



Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives

Topic: conversion de particules en mesh

Subject: Re: conversion de particules en mesh

Posté par: TYBALT

Contribution le : 8/10/2008 12:17:56

ça le convertit en mesh, donc c'est juste des edges, après faut les convertir en spline (edge to spline(script)), puis définir une forme de bevel et taper etc...(c'est bien expliqué en 2eme partie : <http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/content/?id=135>)

par contre je viens de comprendre que c'était pour du temps réel donc là je plussoie Tibo et je passe mon tour