

Castor3D - Évolution #1820

Évolution # 1816 (Nouveau): Performance : Vitesse

Batching

07/25/2016 10:39 AM - dragonjoker59

Status:	Nouveau	Start date:	07/25/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:		% Done:	62%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	0.00 hour
Target version:	Backlog	Spent time:	24.00 hours
Lien forum:			

Description

Une amélioration intéressante:
Regrouper les VBO d'un même type en un seul, pour diminuer le nombre de draw calls.
Nécessite de supprimer les VBO du submesh, qui ne contiendra plus que ses données.
Nécessite la gestion des texture atlas.

Subtasks:

Évolution # 1821: Texture atlas	Nouveau
Évolution # 1822: Remplacement des VBO dans Submesh	Rejeté
Évolution # 1897: Buffer pool	Fermé

History

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

- Target version set to Backlog

#2 - 03/23/2017 03:38 PM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.10.0

#3 - 12/11/2017 12:38 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.10.0 to Backlog