

Castor3D - Évolution #1401

Pixel & PxBuffer

08/26/2011 06:16 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	08/26/2011
Priority:	Immédiat	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	15.00 hours
Target version:	0.7.0	Spent time:	5.00 hours
Lien forum:			

Description

Essayer d'optimiser la construction et la destruction du buffer de pixels dans PxBuffer.
Il faut se renseigner sur le placement new, ça pourra peut être m'aider.
Actuellement le cleanup du buffer est excessivement long, et il faut améliorer ça.

History

#1 - 08/20/2012 09:38 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé
- % Done changed from 0 to 100

#2 - 10/03/2012 10:10 PM - dragonjoker59

- Status changed from Fermé to Résolu

#3 - 12/12/2014 01:51 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé