

Issues

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|-----------|---------|----------|--|----------|---------------------|-----------------------|
| 1654 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Buffers de sommets | | 06/12/2018 03:32 PM | Architecture Générale |
| 1738 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Amélioration des performances de rendu des incrustations texte | | 01/29/2016 11:02 AM | Overlays |
| 1745 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Scene File Parser | | 06/12/2018 03:43 PM | Architecture Générale |
| 1765 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Sortir BlendState de Pass | | 06/12/2018 03:36 PM | Architecture Générale |
| 1822 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Remplacement des VBO dans Submesh | | 08/24/2017 05:52 PM | Architecture Générale |
| 1837 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Noeuds de rendu | | 06/12/2018 03:58 PM | |
| 1859 | Castor3D | Bogue | Rejeté | Normal | Message 0x20096 à réactiver dans GIDebug | | 06/12/2018 03:41 PM | OpenGL |
| 1684 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Deferred rendering | | 09/05/2016 10:17 AM | Architecture Générale |
| 1857 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Bindings explicites | | 06/12/2018 03:38 PM | Architecture Générale |
| 1687 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Transmission DepthBuffer | | 04/10/2016 11:27 AM | Architecture Générale |
| 1708 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Ombres: Shadow Mapping | | 11/08/2017 10:53 PM | Technique |
| 1791 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Vulkan! | | 06/12/2018 03:40 PM | Architecture Générale |
| 1797 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Revue du RenderSystem | | 06/12/2018 03:37 PM | Architecture Générale |
| 1825 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Immutable pipeline | | 06/12/2018 03:38 PM | Architecture Générale |
| 1849 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Physical Based Rendering | | 08/16/2017 08:33 PM | Architecture Générale |
| 1746 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Découpe du texte dans les overlays | | 01/29/2016 10:58 AM | Overlays |
| 1834 | Castor3D | Bogue | Fermé | Haut | Skybox scintillante | | 11/10/2016 08:09 PM | |
| 1183 | Castor3D | Tâche | Nouveau | Normal | Animations | | 12/04/2016 02:25 PM | Architecture Générale |
| 1741 | Castor3D | Tâche | Nouveau | Normal | Binding Python | | 03/26/2016 01:22 PM | Bindings |
| 1748 | Castor3D | Tâche | Nouveau | Normal | TestRenderSystem | | 12/07/2016 12:38 PM | Renderers |
| 1826 | Castor3D | Tâche | Nouveau | Normal | Gestion des noeuds de rendu | | 08/27/2016 02:48 PM | Architecture Générale |
| 1827 | Castor3D | Tâche | Nouveau | Normal | Noeuds de rendu instanciés | | 08/27/2016 02:49 PM | Architecture Générale |
| 1705 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Ombres | | 03/16/2017 10:43 PM | Architecture Générale |
| 1709 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Ombres: Shadow volumes | | 11/29/2016 04:58 PM | Technique |
| 1742 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Binding Javascript | | 10/04/2015 01:48 AM | |
| 1763 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Animations de textures | | 11/29/2016 05:01 PM | Architecture Générale |
| 1764 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Depth Peeling | | 12/07/2016 12:37 PM | Technique |
| 1766 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Environment mapping | | 11/08/2017 10:12 PM | |
| 1768 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Sphere maps | | 11/08/2017 10:12 PM | |
| 1773 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Animations de nodes | | 11/29/2016 05:01 PM | Architecture Générale |
| 1810 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | GlsIWriter via les flux | | 11/29/2016 05:00 PM | GlsIWriter |

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|-----------|---------|----------|--|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1816 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Performance : Vitesse | | 08/24/2017 05:54 PM | |
| 1819 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Reduction des hiérarchies | | 07/25/2016 10:48 AM | Architecture Générale |
| 1820 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Batching | | 12/11/2017 12:38 PM | Architecture Générale |
| 1821 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Texture atlas | | 12/11/2017 12:38 PM | Architecture Générale |
| 1839 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Virtual file system | | 11/08/2017 10:51 PM | Architecture Générale |
| 1879 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Améliorations pour CastorGUI | | 07/15/2017 12:21 PM | Plugins |
| 1881 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | CastorGUI - Contrôles supplémentaires | | 04/05/2017 12:25 PM | Plugins |
| 1883 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Displacement mapping | | 12/11/2017 12:38 PM | Rendu |
| 1886 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Signed Distance Fields | | 11/08/2017 10:52 PM | Rendu |
| 1887 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | CPU Particle System | | 11/08/2017 10:51 PM | Rendu |
| 1896 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal | Ajouter une progress bar dans Core.zip | | 08/20/2017 09:35 PM | |
| 1784 | Castor3D | Bogue | Nouveau | Normal | Vidéos via FFMPEG | | 12/11/2017 12:38 PM | IHM |
| 1762 | Castor3D | Tâche | Rejeté | Normal | Intégrer OpenGL au Core | dragonjoker59 | 01/18/2016 06:55 PM | Renderers |
| 1101 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Cg shading | dragonjoker59 | 05/07/2014 02:50 PM | Renderers |
| 1305 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Contrats et checks | dragonjoker59 | 02/20/2013 12:43 PM | Architecture Générale |
| 1554 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Mettre en plugin | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:52 PM | Plugins |
| 1655 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Bibliothèques de fonctions de shaders | dragonjoker59 | 08/24/2015 02:36 PM | Renderers |
| 1715 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Réorganisation des dossiers | dragonjoker59 | 09/04/2015 07:45 PM | Architecture Générale |
| 1727 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Direct3D 11 | dragonjoker59 | 01/18/2016 12:31 AM | Renderers |
| 1752 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | File parser avec Boost.Spirit | dragonjoker59 | 05/11/2016 12:29 PM | Architecture Générale |
| 1758 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | HLSL Writer | dragonjoker59 | 01/18/2016 12:31 AM | Renderers |
| 1853 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | Multithreader la mise à jour des RenderQueue | dragonjoker59 | 12/04/2016 02:25 PM | Architecture Générale |
| 1877 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal | SSAO - Forward rendering | dragonjoker59 | 06/13/2017 01:20 PM | Rendu |
| 1701 | Castor3D | Bogue | Rejeté | Normal | Crash à la fermeture sous Linux | dragonjoker59 | 09/03/2015 01:50 PM | Multiplateforme |
| 1702 | Castor3D | Bogue | Rejeté | Normal | Direct3D9 | dragonjoker59 | 08/23/2015 02:51 AM | Renderers |
| 1836 | Castor3D | Bogue | Rejeté | Haut | FXAA cassé | dragonjoker59 | 10/19/2016 10:31 AM | PostEffect |
| 1297 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Linux | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:50 PM | Multiplateforme |
| 1620 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Render to buffer | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:40 PM | Architecture Générale |
| 1621 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | FrameBuffer principal | dragonjoker59 | 11/05/2015 02:45 PM | Architecture Générale |
| 1677 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Lights | dragonjoker59 | 01/16/2016 02:11 PM | Renderers |
| 1681 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Espace mémoire | dragonjoker59 | 08/27/2015 10:13 AM | Architecture Générale |
| 1740 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Binding COM | dragonjoker59 | 10/15/2015 08:58 PM | Bindings |
| 1761 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Drop Direct3D | dragonjoker59 | 01/19/2016 01:34 PM | Renderers |

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|-----------|--------|----------|--|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1769 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Supprimer la dépendance à CastorGui | dragonjoker59 | 04/17/2016 10:48 PM | IHM |
| 1775 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Refactoring animations | dragonjoker59 | 01/28/2016 02:24 PM | Architecture Générale |
| 1785 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Amélioration des performances des animations | dragonjoker59 | 02/14/2016 09:50 PM | Architecture Générale |
| 1789 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Amélioration des performances de rendu de la scène | dragonjoker59 | 02/24/2016 12:59 AM | Architecture Générale |
| 1841 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Sources lumineuses | dragonjoker59 | 11/20/2016 12:00 AM | Architecture Générale |
| 1842 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Billboards sans geometry shader | dragonjoker59 | 12/04/2016 08:51 PM | Architecture Générale |
| 1843 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Particle system configurable | dragonjoker59 | 12/04/2016 08:52 PM | Architecture Générale |
| 1845 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Particle system CS | dragonjoker59 | 12/04/2016 08:51 PM | Architecture Générale |
| 1846 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Particle system CPU | dragonjoker59 | 11/22/2016 11:58 AM | Architecture Générale |
| 1850 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Split Pass en deux | dragonjoker59 | 12/03/2016 01:37 PM | Architecture Générale |
| 1851 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Créer PbrPass et implémenter le PBR | dragonjoker59 | 07/15/2017 12:26 PM | Architecture Générale |
| 1860 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | void Bind | dragonjoker59 | 12/12/2016 09:23 AM | Architecture Générale |
| 1889 | Castor3D | Tâche | Fermé | Normal | Intégration du deferred rendering | dragonjoker59 | 06/07/2017 09:56 AM | Technique |
| 843 | Castor3D | Évolution | Fermé | Haut | OpenGL 4.x | dragonjoker59 | 09/03/2015 01:58 PM | OpenGL |
| 1069 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Gérer les vertex de meilleure façon | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:36 PM | Architecture Générale |
| 1070 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | IdPoint | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:36 PM | Architecture Générale |
| 1073 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Vertex | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:35 PM | Architecture Générale |
| 1074 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Face | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:35 PM | Architecture Générale |
| 1076 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | SmoothingGroup | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:35 PM | Architecture Générale |
| 1077 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Submesh | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:35 PM | Architecture Générale |
| 1078 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Subdivisiers | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:34 PM | Architecture Générale |
| 1082 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Suppression des pointeurs | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:34 PM | Architecture Générale |
| 1090 | Castor3D | Évolution | Fermé | Bas | OpenGL 3.x et OpenGL 4.x | dragonjoker59 | 09/10/2015 10:45 AM | OpenGL |
| 1092 | Castor3D | Évolution | Fermé | Bas | Uniform Buffer Objects | dragonjoker59 | 09/28/2015 02:08 AM | OpenGL |
| 1094 | Castor3D | Évolution | Fermé | Bas | Vertex Array Objects | dragonjoker59 | 09/28/2015 02:09 AM | OpenGL |
| 1131 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Passage à CMake | dragonjoker59 | 01/21/2011 06:09 PM | Multiplateforme |
| 1132 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Scene Nodes | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:33 PM | Architecture Générale |
| 1133 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Architecture Importers / Subdivider | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:33 PM | Plugins |
| 1134 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | FreelImage / FreelImagePlus | dragonjoker59 | 01/21/2011 06:09 PM | Multiplateforme |
| 1168 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Texte dans le Castor | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:48 PM | Renderers |
| 1169 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Buffers | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:32 PM | Architecture Générale |
| 1176 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Suppression des singleton | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:32 PM | Architecture Générale |
| 1182 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shader Program et Object | dragonjoker59 | 03/15/2011 05:51 PM | Architecture Générale |

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|-----------|--------|----------|--|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1268 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Direct3D | dragonjoker59 | 08/27/2015 10:13 AM | Renderers |
| 1349 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | RenderTargetes | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:51 PM | Architecture Générale |
| 1401 | Castor3D | Évolution | Fermé | Immédiat | Pixel & PxBuffer | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:51 PM | Architecture Générale |
| 1480 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | FBO / RBO | dragonjoker59 | 11/05/2015 02:45 PM | Renderers |
| 1555 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Transmission des lumières aux shaders | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:40 PM | Renderers |
| 1619 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Export binaire | dragonjoker59 | 06/14/2016 12:02 AM | Architecture Générale |
| 1679 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Overlays de débogage | dragonjoker59 | 10/15/2015 08:58 PM | Overlays |
| 1680 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Archives zip | dragonjoker59 | 08/23/2015 03:03 AM | Architecture Générale |
| 1683 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Setup | dragonjoker59 | 09/03/2015 01:55 PM | Architecture Générale |
| 1685 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Deferred Rendering + Background | dragonjoker59 | 09/05/2016 10:17 AM | Architecture Générale |
| 1692 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Séparation des Techniques | dragonjoker59 | 09/03/2015 01:55 PM | Plugins |
| 1693 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Phong Tessellation | dragonjoker59 | 09/22/2015 10:19 AM | Plugins |
| 1694 | Castor3D | Évolution | Fermé | Bas | Picking | dragonjoker59 | 10/25/2016 12:19 AM | Architecture Générale |
| 1707 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Ombres, architecture de base | dragonjoker59 | 10/25/2016 12:17 AM | Architecture Générale |
| 1710 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Revue du RenderSystem | dragonjoker59 | 09/04/2015 07:46 PM | Renderers |
| 1712 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | GLSL Writer | dragonjoker59 | 09/03/2015 02:00 PM | OpenGL |
| 1713 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Interface de CastorViewer | dragonjoker59 | 09/03/2015 02:00 PM | IHM |
| 1714 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Revue des plugins de Technique | dragonjoker59 | 09/04/2015 07:46 PM | Technique |
| 1716 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Déplacement du code des shaders, pour les techniques | dragonjoker59 | 09/04/2015 07:45 PM | Technique |
| 1717 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | CastorGUI | dragonjoker59 | 01/29/2016 11:02 AM | IHM |
| 1718 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Plugin générique | dragonjoker59 | 10/15/2015 09:00 PM | Plugins |
| 1719 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Extensions du SceneFileParser | dragonjoker59 | 09/23/2015 09:52 AM | Architecture Générale |
| 1720 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Intégration de la GUI de ProceduralGenerator | dragonjoker59 | 10/10/2015 11:28 PM | Architecture Générale |
| 1721 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Scènes de test | dragonjoker59 | 10/15/2015 08:59 PM | Overlays |
| 1728 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | CastorViewer Look and Feel | dragonjoker59 | 09/04/2015 07:44 PM | IHM |
| 1730 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Tracking des objets alloués. | dragonjoker59 | 09/09/2015 10:30 AM | OpenGL |
| 1731 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | CastorViewer Look and Feel #2 | dragonjoker59 | 09/11/2015 09:52 PM | IHM |
| 1733 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Mise à jour de CastorShape | dragonjoker59 | 09/18/2015 11:56 AM | IHM |
| 1734 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Render to texture D3D | dragonjoker59 | 10/27/2015 10:26 PM | Renderers |
| 1735 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Réorganisation de la classe Scene | dragonjoker59 | 01/30/2016 06:18 PM | Architecture Générale |
| 1736 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Castor en UTF-8 | dragonjoker59 | 09/22/2015 09:51 AM | Architecture Générale |
| 1743 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | TBO | dragonjoker59 | 10/15/2015 08:55 PM | OpenGL |

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|-----------|--------|----------|---|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1744 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Découpage d'Engine | dragonjoker59 | 10/15/2015 08:55 PM | Architecture Générale |
| 1753 | Castor3D | Évolution | Fermé | Bas | PostEffect Bloom | dragonjoker59 | 01/08/2016 01:37 PM | Plugins |
| 1754 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Intégrer ObjectsMemoryPool | dragonjoker59 | 01/16/2016 02:10 PM | Architecture Générale |
| 1755 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Supprimer l'alignement 16 bits de Point | dragonjoker59 | 01/16/2016 02:10 PM | Architecture Générale |
| 1756 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Déplacement de la topologie, dans GemoetryBuffers | dragonjoker59 | 01/12/2016 03:59 PM | Architecture Générale |
| 1757 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Instructions SSE2 | dragonjoker59 | 01/16/2016 02:09 PM | Architecture Générale |
| 1767 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Cube maps | dragonjoker59 | 05/23/2016 09:49 AM | Architecture Générale |
| 1772 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Animations par mesh | dragonjoker59 | 06/24/2016 02:42 AM | Architecture Générale |
| 1774 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Skybox | dragonjoker59 | 05/23/2016 09:49 AM | Architecture Générale |
| 1777 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Capture image et vidéo | dragonjoker59 | 02/01/2016 10:07 AM | IHM |
| 1778 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Importeur FBX | dragonjoker59 | 02/19/2016 11:33 AM | Importer |
| 1779 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Intégrer les animations aux IHM | dragonjoker59 | 02/10/2016 10:43 AM | IHM |
| 1781 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | VertexLayout depuis le shader program | dragonjoker59 | 02/10/2016 10:43 AM | Architecture Générale |
| 1790 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Gestion des ressources | dragonjoker59 | 03/26/2016 01:21 PM | Architecture Générale |
| 1794 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Refraction | dragonjoker59 | 07/15/2017 12:27 PM | Rendu |
| 1795 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | High Dynamic Range | dragonjoker59 | 03/19/2016 11:04 PM | Architecture Générale |
| 1796 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Revue des contextes | dragonjoker59 | 04/16/2016 01:14 PM | Architecture Générale |
| 1798 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Revue des viewports | dragonjoker59 | 04/17/2016 11:28 AM | Architecture Générale |
| 1805 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Optimisation de Submesh | dragonjoker59 | 04/19/2016 09:43 AM | Architecture Générale |
| 1808 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Classe de features GPU | dragonjoker59 | 05/18/2016 03:52 PM | Architecture Générale |
| 1809 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Particle system | dragonjoker59 | 12/04/2016 08:51 PM | Architecture Générale |
| 1811 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | tone mappings en plug-ins | dragonjoker59 | 07/03/2016 08:08 PM | Plugins |
| 1812 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Grayscale | dragonjoker59 | 07/23/2016 12:39 AM | PostEffect |
| 1815 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Uniformisation des plug-ins | dragonjoker59 | 08/05/2016 11:44 AM | Plugins |
| 1818 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Render nodes | dragonjoker59 | 08/05/2016 11:46 AM | Architecture Générale |
| 1823 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Frustum culling | dragonjoker59 | 08/05/2016 11:46 AM | Architecture Générale |
| 1824 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Render queues | dragonjoker59 | 08/05/2016 11:43 AM | Architecture Générale |
| 1828 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shader et GeometryBuffers dans le Pipeline | dragonjoker59 | 11/16/2017 08:06 AM | Architecture Générale |
| 1829 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | FXAA | dragonjoker59 | 09/19/2016 04:51 PM | PostEffect |
| 1830 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Brouillard | dragonjoker59 | 10/05/2016 09:55 AM | Rendu |
| 1831 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shadow Mapping - Directional Lights | dragonjoker59 | 12/04/2016 09:24 PM | Rendu |
| 1832 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shadow Mapping - Spot Lights | dragonjoker59 | 10/14/2016 09:14 PM | Rendu |
| 1833 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shadow Mapping - Point Lights | dragonjoker59 | 03/06/2017 03:15 PM | Rendu |

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|-----------|--------|----------|---|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1838 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Suppression de libzip | dragonjoker59 | 10/25/2016 12:16 AM | Architecture Générale |
| 1840 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | RenderTechnique pqr RenderTarget | dragonjoker59 | 10/27/2016 11:01 AM | Architecture Générale |
| 1847 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shader storage buffers | dragonjoker59 | 11/29/2016 05:29 PM | Architecture Générale |
| 1848 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Atomic counter buffers | dragonjoker59 | 12/01/2016 12:35 AM | Architecture Générale |
| 1852 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Implémentation de ThreadPool | dragonjoker59 | 12/03/2016 01:37 PM | Architecture Générale |
| 1854 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shadow Mapping - Multiples spot lights | dragonjoker59 | 03/08/2017 10:55 AM | Rendu |
| 1855 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Ombres - Objets ne recevant pas d'ombre | dragonjoker59 | 12/07/2016 01:50 PM | |
| 1856 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Shadow Mapping - Multiples point lights | dragonjoker59 | 03/08/2017 10:56 AM | Rendu |
| 1865 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Equirectanglar Skybox | dragonjoker59 | 03/06/2017 03:15 PM | Rendu |
| 1866 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Configuration du Shadow mapping via la scène | dragonjoker59 | 03/16/2017 01:19 PM | Rendu |
| 1869 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Deferred Rendering techniques | dragonjoker59 | 03/16/2017 01:21 PM | Technique |
| 1872 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Reflection mapping | dragonjoker59 | 07/15/2017 12:23 PM | Rendu |
| 1873 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Parallax Occlusion Mapping | dragonjoker59 | 03/28/2017 03:01 PM | Rendu |
| 1874 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Screen Space Ambient Occlusion | dragonjoker59 | 07/15/2017 12:22 PM | Rendu |
| 1875 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | SSAO - Deferred rendering | dragonjoker59 | 06/05/2017 02:47 PM | Rendu |
| 1880 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | CastorGUI - Remonter les évènements à l'utilisateur | dragonjoker59 | 07/15/2017 12:21 PM | Plugins |
| 1884 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Emissive sur un float | dragonjoker59 | 06/07/2017 09:54 AM | Architecture Générale |
| 1885 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Revue des passes | dragonjoker59 | 12/11/2017 12:42 PM | Architecture Générale |
| 1888 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Configuration du SSAO | dragonjoker59 | 06/07/2017 09:06 AM | Rendu |
| 1892 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | OIT - Weighted blend | dragonjoker59 | 06/13/2017 01:18 PM | Rendu |
| 1894 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | PBR - Specular/Glossiness | dragonjoker59 | 07/23/2017 01:31 PM | Rendu |
| 1895 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | PCF shadows | dragonjoker59 | 08/16/2017 08:33 PM | Rendu |
| 1897 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Buffer pool | dragonjoker59 | 09/05/2017 10:46 AM | Rendu |
| 1899 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Séparation du résultat de la passe d'éclairage | dragonjoker59 | 09/08/2017 01:31 PM | Rendu |
| 1900 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Implémentation du SSSSS | dragonjoker59 | 11/08/2017 10:11 PM | Rendu |
| 1901 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | SMAA | dragonjoker59 | 11/08/2017 10:48 PM | PostEffect |
| 1902 | Castor3D | Évolution | Fermé | Normal | Kawase Light Streaks | dragonjoker59 | 11/08/2017 10:49 PM | PostEffect |
| 844 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | GLSL | dragonjoker59 | 01/12/2012 04:36 PM | OpenGL |
| 1315 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Importers | dragonjoker59 | 09/28/2015 02:09 AM | Plugins |
| 1674 | Castor3D | Bogue | Fermé | Haut | Deferred Rendering | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:39 PM | Architecture Générale |
| 1676 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Billboards | dragonjoker59 | 03/30/2016 04:23 PM | Architecture Générale |
| 1678 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | GPU Intel intégrés | dragonjoker59 | 09/18/2015 11:57 AM | Renderers |
| 1686 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Deferred rendering + lights + camera | dragonjoker59 | 09/05/2016 10:16 AM | Architecture Générale |

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|---------|--------|----------|---|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1689 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | GCC 4.9 | dragonjoker59 | 08/27/2015 10:13 AM | Architecture Générale |
| 1690 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | GLSL 130 | dragonjoker59 | 08/27/2015 10:14 AM | OpenGL |
| 1691 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | PN-Triangles | dragonjoker59 | 08/23/2015 03:04 AM | Plugins |
| 1696 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Problème d'instanciation | dragonjoker59 | 08/23/2015 03:04 AM | Architecture Générale |
| 1697 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Etats | dragonjoker59 | 09/10/2015 10:41 AM | Architecture Générale |
| 1711 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Suppressions des renderers | dragonjoker59 | 08/24/2015 05:06 PM | Renderers |
| 1722 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Disparition du mesh lors du changement de topologie | dragonjoker59 | 01/12/2016 04:16 PM | Architecture Générale |
| 1723 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Mauvais gestion des matériaux des border panel overlays | dragonjoker59 | 10/15/2015 09:00 PM | Overlays |
| 1724 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Incrustations non affichées sur GPU Intel, en OpenGL | dragonjoker59 | 09/03/2015 01:59 PM | OpenGL |
| 1729 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Matrices + SceneNodes | dragonjoker59 | 11/18/2015 12:17 AM | Architecture Générale |
| 1737 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Ordre des multiplications | dragonjoker59 | 10/10/2015 11:29 PM | Architecture Générale |
| 1739 | Castor3D | Bogue | Fermé | Haut | Visual Studio 2015 | dragonjoker59 | 10/05/2015 04:09 PM | Multiplateforme |
| 1747 | Castor3D | Bogue | Fermé | Haut | Plus de rendu 3D | dragonjoker59 | 11/06/2015 03:33 PM | Architecture Générale |
| 1749 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Switch fullscreen and back | dragonjoker59 | 01/12/2016 11:45 AM | OpenGL |
| 1750 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Lights texture | dragonjoker59 | 12/10/2015 12:20 AM | OpenGL |
| 1759 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | SSAA | dragonjoker59 | 01/29/2016 11:23 AM | Technique |
| 1760 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Instanciation | dragonjoker59 | 01/17/2016 10:28 PM | Architecture Générale |
| 1770 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Position relative à la caméra | dragonjoker59 | 01/27/2016 09:24 PM | Architecture Générale |
| 1771 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Animations par squelette | dragonjoker59 | 01/27/2016 09:23 PM | Architecture Générale |
| 1776 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Corriger le rendu des scènes non animées. | dragonjoker59 | 01/31/2016 01:49 AM | Architecture Générale |
| 1780 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Objet animés liés? | dragonjoker59 | 02/13/2016 01:32 AM | Architecture Générale |
| 1782 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Debug overlays dans le Scene Tree | dragonjoker59 | 02/11/2016 11:48 PM | IHM |
| 1783 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Crash lorsque la scène est mal formée | dragonjoker59 | 02/11/2016 03:23 PM | Architecture Générale |
| 1792 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Text overlays | dragonjoker59 | 02/22/2016 07:59 PM | Overlays |
| 1793 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | BloomPostEffect | dragonjoker59 | 02/27/2016 12:00 PM | PostEffect |
| 1799 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Centrage des TextOverlays | dragonjoker59 | 04/17/2016 10:48 AM | Overlays |
| 1813 | Castor3D | Bogue | Fermé | Haut | Download des texture | dragonjoker59 | 12/04/2016 08:50 PM | OpenGL |
| 1835 | Castor3D | Bogue | Fermé | Haut | Bloom cassé | dragonjoker59 | 11/10/2016 11:39 AM | PostEffect |
| 1861 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | UBO | dragonjoker59 | 12/21/2016 07:30 PM | OpenGL |
| 1862 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Split des FrameVariable | dragonjoker59 | 12/13/2016 04:10 AM | Renderers |
| 1863 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Retirer le ShaderProgram de FrameVariableBuffer | dragonjoker59 | 12/21/2016 07:29 PM | Renderers |
| 1864 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Mettre les UBO dans les RenderPass | dragonjoker59 | 12/21/2016 07:30 PM | Architecture Générale |

| # | Project | Tracker | Status | Priority | Subject | Assignee | Updated | Category |
|------|----------|-----------|---------|----------|---|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1867 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Shadow Mapping - Corriger sous Linux | dragonjoker59 | 03/17/2017 11:10 AM | Multiplateforme |
| 1868 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Animations sous Linux | dragonjoker59 | 03/20/2017 01:19 AM | Multiplateforme |
| 1870 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | CastorGUI | dragonjoker59 | 03/20/2017 03:34 PM | IHM |
| 1871 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | FXAA cassé sous Linux | dragonjoker59 | 04/03/2017 10:16 AM | Multiplateforme |
| 1882 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | GIRenderSystemTest - ComputeShaders, Transform Feedback | dragonjoker59 | 07/15/2017 12:29 PM | OpenGL |
| 1893 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Alpha rejection | dragonjoker59 | 06/13/2017 01:17 PM | |
| 1903 | Castor3D | Bogue | Fermé | Normal | Frustum culling | dragonjoker59 | 11/16/2017 08:05 AM | Architecture Générale |
| 1878 | Castor3D | Évolution | Assigné | Normal | Tessellation | dragonjoker59 | 12/11/2017 12:38 PM | Rendu |
| 1898 | Castor3D | Évolution | Assigné | Normal | Screen space subsurface scattering | dragonjoker59 | 11/08/2017 10:11 PM | Rendu |
| 1904 | Castor3D | Évolution | Assigné | Normal | Split de l'update | dragonjoker59 | 01/01/2018 04:48 PM | Architecture Générale |