



**[Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives](#)**

**Topic: Un projet UE4 avec du Blender**

**Subject: Re: Un projet UE4 avec du Blender**

Posté par: dynamique-zak

Contribution le : 1/5/2017 15:50:41

Le raytracing est plus gourmand que les simples collision certe mais je n'utilise seulement quand c'est nécessaire. Dans mon cas pour récupérer la surface du mur et du sol, pas d'inquiétude à avoir au niveau des ressources