

Castor3D - Évolution #1781

VertexLayout depuis le shader program

02/03/2016 11:06 AM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	02/03/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	16.00 hours
Target version:	0.8.0	Spent time:	14.00 hours
Lien forum:			
Description			
Il faut que ce soit le programme qui détermine son vertex layout (au moins récupération des attributs + type si possible). Puis il le donne au GeometryBuffers, qui va préparer son VAO en conséquence.			

History

#1 - 02/04/2016 12:22 PM - dragonjoker59

- Category set to Architecture Générale
- Status changed from Nouveau to Assigné
- Assignee set to dragonjoker59
- Target version set to 0.8.0
- % Done changed from 0 to 30
- Estimated time set to 16.00 h

#2 - 02/10/2016 10:43 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé
- % Done changed from 30 to 100