



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Uzumaki Naruto (Low polygone,... mais pas trop)

Subject: Re: Uzumaki Naruto (Low polygone,... mais pas trop)

Posté par: Mucus

Contribution le : 25/2/2009 9:50:00

Bof tu sais, c'est est la même chose que d'utiliser les bons types de variables. Char, Int, Long... effectivement ca change pas grand chose. Maintenant sur un projet de plusieurs dizaines de milliers de lignes, je sais pas non plus quel est l'effet. C'est est la même chose ici. C'est est vrai qu'avec les ordi de maintenant ca change pratiquement rien, mais quand tu regardes les wires de jeu vidéo il y a quelques années, c'est est beaucoup de tri.

---> <http://www.futurn.net/sections.php?op=viewarticle&artid=48>

et un peu plus basique : ---->

http://fr.wikibooks.org/wiki/Blender_3D:_du_d%C3%A9but_au_pro/Mod%C3%A9lisation_maill%C3%A9e (ils parlent bien de petits triangles

)

CHuss

-Mucus