

## Castor3D - Évolution #1073

Évolution # 1069 (Fermé): Gérer les vertex de meilleure façon

### Vertex

12/16/2010 12:17 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	12/16/2010
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	12/16/2010
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	1.00 hour
<b>Target version:</b>	0.6.1.1	<b>Spent time:</b>	0.00 hour
<b>Lien forum:</b>			

### Description

Il intègre maintenant la normale au vertex, les coordonnées de texture, la tangente au vertex.  
la classe Vertex étendra maintenant `IdPoint<real, 3>`.

### History

#### #1 - 12/16/2010 05:26 PM - dragonjoker59

Au final il n'étend pas `IdPoint3r`, pour des problèmes de buffer de coordonnées.

#### #2 - 12/16/2010 05:26 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

#### #3 - 01/20/2011 10:19 AM - dragonjoker59

- Status changed from Fermé to Résolu

- Priority changed from Immédiat to Normal

#### #4 - 01/21/2011 06:10 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

#### #5 - 01/12/2012 04:35 PM - dragonjoker59

- Category set to Architecture Générale