

# Castor3D - Évolution #1694

## Picking

01/20/2015 08:09 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	01/20/2015
<b>Priority:</b>	Bas	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	40.00 hours
<b>Target version:</b>	0.9.0	<b>Spent time:</b>	20.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Implémenter le picking, avec sélection du mode : mesh, face ou vertex.			

## History

### #1 - 09/22/2015 10:15 AM - dragonjoker59

- Target version deleted (0.8.0)

### #2 - 09/30/2015 12:51 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau

- Assignee deleted (dragonjoker59)

- Target version set to Backlog

### #3 - 04/10/2016 11:28 AM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.9.0

### #4 - 09/27/2016 08:31 AM - dragonjoker59

Fait, ça a nécessité des corrections dans PxlBuffer.

Ensuite, il va peut-être falloir un rework de la synchronisation entre les scènes et les passes de rendu, qui sont potentiellement complexes.

### #5 - 09/27/2016 08:49 AM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 80

### #6 - 09/27/2016 08:49 AM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Assigné

- Assignee set to dragonjoker59

### #7 - 10/25/2016 12:19 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

- % Done changed from 80 to 100