

Castor3D - Évolution #1765

Sortir BlendState de Pass

01/20/2016 10:31 AM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	01/20/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:		% Done:	0%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	5.00 hours
Target version:	Backlog	Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			
Description			
Pour des raisons de performances, il faut enlever BlendState de la class Pass, et avoir les quelques BlendStates à un autre endroit (Scene? Engine?), afin de ne pas switcher à chaque changement de passe.			

History

#1 - 01/20/2016 10:31 AM - dragonjoker59

- Assignee deleted (dragonjoker59)

#2 - 06/12/2018 03:36 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté

Rejeté de par l'intégration de RendererLib.