

Castor3D - Bogue #1729

Matrices + SceneNodes

09/04/2015 07:48 PM - dragonjoker59

| | | | |
|--|-----------------------|------------------------|--------------|
| Status: | Fermé | Start date: | 09/23/2015 |
| Priority: | Normal | Due date: | |
| Assignee: | dragonjoker59 | % Done: | 100% |
| Category: | Architecture Générale | Estimated time: | 0.00 hour |
| Target version: | 0.8.0 | Spent time: | 41.00 hours |
| Lien forum: | | | |
| Description | | | |
| Là, il y a un loup, bien vérifier l'enchaînement des matrices, l'ordre des multiplications, surtout... | | | |
| Subtasks: | | | |
| Bogue # 1737: Ordre des multiplications | | | Fermé |

History

#1 - 09/05/2015 02:17 AM - dragonjoker59

Après implémentation des tests de comparaison avec glm, pour les translations, scales, et rotations, j'avais bien un soucis : les valeurs de mes cosinus étaient les négatives des valeurs de cosinus de glm. Il ne reste plus que des erreurs de précision (glm utilisant des highp floats).

#2 - 09/07/2015 01:20 PM - dragonjoker59

Bon, probleme: glm a des matrices row major, les miennes sont column major, donc il faut que je transpose toutes mes matrices generees a partir des fonction de MtxUtils.

Je suis en train de penser qu'il pourrait etre interessant d'integrer glm a CastorUtils, pour gerer les maths, mais qui sait...

#3 - 09/08/2015 05:50 PM - dragonjoker59

Bon, du coup, plutot que d'intégrer glm, je passe mes matrices en row major, ça ne se passe pas trop mal pour l'instant.

#4 - 09/23/2015 10:12 AM - dragonjoker59

Et au final j'ai dû revenir en col major...

#5 - 11/18/2015 12:17 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

Donc mes matrices semblent correctes, reste un point noir: après application de la matrice de vue, l'axe des Z semble inversé, il faut que je voie si c'est normal, et que j'agisse en conséquence.

#6 - 11/18/2015 12:17 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé