

Castor3D - Évolution #1822

Évolution # 1816 (Nouveau): Performance : Vitesse

Évolution # 1820 (Nouveau): Batching

Remplacement des VBO dans Submesh

07/25/2016 10:41 AM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	07/25/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:		% Done:	0%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	40.00 hours
Target version:	0.10.0	Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			
Description			
En vue du batching, il faut supprimer les VBO du submesh. Il ne contiendra alors plus que ses données. Il faut donc mettre en place une structure qui contienne les VBO (GeometryBuffers?)			

History

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

- Target version set to Backlog

#2 - 03/23/2017 03:40 PM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.10.0

#3 - 08/24/2017 05:52 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté