

## Castor3D - Bogue #1729

### Matrices + SceneNodes

09/04/2015 07:48 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	09/23/2015
<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>	0.00 hour
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	41.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Là, il y a un loup, bien vérifier l'enchaînement des matrices, l'ordre des multiplications, surtout...			
<b>Subtasks:</b>			
Bogue # 1737: Ordre des multiplications			<b>Fermé</b>

### 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