



Forum: Graphisme alternatif

Topic: [recrutement projet jeu vidéo open source]Projet univers

Subject: Re: [recrutement projet jeu vidéo open source]Projet univers

Posté par: vycerad

Contribution le : 15/7/2004 10:26:50

Pour le poids des textures, du moment que ce n'est pas très gros ça va mais pour le moment seul le bmp semble passer...

affaire à suivre

En ce qui concerne le nombre de poly, 500 pour un vaisseau paraît raisonnable mais comme toujours carte blanche aux modéleurs donc 450 ou 550 ne gênerons personne !

Allé à la revoyure comme dirai mon père