



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

**Topic: Texture bizarre et disparition de porte**

**Subject: Re: Texture bizarre et disparition de porte**

Posté par: Redstar

Contribution le : 12/11/2018 16:47:24

Je t'invite à utiliser la version 2.79b [upBGE](#) plutôt que celle de Blender.org.

Blender.org abandonnent le développement du BGE et c'est d'autres personnes qui ont prit le flambeau, en deux mots.

Cette version contient des bugs non corrigés sur la version officielle.

Pour ton problème, c'est à cause des "scales" ou "échelle" de tes objets. Le scale d'un objet, dans le BGE, doit être strictement à 1 et ne doit jamais changer.

Pour remettre à 1 facilement tout tes objets, sélectionnes-les tous, clique sur "object" (fenêtre 3D) -> apply, scale.

Alors, quand tu appuie sur P, c'est le BGE. L'avantage d'utiliser cette façon, c'est pour soit coder en temps réel (si tu n'a pas de mouselook), soit pour voir la console pour debugger ton code python.

Le lecteur embarqué, c'est le BGE aussi, utilisé principalement pour faire un teste d'ensemble de ton jeu, ou celui d'une autre personne n'ayant pas compilé le Stand Alone.

Ce lecteur embarqué peut être externe sans Blender. Le fameux exécutable propre à tout les jeux, autrement dit. Pour pouvoir créer celui-ci, tu dois activer l'addon dans tes préférences (la suite se trouve dans files -> export -> save game engine as runtime).