

# Castor3D - Évolution #1705

## Ombres

07/27/2015 01:54 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Nouveau	<b>Start date:</b>	07/27/2015
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>		<b>% Done:</b>	66%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	0.00 hour
<b>Target version:</b>	Backlog	<b>Spent time:</b>	129.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Implémenter les ombres			
<b>Subtasks:</b>			
Évolution # 1707: Ombres, architecture de base			<b>Fermé</b>
Évolution # 1708: Ombres: Shadow Mapping			<b>Fermé</b>
Évolution # 1831: Shadow Mapping - Directional Lights			<b>Fermé</b>
Évolution # 1832: Shadow Mapping - Spot Lights			<b>Fermé</b>
Évolution # 1833: Shadow Mapping - Point Lights			<b>Fermé</b>
Évolution # 1854: Shadow Mapping - Multiples spot lights			<b>Fermé</b>
Évolution # 1856: Shadow Mapping - Multiples point lights			<b>Fermé</b>
Évolution # 1866: Configuration du Shadow mapping via la scène			<b>Fermé</b>
Bogue # 1867: Shadow Mapping - Corriger sous Linux			<b>Fermé</b>
Évolution # 1709: Ombres: Shadow volumes			<b>Nouveau</b>
Évolution # 1855: Ombres - Objets ne recevant pas d'ombre			<b>Fermé</b>

### History

#1 - 10/04/2015 01:53 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau

- Assignee deleted (dragonjoker59)

#2 - 04/10/2016 11:25 AM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.9.0

#3 - 03/16/2017 01:22 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.9.0 to Backlog