

## Castor3D - Évolution #1869

### Deferred Rendering techniques

03/16/2017 01:21 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	03/16/2017
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Technique	<b>Estimated time:</b>	40.00 hours
<b>Target version:</b>	0.9.0	<b>Spent time:</b>	40.00 hours
<b>Lien forum:</b>			

#### Description

Elles ne sont pas de vraies techniques de rendu différé, dans le sens où la light pass est grosso modo la même que celle du forward rendering.

Il faut donc modifier la light pass afin qu'il y en ait une par source lumineuse, avec gestion de la zone affectée, comme un vrai rendu différé.

#### History

##### #1 - 03/16/2017 01:21 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

- % Done changed from 0 to 100

##### #2 - 03/16/2017 01:21 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé