

## Castor3D - Évolution #1837

### Noeuds de rendu

10/19/2016 11:21 AM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Rejeté	<b>Start date:</b>	10/19/2016
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>		<b>% Done:</b>	0%
<b>Category:</b>		<b>Estimated time:</b>	40.00 hours
<b>Target version:</b>		<b>Spent time:</b>	0.00 hour
<b>Lien forum:</b>			

#### Description

Pour rendre les noeuds indépendants des données qu'ils représentent, il faudrait notamment y mettre les matrices modèle, et autres choses de ce genre, afin de pouvoir rendre la boucle de rendu vraiment indépendante, et pouvoir ensuite séparer correctement CPU step et GPU step.

#### History

#1 - 06/12/2018 03:58 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté

Rejeté de par l'intégration de RendererLib.