



## **Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Problème d'affichage ennuyeux**

**Subject: Problème d'affichage ennuyeux**

Posté par: Marcoz

Contribution le : 12/1/2014 18:52:47

Bonjour, je suis nouveau sur le forum (j'en profite pour vous saluer bien bas) et je n'ai peut-être pas recherché correctement dans les sujets. Mais je n'ai y ai pas encore trouvé de solution au petit problème qui pourrait un peu mon expérience avec Blender.

C'est tout simple: lorsque je fais du box modeling, mes vertex ont beau être parfaitement symétriques, l'affichage à l'écran me fait des variantes. Et quand je passe en mode "sélection de faces", certaines desdites faces n'apparaissent pas en tant que telles (avec le point au milieu).

Un petit exemple avec un cube tout simple. J'ai déplacé le vertex du coin supérieur droit en activant l'option "x-mirror", le mesh est donc parfaitement symétrique. Pourtant, le rendu à l'écran n'est pas le même des deux côtés. A droite, le vertex situé derrière celui que j'ai bougé apparait. A gauche, il est "couvert" par une "face virtuelle" qui n'a pas à être là.

Voici une capture d'écran.

Je ne sais pas si d'autres utilisateurs se sont déjà plaints de ce problème d'affichage.

Un grand merci pour vos conseils!

Marc