dans le GE

Posté par: Zelouille

Contribution le : 11/9/2007 19:43:58

Avec les "*Blender Materials*" d'activées, c'est fini l'histoire du TGA d'un pixel ;). L'alpha du material est bien prise en compte, à condition de ne pas oublier de cocher le bouton Alpha sur toute les faces.