

## Castor3D - Évolution #1848

### Atomic counter buffers

11/28/2016 11:39 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	11/28/2016
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	0%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	6.00 hours
<b>Target version:</b>	0.9.0	<b>Spent time:</b>	4.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Ce sont les seules variables avec accès cohérent à travers les différentes invocations des shaders.			

### History

#1 - 12/01/2016 12:35 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé