

## Castor3D - Bogue #1697

### Etats

01/29/2015 10:57 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	01/29/2015
<b>Priority:</b>	Normal	<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>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	3.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Voir à pouvoir récupérer l'état précédent, pour notamment pouvoir activer/désactiver le backface culling selon la passe			

### History

#### #1 - 09/07/2015 03:50 PM - dragonjoker59

Une version existe dans Dx11RenderSystem. Voir a l'integrer, soit dan GIRenderSystem, soit dans le moteur.

#### #2 - 09/09/2015 05:01 PM - dragonjoker59

Intégré au niveau moteur, via un membre statique, qui est initialisé par le RenderSystem correspondant.

#### #3 - 09/09/2015 05:01 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 100

#### #4 - 09/09/2015 05:10 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

#### #5 - 09/10/2015 10:41 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé