

Castor3D - Bogue #1759

SSAA

01/16/2016 08:46 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	01/16/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Technique	Estimated time:	8.00 hours
Target version:	0.8.0	Spent time:	4.00 hours
Lien forum:			
Description			
Il est tout cassé			

History

#1 - 01/17/2016 09:19 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

- % Done changed from 0 to 100

Fait, en implémentant un StretchInto, mais ne fonctionnera probablement pas avec D3D11, donc il faudra y revenir.

#2 - 01/29/2016 11:23 AM - dragonjoker59

dragonjoker59 a écrit :

Fait, en implémentant un StretchInto, mais ne fonctionnera probablement pas avec D3D11, donc il faudra y revenir.

Ou pas, sachant que le support D3D a été dropped.