



Forum: Graphisme alternatif

Topic: Textures avec Quixel 2.0

Subject: Re: Textures avec Quixel 2.0

Posté par: Ghaust

Contribution le : 5/12/2015 7:40:44

Pas testé mais comme il à été développé pour le temps réel je pense qu'il faut un seul mesh, a voir.