



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Création d'assets avec Blender pour Unreal Engine 4**

**Subject: Re: Création d'assets avec Blender pour Unreal Engine 4**

Posté par: lollito

Contribution le : 5/2/2017 12:52:49

Salut,

pour l'optimisation, il y a aussi les LOD.

Le mieux étant de le gérer soi-même pour un contrôle total, mais Unreal a une option de LOD automatique également.

Faire les LODs soi-même rallonge le process, mais ça paye à la fin.

Tu peux ainsi afficher des modèles bien détaillés de près et des modèles moins gourmands de loin.

Je suppose que tu connais mais comme t'en parle pas, je mentionne au cas où...

Je suis un peu comme toi, je commence à pas mal bosser sur Unreal, à titre personnel.

J'ai bien envie de créer un topic spécial pour ça, où on viendrait partager nos retours d'expériences, astuces, etc.

Bon courage et bon LOD !