



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

**Topic: conversion de particules en mesh**

**Subject: Re: conversion de particules en mesh**

Posté par: Adrien

Contribution le : 27/10/2008 16:40:10

Je vois pas l'intérêt d'utiliser des procédures pour créer quelque chose d'organique aussi complexe qu'un arbre. D'autant plus que pour du temps réel, il faut tenir compte du nombre de poly, qui, en fonction de la forme de l'objet doit être optimisé. Le mieux c'est de faire un arbre en high + modifieur decimate ou alors modéliser en low poly direct.