



Forum: Graphisme alternatif

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

Subject: Re: Projet projet ...

Posté par: Kaal_Le_Saint

Contribution le : 17/7/2004 12:07:25

Allez j'vais essayer de modéliser un vaisseau low-poly, ça peut être instructif !

--> il me semble que les triangles sont préférés dans les moteurs temps réel mais quand est-il sur Ogre ?

PS : ~500 triangles c'est me parait à première vu limite ?
A voir cependant...