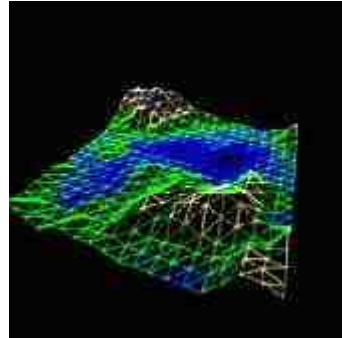
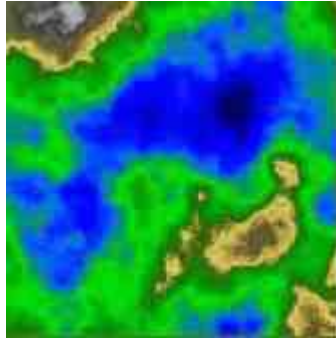


Évolutions de **RAYDIUM**

Ses début en 2001 : mise en place de la base de l'API ; expérimentation et premiers tests sur des rendus de terrains :



Ajouts de la skybox, du brouillard, de l'eau, ... :



Évolution vers un moteur de jeu : écriture d'un modler, gestion des objets :



Domaines avancés : Support réseau console, scripting PHP, « stress-tests » (ex: affichage d'une ville de près d'un millions de points sans clipping)

