Issues

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1904	Castor3D	Évolution	Assigné	Normal	Split de l'update	dragonjoker59	01/01/2018 04:48 PM	Architecture Générale
1903	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Frustum culling	dragonjoker59	11/16/2017 08:05 AM	Architecture Générale
1902	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Kawase Light Streaks	dragonjoker59	11/08/2017 10:49 PM	PostEffect
1901	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	SMAA	dragonjoker59	11/08/2017 10:48 PM	PostEffect
1900	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Implémentation du SSSSS	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
1898	Castor3D	Évolution	Assigné	Normal	Screen space subsurface scattering	dragonjoker59	11/08/2017 10:11 PM	Rendu
1897	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Buffer pool	dragonjoker59	09/05/2017 10:46 AM	Rendu
1896	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Ajouter une progress bar dans Core.zip		08/20/2017 09:35 PM	
1895	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	PCF shadows	dragonjoker59	08/16/2017 08:33 PM	Rendu
1894	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	PBR - Specular/Glossiness	dragonjoker59	07/23/2017 01:31 PM	Rendu
1893	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Alpha rejection	dragonjoker59	06/13/2017 01:17 PM	
1892	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	OIT - Weighted blend	dragonjoker59	06/13/2017 01:18 PM	Rendu
1889	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Intégration du deferred rendering	dragonjoker59	06/07/2017 09:56 AM	Technique
1888	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Configuration du SSAO	dragonjoker59	06/07/2017 09:06 AM	Rendu
1887	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	CPU Particle System		11/08/2017 10:51 PM	Rendu
1886	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Signed Distance Fields		11/08/2017 10:52 PM	Rendu
1885	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Revue des passes	dragonjoker59	12/11/2017 12:42 PM	Architecture Générale
1884	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Emissive sur un float	dragonjoker59	06/07/2017 09:54 AM	Architecture Générale
1883	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Displacement mapping		12/11/2017 12:38 PM	Rendu
1882	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	GlRenderSystemTest - ComputeShaders, Transform Feedback	dragonjoker59	07/15/2017 12:29 PM	OpenGL
1881	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	CastorGUI - Contrôles supplémentaires		04/05/2017 12:25 PM	Plugins
1880	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	CastorGUI - Remonter les évènements à l'utilisateur	dragonjoker59	07/15/2017 12:21 PM	Plugins
1879	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Améliorations pour CastorGUI		07/15/2017 12:21 PM	Plugins
1878	Castor3D	Évolution	Assigné	Normal	Tessellation	dragonjoker59	12/11/2017 12:38 PM	Rendu
1877	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	SSAO - Forward rendering	dragonjoker59	06/13/2017 01:20 PM	Rendu
1875	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	SSAO - Deferred rendering	dragonjoker59	06/05/2017 02:47 PM	Rendu
1874	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Screen Space Ambient Occlusion	dragonjoker59	07/15/2017 12:22 PM	Rendu
1873	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Parallax Occlusion Mapping	dragonjoker59	03/28/2017 03:01 PM	Rendu
1872	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Reflection mapping	dragonjoker59	07/15/2017 12:23 PM	Rendu
1871	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	FXAA cassé sous Linux	dragonjoker59	04/03/2017 10:16 AM	Multiplateforme

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1870	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	CastorGUI	dragonjoker59	03/20/2017 03:34 PM	IHM
1869	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Deferred Rendering techniques	dragonjoker59	03/16/2017 01:21 PM	Technique
1868	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Animations sous Linux	dragonjoker59	03/20/2017 01:19 AM	Multiplateforme
1867	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Shadow Mapping - Corriger sous Linux	dragonjoker59	03/17/2017 11:10 AM	Multiplateforme
1866	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Configuration du Shadow mapping via la scène	dragonjoker59	03/16/2017 01:19 PM	Rendu
1865	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Equirectoanglar Skybox	dragonjoker59	03/06/2017 03:15 PM	Rendu
1864	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Mettre les UBO dans les RenderPass	dragonjoker59	12/21/2016 07:30 PM	Architecture Générale
1863	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Retirer le ShaderProgram de FrameVariableBuffer	dragonjoker59	12/21/2016 07:29 PM	Renderers
1862	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Slpit des FrameVariable	dragonjoker59	12/13/2016 04:10 AM	Renderers
1861	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	UBO	dragonjoker59	12/21/2016 07:30 PM	OpenGL
1860	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	void Bind	dragonjoker59	12/12/2016 09:23 AM	Architecture Générale
1859	Castor3D	Bogue	Rejeté	Normal	Message 0x20096 à réactiver dans GlDebug		06/12/2018 03:41 PM	OpenGL
1857	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Bindings explicites		06/12/2018 03:38 PM	Architecture Générale
1856	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shadow Mapping - Multiples point lights	dragonjoker59	03/08/2017 10:56 AM	Rendu
1855	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Ombres - Objets ne recevant pas d'ombre	dragonjoker59	12/07/2016 01:50 PM	
1854	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shadow Mapping - Multiples spot lights	dragonjoker59	03/08/2017 10:55 AM	Rendu
1853	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Multithreader la mise à jour des RenderQueue	dragonjoker59	12/04/2016 02:25 PM	Architecture Générale
1852	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Implémentation de ThreadPool	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
1850	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Split Pass en deux	dragonjoker59	12/03/2016 01:37 PM	Architecture Générale
1849	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Physical Based Rendering		08/16/2017 08:33 PM	Architecture Générale
1848	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Atomic counter buffers	dragonjoker59	12/01/2016 12:35 AM	Architecture Générale
1847	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shader storage buffers	dragonjoker59	11/29/2016 05:29 PM	Architecture Générale
1846	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Particle system CPU	dragonjoker59	11/22/2016 11:58 AM	Architecture Générale
1845	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Particle system CS	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
1842	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Billboards sans geometry shader	dragonjoker59	12/04/2016 08:51 PM	Architecture Générale
1841	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Sources lumineuses	dragonjoker59	11/20/2016 12:00 AM	Architecture Générale
1840	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	RenderTechnique pqr RenderTarget	dragonjoker59	10/27/2016 11:01 AM	Architecture Générale
1839	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Virtual file system		11/08/2017 10:51 PM	Architecture Générale
1838	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Suppression de libzip	dragonjoker59	10/25/2016 12:16 AM	Architecture Générale
1837	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Noeuds de rendu		06/12/2018 03:58 PM	
1836	Castor3D	Bogue	Rejeté	Haut	FXAA cassé	dragonjoker59	10/19/2016 10:31 AM	PostEffect

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1835	Castor3D	Bogue	Fermé	Haut	Bloom cassé	dragonjoker59	11/10/2016 11:39 AM	PostEffect
1834	Castor3D	Bogue	Fermé	Haut	Skybox scintillante		11/10/2016 08:09 PM	
1833	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shadow Mapping - Point Lights	dragonjoker59	03/06/2017 03:15 PM	Rendu
1832	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shadow Mapping - Spot Lights	dragonjoker59	10/14/2016 09:14 PM	Rendu
1831	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shadow Mapping - Directional Lights	dragonjoker59	12/04/2016 09:24 PM	Rendu
1830	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Brouillard	dragonjoker59	10/05/2016 09:55 AM	Rendu
1829	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	FXAA	dragonjoker59	09/19/2016 04:51 PM	PostEffect
1828	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shader et GeometryBuffers dans le Pipeline	dragonjoker59	11/16/2017 08:06 AM	Architecture Générale
1827	Castor3D	Tâche	Nouveau	Normal	Noeuds de rendu instanciés		08/27/2016 02:49 PM	Architecture Générale
1826	Castor3D	Tâche	Nouveau	Normal	Gestion des noeuds de rendu		08/27/2016 02:48 PM	Architecture Générale
1825	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Immutable pipeline		06/12/2018 03:38 PM	Architecture Générale
1824	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Render queues	dragonjoker59	08/05/2016 11:43 AM	Architecture Générale
1823	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Frustum culling	dragonjoker59	08/05/2016 11:46 AM	Architecture Générale
1822	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Remplacement des VBO dans Submesh		08/24/2017 05:52 PM	Architecture Générale
1821	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Texture atlas		12/11/2017 12:38 PM	Architecture Générale
1820	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Batching		12/11/2017 12:38 PM	Architecture Générale
1819	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Reduction des hiérarchies		07/25/2016 10:48 AM	Architecture Générale
1818	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Render nodes	dragonjoker59	08/05/2016 11:46 AM	Architecture Générale
1816	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Performance : Vitesse		08/24/2017 05:54 PM	
1815	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Uniformisation des plug-ins	dragonjoker59	08/05/2016 11:44 AM	Plugins
1813	Castor3D	Bogue	Fermé	Haut	Download des texture	dragonjoker59	12/04/2016 08:50 PM	OpenGL
1812	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Grayscale	dragonjoker59	07/23/2016 12:39 AM	PostEffect
1811	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	tone mappings en plug-ins	dragonjoker59	07/03/2016 08:08 PM	Plugins
1810	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	GlslWriter via les flux		11/29/2016 05:00 PM	GlslWriter
1809	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Particle system	dragonjoker59	12/04/2016 08:51 PM	Architecture Générale
1808	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Classe de features GPU	dragonjoker59	05/18/2016 03:52 PM	Architecture Générale
1805	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Optimisation de Submesh	dragonjoker59	04/19/2016 09:43 AM	Architecture Générale
1799	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Centrage des TextOverlays	dragonjoker59	04/17/2016 10:48 AM	Overlays
1798	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Revue des viewports	dragonjoker59	04/17/2016 11:28 AM	Architecture Générale
1797	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Revue du RenderSystem		06/12/2018 03:37 PM	Architecture Générale
1796	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Revue des contextes	dragonjoker59	04/16/2016 01:14 PM	Architecture Générale
1795	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	High Dynamic Range	dragonjoker59	03/19/2016 11:04 PM	Architecture Générale
1794	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Refraction	dragonjoker59	07/15/2017 12:27 PM	Rendu

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1793	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	BloomPostEffect	dragonjoker59	02/27/2016 12:00 PM	PostEffect
1792	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Text overlays	dragonjoker59	02/22/2016 07:59 PM	Overlays
1791	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Vulkan!		06/12/2018 03:40 PM	Architecture Générale
1790	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Gestion des ressources	dragonjoker59	03/26/2016 01:21 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
1785	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Amélioration des performances des animations	dragonjoker59	02/14/2016 09:50 PM	Architecture Générale
1784	Castor3D	Bogue	Nouveau	Normal	Vidéos via FFMPEG		12/11/2017 12:38 PM	IHM
1783	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Crash lorsque la scène est mal formée	dragonjoker59	02/11/2016 03:23 PM	Architecture Générale
1782	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Debug overlays dans le Scene Tree	dragonjoker59	02/11/2016 11:48 PM	IHM
1781	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	VertexLayout depuis le shader program	dragonjoker59	02/10/2016 10:43 AM	Architecture Générale
1780	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Objet animés liés?	dragonjoker59	02/13/2016 01:32 AM	Architecture Générale
1779	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Intégrer les animations aux IHM	dragonjoker59	02/10/2016 10:43 AM	IHM
1778	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Importeur FBX	dragonjoker59	02/19/2016 11:33 AM	Importer
1777	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Capture image et vidéo	dragonjoker59	02/01/2016 10:07 AM	IHM
1776	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Corriger le rendu des scènes non animées.	dragonjoker59	01/31/2016 01:49 AM	Architecture Générale
1775	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Refactoring animations	dragonjoker59	01/28/2016 02:24 PM	Architecture Générale
1774	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Skybox	dragonjoker59	05/23/2016 09:49 AM	Architecture Générale
1773	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Animations de nodes		11/29/2016 05:01 PM	Architecture Générale
1772	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Animations par mesh	dragonjoker59	06/24/2016 02:42 AM	Architecture Générale
1771	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Animations par squelette	dragonjoker59	01/27/2016 09:23 PM	Architecture Générale
1770	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Position relative à la caméra	dragonjoker59	01/27/2016 09:24 PM	Architecture Générale
1769	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Supprimer la dépendance à CastorGui	dragonjoker59	04/17/2016 10:48 PM	IHM
1768	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Sphere maps		11/08/2017 10:12 PM	
1767	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Cube maps	dragonjoker59	05/23/2016 09:49 AM	Architecture Générale
1766	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Environment mapping		11/08/2017 10:12 PM	
1765	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Sortir BlendState de Pass		06/12/2018 03:36 PM	Architecture Générale
1764	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Depth Peeling		12/07/2016 12:37 PM	Technique
1763	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Animations de textures		11/29/2016 05:01 PM	Architecture Générale
1762	Castor3D	Tâche	Rejeté	Normal	Intégrer OpenGL au Core	dragonjoker59	01/18/2016 06:55 PM	Renderers
1761	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Drop Direct3D	dragonjoker59	01/19/2016 01:34 PM	Renderers
1760	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Instanciation	dragonjoker59	01/17/2016 10:28 PM	Architecture Générale
1759	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	SSAA	dragonjoker59	01/29/2016 11:23 AM	Technique
1758	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	HLSL Writer	dragonjoker59	01/18/2016 12:31 AM	Renderers

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1757	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Instructions SSE2	dragonjoker59	01/16/2016 02:09 PM	Architecture Générale
1756	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Deplacement de la topologie, dans GemoetryBuffers	dragonjoker59	01/12/2016 03:59 PM	Architecture Générale
1755	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Supprimer l'alignement 16 bits de Point	dragonjoker59	01/16/2016 02:10 PM	Architecture Générale
1754	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Intégrer ObjectsMemoryPool	dragonjoker59	01/16/2016 02:10 PM	Architecture Générale
1753	Castor3D	Évolution	Fermé	Bas	PostEffect Bloom	dragonjoker59	01/08/2016 01:37 PM	Plugins
1752	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	File parser avec Boost.Spirit	dragonjoker59	05/11/2016 12:29 PM	Architecture Générale
1750	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Lights texture	dragonjoker59	12/10/2015 12:20 AM	OpenGL
1749	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Switch fullscreen and back	dragonjoker59	01/12/2016 11:45 AM	OpenGL
1748	Castor3D	Tâche	Nouveau	Normal	TestRenderSystem		12/07/2016 12:38 PM	Renderers
1747	Castor3D	Bogue	Fermé	Haut	Plus de rendu 3D	dragonjoker59	11/06/2015 03:33 PM	Architecture Générale
1746	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Découpe du texte dans les overlays		01/29/2016 10:58 AM	Overlays
1745	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Scene File Parser		06/12/2018 03:43 PM	Architecture Générale
1744	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Découpage d'Engine	dragonjoker59	10/15/2015 08:55 PM	Architecture Générale
1743	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	TBO	dragonjoker59	10/15/2015 08:55 PM	OpenGL
1742	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Binding Javascript		10/04/2015 01:48 AM	
1741	Castor3D	Tâche	Nouveau	Normal	Binding Python		03/26/2016 01:22 PM	Bindings
1740	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Binding COM	dragonjoker59	10/15/2015 08:58 PM	Bindings
1739	Castor3D	Bogue	Fermé	Haut	Visual Studio 2015	dragonjoker59	10/05/2015 04:09 PM	Multiplateforme
1738	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Amélioration des performances de rendu des incrustations texte		01/29/2016 11:02 AM	Overlays
1737	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Ordre des multiplications	dragonjoker59	10/10/2015 11:29 PM	Architecture Générale
1736	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Castor en UTF-8	dragonjoker59	09/22/2015 09:51 AM	Architecture Générale
1735	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Réorganisation de la classe Scene	dragonjoker59	01/30/2016 06:18 PM	Architecture Générale
1734	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Render to texture D3D	dragonjoker59	10/27/2015 10:26 PM	Renderers
1733	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Mise à jour de CastorShape	dragonjoker59	09/18/2015 11:56 AM	IHM
1731	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	CastorViewer Look and Feel #2	dragonjoker59	09/11/2015 09:52 PM	IHM
1730	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Tracking des objets alloues.	dragonjoker59	09/09/2015 10:30 AM	OpenGL
1729	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Matrices + SceneNodes	dragonjoker59	11/18/2015 12:17 AM	Architecture Générale
1728	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	CastorViewer Look and Feel	dragonjoker59	09/04/2015 07:44 PM	IHM
1727	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Direct3D 11	dragonjoker59	01/18/2016 12:31 AM	Renderers
1724	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Incrustations non affichées sur GPU Intel, en OpenGL	dragonjoker59	09/03/2015 01:59 PM	OpenGL
1723	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Mauvais gestion des matériaux des border panel overlays	dragonjoker59	10/15/2015 09:00 PM	Overlays
1722	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Disparition du mesh lors du changement de topologie	dragonjoker59	01/12/2016 04:16 PM	Architecture Générale

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1721	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Scènes de test	dragonjoker59	10/15/2015 08:59 PM	Overlays
1720	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Intégration de la GUI de ProceduralGenerator	dragonjoker59	10/10/2015 11:28 PM	Architecture Générale
1719	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Extensions du SceneFileParser	dragonjoker59	09/23/2015 09:52 AM	Architecture Générale
1718	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Plugin générique	dragonjoker59	10/15/2015 09:00 PM	Plugins
1717	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	CastorGUI	dragonjoker59	01/29/2016 11:02 AM	IHM
1716	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Déplacement du code des shaders, pour les techniques	dragonjoker59	09/04/2015 07:45 PM	Technique
1715	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Réorganisation des dossiers	dragonjoker59	09/04/2015 07:45 PM	Architecture Générale
1714	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Revue des plugins de Technique	dragonjoker59	09/04/2015 07:46 PM	Technique
1713	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Interface de CastorViewer	dragonjoker59	09/03/2015 02:00 PM	IHM
1712	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	GLSL Writer	dragonjoker59	09/03/2015 02:00 PM	OpenGL
1711	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Suppressions des renderers	dragonjoker59	08/24/2015 05:06 PM	Renderers
1710	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Revue du RenderSystem	dragonjoker59	09/04/2015 07:46 PM	Renderers
1709	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Ombres: Shadow volumes		11/29/2016 04:58 PM	Technique
1708	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Ombres: Shadow Mapping		11/08/2017 10:53 PM	Technique
1707	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Ombres, architecture de base	dragonjoker59	10/25/2016 12:17 AM	Architecture Générale
1705	Castor3D	Évolution	Nouveau	Normal	Ombres		03/16/2017 10:43 PM	Architecture Générale
1702	Castor3D	Bogue	Rejeté	Normal	Direct3D9	dragonjoker59	08/23/2015 02:51 AM	Renderers
1701	Castor3D	Bogue	Rejeté	Normal	Crash à la fermeture sous Linux	dragonjoker59	09/03/2015 01:50 PM	Multiplateforme
1697	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Etats	dragonjoker59	09/10/2015 10:41 AM	Architecture Générale
1696	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Problème d'instanciation	dragonjoker59	08/23/2015 03:04 AM	Architecture Générale
1694	Castor3D	Évolution	Fermé	Bas	Picking	dragonjoker59	10/25/2016 12:19 AM	Architecture Générale
1693	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Phong Tessellation	dragonjoker59	09/22/2015 10:19 AM	Plugins
1692	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Séparation des Techniques	dragonjoker59	09/03/2015 01:55 PM	Plugins
1691	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	PN-Triangles	dragonjoker59	08/23/2015 03:04 AM	Plugins
1690	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	GLSL 130	dragonjoker59	08/27/2015 10:14 AM	OpenGL
1689	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	GCC 4.9	dragonjoker59	08/27/2015 10:13 AM	Architecture Générale
1687	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Transmission DepthBuffer		04/10/2016 11:27 AM	Architecture Générale
1686	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Deferred rendering + lights + camera	dragonjoker59	09/05/2016 10:16 AM	Architecture Générale
1685	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Deferred Rendering + Background	dragonjoker59	09/05/2016 10:17 AM	Architecture Générale
1684	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Deferred rendering		09/05/2016 10:17 AM	Architecture Générale
1683	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Setup	dragonjoker59	09/03/2015 01:55 PM	Architecture Générale
1681	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Espace mémoire	dragonjoker59	08/27/2015 10:13 AM	Architecture Générale

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1680	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Archives zip	dragonjoker59	08/23/2015 03:03 AM	Architecture Générale
1679	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Overlays de débogage	dragonjoker59	10/15/2015 08:58 PM	Overlays
1678	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	GPU Intel intégrés	dragonjoker59	09/18/2015 11:57 AM	Renderers
1677	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Lights	dragonjoker59	01/16/2016 02:11 PM	Renderers
1676	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Billboards	dragonjoker59	03/30/2016 04:23 PM	Architecture Générale
1674	Castor3D	Bogue	Fermé	Haut	Deferred Rendering	dragonjoker59	12/12/2014 01:39 PM	Architecture Générale
1655	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Bibliothèques de fonctions de shaders	dragonjoker59	08/24/2015 02:36 PM	Renderers
1654	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Buffers de sommets		06/12/2018 03:32 PM	Architecture Générale
1621	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	FrameBuffer principal	dragonjoker59	11/05/2015 02:45 PM	Architecture Générale
1620	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Render to buffer	dragonjoker59	12/12/2014 01:40 PM	Architecture Générale
1619	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Export binaire	dragonjoker59	06/14/2016 12:02 AM	Architecture Générale
1555	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Transmission des lumières aux shaders	dragonjoker59	12/12/2014 01:40 PM	Renderers
1554	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Mettre en plugin	dragonjoker59	12/12/2014 01:52 PM	Plugins
1480	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	FBO / RBO	dragonjoker59	11/05/2015 02:45 PM	Renderers
1401	Castor3D	Évolution	Fermé	Immédiat	Pixel & PxBuffer	dragonjoker59	12/12/2014 01:51 PM	Architecture Générale
1349	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	RenderTargets	dragonjoker59	12/12/2014 01:51 PM	Architecture Générale
1315	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	Importers	dragonjoker59	09/28/2015 02:09 AM	Plugins
1305	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Contrats et checks	dragonjoker59	02/20/2013 12:43 PM	Architecture Générale
1297	Castor3D	Tâche	Fermé	Normal	Linux	dragonjoker59	12/12/2014 01:50 PM	Multiplateforme
1268	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Direct3D	dragonjoker59	08/27/2015 10:13 AM	Renderers
1183	Castor3D	Tâche	Nouveau	Normal	Animations		12/04/2016 02:25 PM	Architecture Générale
1182	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Shader Program et Object	dragonjoker59	03/15/2011 05:51 PM	Architecture Générale
1176	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Suppression des singleton	dragonjoker59	01/12/2012 04:32 PM	Architecture Générale
1169	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Buffers	dragonjoker59	01/12/2012 04:32 PM	Architecture Générale
1168	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Texte dans le Castor	dragonjoker59	12/12/2014 01:48 PM	Renderers
1134	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	FreeImage / FreeImagePlus	dragonjoker59	01/21/2011 06:09 PM	Multiplateforme
1133	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Architecture Importers / Subdivider	dragonjoker59	01/12/2012 04:33 PM	Plugins
1132	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Scene Nodes	dragonjoker59	01/12/2012 04:33 PM	Architecture Générale
1131	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Passage à CMake	dragonjoker59	01/21/2011 06:09 PM	Multiplateforme
1101	Castor3D	Évolution	Rejeté	Normal	Cg shading	dragonjoker59	05/07/2014 02:50 PM	Renderers
1094	Castor3D	Évolution	Fermé	Bas	Vertex Array Objects	dragonjoker59	09/28/2015 02:09 AM	OpenGL
1092	Castor3D	Évolution	Fermé	Bas	Uniform Buffer Objects	dragonjoker59	09/28/2015 02:08 AM	OpenGL
1090	Castor3D	Évolution	Fermé	Bas	OpenGL 3.x et OpenGL 4.x	dragonjoker59	09/10/2015 10:45 AM	OpenGL

#	Project	Tracker	Status	Priority	Subject	Assignee	Updated	Category
1082	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Suppression des pointeurs	dragonjoker59	01/12/2012 04:34 PM	Architecture Générale
1078	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Subdivisers	dragonjoker59	01/12/2012 04:34 PM	Architecture Générale
1077	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Submesh	dragonjoker59	01/12/2012 04:35 PM	Architecture Générale
1076	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	SmoothingGroup	dragonjoker59	01/12/2012 04:35 PM	Architecture Générale
1074	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Face	dragonjoker59	01/12/2012 04:35 PM	Architecture Générale
1073	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Vertex	dragonjoker59	01/12/2012 04:35 PM	Architecture Générale
1070	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	IdPoint	dragonjoker59	01/12/2012 04:36 PM	Architecture Générale
1069	Castor3D	Évolution	Fermé	Normal	Gérer les vertex de meilleure façon	dragonjoker59	01/12/2012 04:36 PM	Architecture Générale
844	Castor3D	Bogue	Fermé	Normal	GLSL	dragonjoker59	01/12/2012 04:36 PM	OpenGL
843	Castor3D	Évolution	Fermé	Haut	OpenGL 4.x	dragonjoker59	09/03/2015 01:58 PM	OpenGL