

## Issues

| #    | Project  | Tracker   | Status  | Priority | Subject  | Assignee | Updated             | Category              |
|------|----------|-----------|---------|----------|--|----------|---------------------|-----------------------|
| 1183 | Castor3D | Tâche     | Nouveau | Normal   | Animations   |          | 12/04/2016 02:25 PM | Architecture Générale |
| 1684 | Castor3D | Tâche     | Fermé   | Normal   | Deferred rendering   |          | 09/05/2016 10:17 AM | 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 |
| 1857 | Castor3D | Tâche     | Fermé   | Normal   | Bindings explicites  |          | 06/12/2018 03:38 PM | Architecture Générale |
| 1654 | Castor3D | Évolution | Rejeté  | Normal   | Buffers de sommets   |          | 06/12/2018 03:32 PM | Architecture Générale |
| 1687 | Castor3D | Évolution | Fermé   | Normal   | Transmission DepthBuffer                                       |          | 04/10/2016 11:27 AM | Architecture Générale |
| 1705 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal   | Ombres   |          | 03/16/2017 10:43 PM | Architecture Générale |
| 1708 | Castor3D | Évolution | Fermé   | Normal   | Ombres: Shadow Mapping   |          | 11/08/2017 10:53 PM | Technique             |
| 1709 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal   | Ombres: Shadow volumes   |          | 11/29/2016 04:58 PM | Technique             |
| 1738 | Castor3D | Évolution | Rejeté  | Normal   | Amélioration des performances de rendu des incrustations texte |          | 01/29/2016 11:02 AM | Overlays              |
| 1742 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal   | Binding Javascript   |          | 10/04/2015 01:48 AM |                       |
| 1745 | Castor3D | Évolution | Rejeté  | Normal   | Scene File Parser  |          | 06/12/2018 03:43 PM | Architecture Générale |
| 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             |
| 1765 | Castor3D | Évolution | Rejeté  | Normal   | Sortir BlendState de Pass                                      |          | 06/12/2018 03:36 PM | Architecture Générale |
| 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 |
| 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 |
| 1810 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal   | GlsIWriter via les flux  |          | 11/29/2016 05:00 PM | GlsIWriter            |
| 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 |
| 1822 | Castor3D | Évolution | Rejeté  | Normal   | Remplacement des VBO dans Submesh                              |          | 08/24/2017 05:52 PM | Architecture Générale |
| 1825 | Castor3D | Évolution | Fermé   | Normal   | Immutable pipeline   |          | 06/12/2018 03:38 PM | Architecture Générale |
| 1837 | Castor3D | Évolution | Rejeté  | Normal   | Noeuds de rendu  |          | 06/12/2018 03:58 PM |                       |

| #    | Project  | Tracker   | Status  | Priority | Subject  | Assignee      | Updated             | Category              |
|------|----------|-----------|---------|----------|--|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1839 | Castor3D | Évolution | Nouveau | Normal   | Virtual file system                                |               | 11/08/2017 10:51 PM | Architecture Générale |
| 1849 | Castor3D | Évolution | Fermé   | Normal   | Physical Based Rendering                           |               | 08/16/2017 08:33 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 |                       |
| 1834 | Castor3D | Bogue     | Fermé   | Haut     | Skybox scintillante                                |               | 11/10/2016 08:09 PM |                       |
| 1746 | Castor3D | Bogue     | Fermé   | Normal   | Découpe du texte dans les overlays                 |               | 01/29/2016 10:58 AM | Overlays              |
| 1784 | Castor3D | Bogue     | Nouveau | Normal   | Vidéos via FFMPEG                                  |               | 12/11/2017 12:38 PM | IHM                   |
| 1859 | Castor3D | Bogue     | Rejeté  | Normal   | Message 0x20096 à réactiver dans GIDebug           |               | 06/12/2018 03:41 PM | OpenGL                |
| 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             |
| 1762 | Castor3D | Tâche     | Rejeté  | Normal   | Intégrer OpenGL au Core                            | dragonjoker59 | 01/18/2016 06:55 PM | Renderers             |
| 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             |

| #    | Project  | Tracker   | Status | Priority | Subject                               | Assignee      | Updated             | Category              |
|------|----------|-----------|--------|----------|---------------------------------------|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1401 | Castor3D | Évolution | Fermé  | Immédiat | Pixel & PxBuffer                      | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:51 PM | Architecture Générale |
| 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 |
| 1101 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | Cg shading                            | dragonjoker59 | 05/07/2014 02:50 PM | Renderers             |
| 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 / Subdiviser   | 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 |
| 1268 | Castor3D | Évolution | Fermé  | Normal   | Direct3D                              | dragonjoker59 | 08/27/2015 10:13 AM | Renderers             |
| 1305 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | Contrats et checks                    | dragonjoker59 | 02/20/2013 12:43 PM | Architecture Générale |
| 1349 | Castor3D | Évolution | Fermé  | Normal   | RenderTargetes                        | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:51 PM | Architecture Générale |
| 1480 | Castor3D | Évolution | Fermé  | Normal   | FBO / RBO                             | dragonjoker59 | 11/05/2015 02:45 PM | Renderers             |
| 1554 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | Mettre en plugin                      | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:52 PM | Plugins               |
| 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 |
| 1655 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | Bibliothèques de fonctions de shaders | dragonjoker59 | 08/24/2015 02:36 PM | Renderers             |
| 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               |

| #    | Project  | Tracker   | Status | Priority | Subject  | Assignee      | Updated             | Category              |
|------|----------|-----------|--------|----------|--|---------------|---------------------|-----------------------|
| 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             |
| 1715 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | Réorganisation des dossiers                          | dragonjoker59 | 09/04/2015 07:45 PM | Architecture Générale |
| 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              |
| 1727 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | Direct3D 11  | dragonjoker59 | 01/18/2016 12:31 AM | Renderers             |
| 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                |
| 1744 | Castor3D | Évolution | Fermé  | Normal   | Découpage d'Engine                                   | dragonjoker59 | 10/15/2015 08:55 PM | Architecture Générale |
| 1752 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | File parser avec Boost.Spirit                        | dragonjoker59 | 05/11/2016 12:29 PM | Architecture Générale |
| 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   | Deplacement 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 |
| 1758 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | HLSL Writer  | dragonjoker59 | 01/18/2016 12:31 AM | Renderers             |
| 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                   |

| #    | Project  | Tracker   | Status | Priority | Subject                                      | Assignee      | Updated             | Category              |
|------|----------|-----------|--------|----------|--|---------------|---------------------|-----------------------|
| 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                 |
| 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 |
| 1853 | Castor3D | Évolution | Rejeté | Normal   | Multithreader la mise à jour des RenderQueue | dragonjoker59 | 12/04/2016 02:25 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   | Equirectoanglar Skybox                       | dragonjoker59 | 03/06/2017 03:15 PM | Rendu                 |

| #    | Project  | Tracker   | Status  | Priority | Subject   | Assignee      | Updated             | Category              |
|------|----------|-----------|---------|----------|---|---------------|---------------------|-----------------------|
| 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                 |
| 1877 | Castor3D | Évolution | Rejeté  | Normal   | SSAO - Forward rendering                            | dragonjoker59 | 06/13/2017 01:20 PM | Rendu                 |
| 1878 | Castor3D | Évolution | Assigné | Normal   | Tessellation  | dragonjoker59 | 12/11/2017 12:38 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                 |
| 1898 | Castor3D | Évolution | Assigné | Normal   | Screen space subsurface scattering                  | dragonjoker59 | 11/08/2017 10:11 PM | 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            |
| 1904 | Castor3D | Évolution | Assigné | Normal   | Split de l'update                                   | dragonjoker59 | 01/01/2018 04:48 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                |
| 1694 | Castor3D | Évolution | Fermé   | Bas      | Picking   | dragonjoker59 | 10/25/2016 12:19 AM | Architecture Générale |
| 1753 | Castor3D | Évolution | Fermé   | Bas      | PostEffect Bloom                                    | dragonjoker59 | 01/08/2016 01:37 PM | Plugins               |
| 1674 | Castor3D | Bogue     | Fermé   | Haut     | Deferred Rendering                                  | dragonjoker59 | 12/12/2014 01:39 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 |
| 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            |
| 1836 | Castor3D | Bogue     | Rejeté  | Haut     | FXAA cassé  | dragonjoker59 | 10/19/2016 10:31 AM | PostEffect            |

| #    | Project  | Tracker | Status | Priority | Subject   | Assignee      | Updated             | Category              |
|------|----------|---------|--------|----------|---|---------------|---------------------|-----------------------|
| 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               |
| 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 |
| 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 |
| 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             |
| 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 |
| 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              |
| 1861 | Castor3D | Bogue   | Fermé  | Normal   | UBO   | dragonjoker59 | 12/21/2016 07:30 PM | OpenGL                |

| #    | Project  | Tracker | Status | Priority | Subject   | Assignee      | Updated             | Category              |
|------|----------|---------|--------|----------|---|---------------|---------------------|-----------------------|
| 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 |
| 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 |