

Castor3D - Bogue #1674

Deferred Rendering

10/24/2014 09:57 AM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	10/24/2014
Priority:	Haut	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	0.00 hour
Target version:	0.7.0	Spent time:	10.00 hours
Lien forum:			
Description			
Actuellement on a un rendu noir quand on active le deferred lighting.			

History

#1 - 10/24/2014 10:00 AM - dragonjoker59

Ca semble lié aux textures car:

- Dans les buffers il y a tout ce qu'il faut (les images sont bien créées et en activant DEBUG_BUFFERS on peut les visualiser)
- En mettant une couleur à la con dans le shader de light pass on voit bien la couleur
- En essayant d'afficher le contenu des textures dans le light pass shader on a un rendu noir
- En affichant la couleur correspondant aux coordonnées de texture, on a bien le dégradé correspondant.

#2 - 10/28/2014 01:54 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu
- Target version set to 0.7.0
- % Done changed from 0 to 100

C'était bien lié aux textures, il faut appeler 'GenerateMipmaps' avant de les binder.
A voir s'il faut le faire à chaque fois ou si une fois suffit.

#3 - 11/13/2014 05:35 PM - dragonjoker59

En fait il n'est pas nécessaire de d'appeler glGenerateMipmaps à chaque fois, il ne faut le faire que si le filtre d'interpolation eINTERPOLATION_FILTER_MIP est défini à autre chose que eINTERPOLATION_MODE_UNDEFINED.

#4 - 12/12/2014 01:39 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé