



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 : 13/11/2018 9:18:52

Citation :

ni le rendu de base apparemment ...

Le mode "Blender render" est obsolète. Tout le monde utilise Cycle et peut-être bientôt "Eevee".

Citation :

sinon, je capte pas bien l'histoire de scale ?

[Et comme ça ?](#)

Quand tu changes la taille d'un mesh, passe toujours en "mode édition". Si tu as plusieurs objets, c'est plus intéressant de faire un scale puis de les remettre à 1.

Attention, quand tu aura remis les échelles de tes objets à 1, tu aura des problèmes de collision sur ton cube que l'on peut déplacer en jeu.