

## Castor3D - Bogue #1862

Bogue # 1861 (Fermé): UBO

### Split des FrameVariable

12/12/2016 09:20 AM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	12/12/2016
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Renderers	<b>Estimated time:</b>	4.00 hours
<b>Target version:</b>	0.9.0	<b>Spent time:</b>	8.00 hours
<b>Lien forum:</b>			

#### Description

Il va m'en falloir une version sans ShaderProgram, peut-être même que ce sera la seule restante, le GIShaderProgram pourrait très bien stocker les locations

#### History

##### #1 - 12/13/2016 03:30 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

- % Done changed from 0 to 100

Au final plus long que prévu, j'en ai profité pour revoir la structure des Uniform variables.

Elles sont maintenant templatées sur UniformType, ce qui m'a permis de supprimer MatrixFrameVariable, OneFrameVariable et PointFrameVariable. J'ai donc Uniform, TUniform, comme variables uniformes ne nécessitant pas de ShaderProgram, et PushUniform/TPushUniform qui elles sont créées via le ShaderProgram.

##### #2 - 12/13/2016 04:10 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé