

Castor3D - Évolution #1268

Direct3D

03/08/2011 06:03 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	03/08/2011
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Renderers	Estimated time:	100.00 hours
Target version:	0.7.0	Spent time:	40.00 hours
Lien forum:			
Description			
Implémenter le renderer Direct3D.			

History

#1 - 03/08/2011 06:18 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 20

Les Vertex Buffer Object sont créés ainsi que l'Index Buffer. La création des VertexDeclaration foire, du coup je pense que c'est ce qui fait foirer le DrawIndexedPrimitive.

A côté de ça, j'ai un bout de code pour charger les textures, demain je tenterai de mettre en place les TextureEnvironment.

Les matrices sont mises en place (pas grand chose à faire).

#2 - 03/15/2011 05:52 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 20 to 50

#3 - 03/16/2011 09:26 AM - dragonjoker59

Problèmes avec les matrices : différences entre row major et column major, left handed et right handed)

Problèmes avec les shaders : ça compile, ça s'exécute apparemment sans problème, mais je n'ai pas d'affichage.

#4 - 03/17/2011 12:48 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.6.1.2 to 0.7.0

#5 - 03/22/2011 12:05 PM - dragonjoker59

Problèmes de matrices résolus

#6 - 03/22/2011 03:20 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 50 to 100

Problèmes réglés, j'ai implémenté un Relief mapping en HISI pour voir, et ça rend. ^^

#7 - 03/22/2011 03:20 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

#8 - 05/03/2011 05:09 PM - dragonjoker59

- Category set to 128

#9 - 01/12/2012 04:09 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

#10 - 10/03/2012 10:10 PM - dragonjoker59

- Status changed from Fermé to Résolu

#11 - 08/27/2015 10:13 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé