

Castor3D - Évolution #1837

Noeuds de rendu

10/19/2016 11:21 AM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	10/19/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:		% Done:	0%
Category:		Estimated time:	40.00 hours
Target version:		Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			

Description

Pour rendre les noeuds indépendants des données qu'ils représentent, il faudrait notamment y mettre les matrices modèle, et autres choses de ce genre, afin de pouvoir rendre la boucle de rendu vraiment indépendante, et pouvoir ensuite séparer correctement CPU step et GPU step.

History

#1 - 06/12/2018 03:58 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté

Rejeté de par l'intégration de RendererLib.