

## Castor3D - Évolution #1840

### RenderTechnique pqr RenderTarget

10/26/2016 12:34 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	10/26/2016
<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>	12.00 hours
<b>Target version:</b>	0.9.0	<b>Spent time:</b>	4.00 hours
<b>Lien forum:</b>			

#### Description

Actuellement il y a une RenderTechnique par type de RenderTechnique.

Du coup on est obligé dans RenderQueue de faire un micmac avec les caméras et les scènes, et de faire 2 lookups au minimum à chaque frame.

Voir à faire que la technique soit liée à la RenderTarget, de sorte qu'on n'ait plus ces choses.

#### History

##### #1 - 10/27/2016 11:01 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

- % Done changed from 0 to 100