



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Fractal et nombre de vertice**

**Subject: Fractal et nombre de vertice**

Posté par: kimlicrea

Contribution le : 10/8/2020 19:10:30

Bonjour,

(Note je suis assez novice à blender)

Je travail en ce moment avec des fractals dans Blender.

J'importe des meshes qui ont 10 millions de vertices et je les multiplie avec des modificateurs tels que array, miroir et autres, ce qui me fait très rapidement des meshes avec plus de 100 millions de vertices. Même avec une configuration correcte, il me semble compliqué de gérer des meshes de cette taille.

L'idéal serait d'utiliser le modificateur décimate géométrie de façon momentanée, je réduis par 100 le nombre de vertices que contient le mesh original, et au moment où j'ai fait toutes mes modifications je supprime le modificateur.

Mais il semble tant que je n'ai pas appliqué le modificateur décimate blender calcule toutes les vertices du mesh.

Peut-être est-ce possible avec une sorte de latice qui crée une forme virtuelle, qui réplique en dernière instance le mesh.

Existe-t-il une méthode qui permettrait d'améliorer ce processus de travail ?

Car en effet blender devient inutilisable après un certain stade.

merci