

Castor3D - Évolution #1687

Transmission DepthBuffer

12/27/2014 06:30 PM - dragonjoker59

| | | | |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------|-------------|
| Status: | Fermé | Start date: | 12/27/2014 |
| Priority: | Normal | Due date: | |
| Assignee: | | % Done: | 0% |
| Category: | Architecture Générale | Estimated time: | 24.00 hours |
| Target version: | Backlog | Spent time: | 0.00 hour |
| Lien forum: | | | |
| Description | | | |
| Voir comment faire pour transmettre depth buffer aux Post Effect | | | |

History

#1 - 12/27/2014 06:32 PM - dragonjoker59

- Category set to Architecture Générale
- Status changed from Nouveau to Assigné
- Assignee set to dragonjoker59
- Estimated time set to 24.00 h

#2 - 09/07/2015 03:49 PM - dragonjoker59

Facile, il suffit de changer le RBO recevant la profondeur en DynamicTexture RenderTarget...

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

- Target version set to 0.8.0

#4 - 09/22/2015 10:14 AM - dragonjoker59

- Target version deleted (0.8.0)

#5 - 09/30/2015 12:49 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau
- Assignee deleted (dragonjoker59)

Ben ça devrait être assez facile en fait, on le stocke dans une texture (plutôt qu'un RBO), et on transmet cette texture au PostEffect.

#6 - 09/30/2015 12:50 PM - dragonjoker59

- Target version set to Backlog

#7 - 04/10/2016 11:27 AM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Fermé

Bon, rien à faire pour ça