



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

**Topic: Création jeux FPS/Parkour**

**Subject: Re: Création jeux FPS/Parkour**

Posté par: Redstar

Contribution le : 28/3/2017 10:59:58

Si c'est bien du bois, il n'est pas très visible. Tu devrais activer le canal normal et accentuer les "veines".

Mais je vois que ça semble être du métal vu le nom de ton objet.

Tu peux effectivement appliquer un smooth mais il est avisé de l'utiliser pour des surfaces naturellement lisse. Dans ton cas, tu pourrais lisser le bois/metal mais pas la pierre, comme exemple (ou le granit).