



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Home Sweet Home (ancien Simulation D'invité)

Subject: Re: Simulation d'invité

PostÃ© par: stargames

Contribution le : 1/10/2012 16:15:37

Salut,

déjà merci pour la réponse, je me disais la même chose avant juste que j'ai pensé qu'il y avait peut être une solution, sinon je suis pas trop un fan du texturing, en ce moment je n'utilise que des matériaux simples, et je sais qu'il faut du low poly pour faire des jeux, moi j'ai évité ça, la plus part des objets c'est que des cubes, par contre les vases et autre objets sont en subsurf(2x) du coup c'est pas du low poly, est ce que cela va comme même ramer ? parce que je voudrais que les objets sois mieux visible et pas "carré".

Stargames