

## Castor3D - Évolution #1820

Évolution # 1816 (Nouveau): Performance : Vitesse

### Batching

07/25/2016 10:39 AM - dragonjoker59

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

#### 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	<b>Nouveau</b>
Évolution # 1822: Remplacement des VBO dans Submesh	<b>Rejeté</b>
Évolution # 1897: Buffer pool	<b>Fermé</b>

#### 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