

Castor3D - Évolution #1655

Bibliothèques de fonctions de shaders

05/12/2014 03:33 PM - dragonjoker59

| | | | |
|------------------------|---------------|------------------------|-------------|
| Status: | Rejeté | Start date: | 05/12/2014 |
| Priority: | Normal | Due date: | |
| Assignee: | dragonjoker59 | % Done: | 0% |
| Category: | Renderers | Estimated time: | 24.00 hours |
| Target version: | 0.7.0 | Spent time: | 0.00 hour |
| Lien forum: | | | |

Description

Actuellement, on ajoute au source du shader les fonctions de gestion de l'éclairage.

Il pourrait être bien de créer un source contenant le main uniquement (plus les uniform et autres) et de mettre les fonctions (d'éclairage pour l'instant) dans un autre source, afin de l'avoir en tant que bibliothèque de fonctions.

Ce doit être faisable sans soucis avec OpenGL qui permet de charger plusieurs sources en un appel, reste à voir si c'est possible en Direct3D aussi.

History

#1 - 08/24/2015 02:36 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté

Avec l'arrivée du GLSL Writer, cela n'est plus nécessaire.