



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

**Topic: conversion de particules en mesh**

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

Posté par: samuncle

Contribution le : 1/11/2008 14:23:43

Pour mettre des arbres ou de l'herbe dans un jeu. Il suffit de le faire avec un simple plane et une texture de l'arbre ou herbe

(je crois que c'est la même méthode qui est utilisée dans le projet abricot (yo frankie). Pour un arbre on a donc seulement quelques plans)