



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

**Topic: Blender Game**

**Subject: Re: Blender Game**

Posté par: HumPHrY

Contribution le : 30/8/2011 21:31:26

Pour les effet de transparence tu dois activer le bouton Transparency dans l'onglet des material et choisir Ztransparency (attention à bien choisir Blender Game comme fonction de rendu) puis ensuite dans l'onglet Texture, dans le sous-onglet "Influence" tu active les Alpha et tu passe le mode d'application des texture à Difference (Mix par défaut je crois).

Ensuite pour les effet de miroir j'ai trouvé un truc qui en te convient peut être pas. C'est dans l'UV/image Editor: Lorsque tu travaille sur une texture tu affiche les onglets avec "N" et dans Game Properties tu choisit "Reflexion" au lieu de "UV Coordinates".

Voila comment je m'y prend