

Castor3D - Évolution #1619

Export binaire

04/16/2013 12:44 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	04/16/2013
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	20.00 hours
Target version:	0.9.0	Spent time:	42.00 hours
Lien forum:			
Description			
Revoir l'export binaire des objets de Castor3D exportables. Utiliser un format avec des chunks (à la LWO) afin d'avoir un format plus évolutif que l'actuel.			

History

#1 - 05/06/2014 06:20 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 30 to 70

#2 - 09/30/2015 12:53 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.7.0 to 0.8.0

#3 - 10/04/2015 02:00 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau

- Assignee deleted (dragonjoker59)

#4 - 11/05/2015 02:54 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.8.0 to Backlog

#5 - 01/27/2016 12:36 AM - dragonjoker59

En fait la scène n'aura pas d'export/import binaire.

Les seuls objets à être écrits en binaire seront donc les meshes, submeshes, skeletons et bones.

#6 - 04/10/2016 11:32 AM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.9.0

#7 - 05/25/2016 08:07 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Assigné

- Assignee set to dragonjoker59

#8 - 06/07/2016 01:38 AM - dragonjoker59

Des problèmes avec les animations.

Mise en place des tests d'import/export de scène pour tenter d'y voir plus clair.

En effet, apparemment aucun problème au niveau de l'import/export binaire (mesh, submeshes, skeleton, bones, animations, keyframes, tout se passe bien).

#9 - 06/14/2016 12:02 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

- % Done changed from 70 to 100