

## Castor3D - Évolution #1816

### Performance : Vitesse

07/23/2016 11:22 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b> Nouveau	<b>Start date:</b> 07/23/2016
<b>Priority:</b> Normal	<b>Due date:</b>
<b>Assignee:</b>	<b>% Done:</b> 69%
<b>Category:</b>	<b>Estimated time:</b> 0.00 hour
<b>Target version:</b> Backlog	<b>Spent time:</b> 50.00 hours
<b>Lien forum:</b>	
<b>Description</b>	
<b>Subtasks:</b>	
Évolution # 1818: Render nodes	<b>Fermé</b>
Évolution # 1819: Reduction des hiérarchies	<b>Nouveau</b>
Évolution # 1820: Batching	<b>Nouveau</b>
Évolution # 1821: Texture atlas	<b>Nouveau</b>
Évolution # 1822: Remplacement des VBO dans Submesh	<b>Rejeté</b>
Évolution # 1897: Buffer pool	<b>Fermé</b>
Évolution # 1823: Frustum culling	<b>Fermé</b>
Évolution # 1824: Render queues	<b>Fermé</b>

### History

#1 - 07/25/2016 10:48 AM - dragonjoker59

- Target version set to Backlog

#2 - 12/07/2016 12:38 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau