



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

**Topic: Level Of Detail (LOD)**

**Subject: Re: Level Of Detail (LOD)**

Posté par: Redstar

Contribution le : 16/7/2018 7:52:56

Bonjour Yoshi et bienvenue sur le Blender Clan :)

A ma connaissance, il n'existe pas de modèles pré-fabriqués avec différents niveau de détails.

Pour la simple et bonne raison, à mon sens, que le modèle du personnage est unique pour chacun. Vu que tu part de zéro, l'idéal est de commencer par le plus petit "low poly", copier l'objet et complexifier de plus en plus la copie.

Ainsi, tu aura ton lod.

Le lod est déjà intégré dans blender (pas pour la prochaine version 2.80), tu dois avant tout te mettre en mode game blender (au lieu de render ou cycle) pour pouvoir bénéficier du système.