

Castor3D - Évolution #1734

Évolution # 1727 (Rejeté): Direct3D 11

Render to texture D3D

09/15/2015 11:32 AM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	09/15/2015
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Renderers	Estimated time:	40.00 hours
Target version:	0.8.0	Spent time:	48.00 hours
Lien forum:			
Description			
C'est la dernière étape avant de pouvoir réactiver complètement le pipeline de rendu complet de Castor3D.			

History

#1 - 10/04/2015 01:54 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau
- Assignee deleted (dragonjoker59)

#2 - 10/10/2015 11:27 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Assigné
- Assignee set to dragonjoker59
- Estimated time set to 40.00 h

#3 - 10/12/2015 12:32 AM - dragonjoker59

BToBRender et render to texture fonctionnent, cela semble pointer vers un problème au niveau du binding du frame buffer système.

#4 - 10/15/2015 08:57 PM - dragonjoker59

- Category changed from 163 to 128

#5 - 10/25/2015 05:24 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 90

Bon, alors rien à voir avec le binding des frame buffers système, c'était en fait dû au depth test activé alors que je n'ai pas de composantes Z pour le BToBRender.

J'ai supprimé les frame buffers de RenderTechnique, on utilise maintenant les FB de RenderTarget.

J'ai supprimé la méthode FrameBuffer::RenderToBuffer.

On ne peut maintenant plus redimensionner une RenderTarget.

BToBRender a été renommé RenderTextureToCurrentBuffer.

Une fonction RenderTextureToBackBuffer a été ajoutée, permettant de gérer l'inversion en Y pour Direct3D.

#6 - 10/27/2015 10:26 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé
- % Done changed from 90 to 100

Fait!