

Castor3D - Évolution #1168

Texte dans le Castor

01/19/2011 12:21 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	01/19/2011
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Renderers	Estimated time:	10.00 hours
Target version:	0.7.0	Spent time:	50.00 hours
Lien forum:			
Description			
Inclure l'affichage de texte dans les Overlays de texte			
Related issues:			
Related to Castor3D - Évolution #1480: FBO / RBO		Fermé	05/07/2013

History

#1 - 01/19/2011 03:39 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.6.1.1 to 0.6.1.2

#2 - 03/15/2011 05:51 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 10 to 70

#3 - 03/17/2011 12:48 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.6.1.2 to 0.7.0

#4 - 01/12/2012 04:07 PM - dragonjoker59

Une solution a été approchée dans ProceduralGenerator, demandant de passer par les FBO. L'implémentation va être différente car on doit créer un VertexBuffer par caractère affichable. On affiche ensuite les caractères en dessinant les buffers à la bonne place.

Le chargement des polices de texte est implémenté et se fait via freetype.

#5 - 01/12/2012 04:13 PM - dragonjoker59

- Category set to Renderers

#6 - 12/12/2014 01:48 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

Au final, il y avait des problèmes dans la récupération des glyphes à partir de FreeType.

Maintenant je charge les 256 premiers caractères de la police.

Ensuite, plutôt que de générer un VBO par caractère, je génère au niveau de l'OverlayRenderer le VBO qui servira à tous les TextOverlay. Quand un TextOverlay est dessiné, il met à jour ce VBO (nombre de caractères, positions et coordonnées de texture), puis il est dessiné.

#7 - 12/12/2014 01:48 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 70 to 100