

Castor3D - Évolution #1654

Buffers de sommets

03/24/2014 02:53 PM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	03/24/2014
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:		% Done:	0%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	20.00 hours
Target version:	Backlog	Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			

Description

Actuellement, le submesh possède le VertexBuffer et l'IndexBuffer.
Il serait plus logique que ce soit le ShaderProgram qui les possède, car leur structure dépend directement du code du shader.
Voir s'il est possible de les déplacer.

History

#1 - 01/29/2015 05:31 PM - dragonjoker59

En fait, ce n'est pas le shader qui doit avoir les buffers, mais il devrait avoir les attributs de vertex.

#2 - 08/27/2015 10:14 AM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Assigné

- Target version deleted (0.7.0)

#3 - 09/10/2015 10:46 AM - dragonjoker59

- Target version set to 0.8.0

#4 - 09/21/2015 10:29 AM - dragonjoker59

Plus exactement, il faudrait être capable de récupérer le vertex layout depuis le vertex shader, et comparer les layouts lors de l'initialisation d'un vertex buffer via un programme.

#5 - 09/30/2015 12:44 PM - dragonjoker59

- Target version deleted (0.8.0)

#6 - 09/30/2015 12:47 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau

- Assignee deleted (dragonjoker59)

- Target version set to Backlog

#7 - 03/23/2017 03:41 PM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.10.0

#8 - 12/11/2017 12:38 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.10.0 to Backlog

#9 - 06/12/2018 03:32 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté

Rejeté, avec l'intégration de RendererLib