

Castor3D - Évolution #1853

Multithreader la mise à jour des RenderQueuee

12/02/2016 04:45 PM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	12/02/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	0%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	20.00 hours
Target version:	0.9.0	Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			
Description			
J'en ai de plus en plus (RenderTechnique, Shadow maps, Picking...).			
Il faut multithreader leur mise à jour, via un thread pool.			

History

#1 - 12/03/2016 01:37 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Assigné
- Assignee set to dragonjoker59

#2 - 12/04/2016 02:24 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Rejeté

Ce n'est pas la mise à jour des render queues qu'il faut rendre asynchrone, mais tout la CPU step

#3 - 12/04/2016 02:25 PM - dragonjoker59

dragonjoker59 a écrit :

Ce n'est pas la mise à jour des render queues qu'il faut rendre asynchrone, mais toute la CPU step