

Informations au sujet des boîtes

- Elles représentent l'endroit où on peut mettre un objet;
- À partir de Blender, il faut que les coordonnées* soit prise en Global (N en edit mode), ou pour si vous préférés, prise selon la vue de droite (NUM 3), **particulièrement pour vérifier les signes**;
- Utiliser la syntaxe **telle qu'utilisée** dans les autres documents. Le meilleur exemple est la pièce en L.
- Oublier pas de le faire! Je sais que sa peut être chiant, mais je ne veux pas toutes me les taper.

Exemple rapide

```
Boite{  
x y z  
x y z  
x y z  
x y z  
x y z  
x y z  
x y z  
x y z  
x y z  
}
```

```
Boite{
```

```
...
```

```
}
```

*Si vous utiliser les coordonnées de Blender, vous allez avoir:

```
Boite{
```

```
y z x
```

```
...
```

```
}
```

où x,y,z sont les coordonnées Global de blender.