

Castor3D - Évolution #1823

Évolution # 1816 (Nouveau): Performance : Vitesse

Frustum culling

07/25/2016 10:44 AM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	07/25/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	10.00 hours
Target version:	0.9.0	Spent time:	6.00 hours
Lien forum:			
Description			
Finaliser ça.			

History

#1 - 07/25/2016 10:44 AM - dragonjoker59

- Target version set to 0.9.0

#2 - 07/25/2016 07:02 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Assigné

- Assignee set to dragonjoker59

#3 - 07/26/2016 09:59 AM - dragonjoker59

- % Done changed from 30 to 70

#4 - 08/03/2016 05:06 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

- % Done changed from 70 to 100

Ca y en a être implémenté!

Par contre, il est à un mauvais endroit, impliquant des tests dans les noeuds de rendu.

Pour corriger cela, il va falloir créer une classe intermédiaire entre Scene et RenderTechnique, se chargeant de préparer les noeuds de rendu, afin de supprimer le maximum de tests, pendant le rendu.

#5 - 08/05/2016 11:46 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé