

## Castor3D - Évolution #1828

Évolution # 1791 (Fermé): Vulkan!

Évolution # 1825 (Fermé): Immutable pipeline

### Shader et GeometryBuffers dans le Pipeline

09/12/2016 02:39 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	09/12/2016
<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>	20.00 hours
<b>Target version:</b>	0.10.0	<b>Spent time:</b>	12.00 hours
<b>Lien forum:</b>			

#### Description

Comme ce sont deux notions liées (en OpenGL et Vulkan), on va les grouper dans Pipeline. Ainsi, on devrait avoir un objet Pipeline complet pour le passage à Vulkan.

#### History

##### #1 - 10/27/2016 11:03 AM - dragonjoker59

En fait, ce n'est pas le geometry buffers qui doit aller dans Pipeline, mais la déclaration de tous les tampons qui le composent.

##### #2 - 12/04/2016 02:34 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.9.0 to Backlog

##### #3 - 12/07/2016 12:37 PM - dragonjoker59

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

##### #4 - 03/23/2017 03:38 PM - dragonjoker59

- Target version changed from Backlog to 0.10.0

##### #5 - 11/08/2017 10:50 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.10.0 to Backlog

##### #6 - 11/13/2017 02:20 AM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Résolu  
- Assignee set to dragonjoker59  
- Target version changed from Backlog to 0.10.0  
- % Done changed from 0 to 100

Au final, GeometryBuffers a quand même été déplacé de Submesh/BillboardBase à RenderPipeline.

##### #7 - 11/16/2017 08:06 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé