

Castor3D - Évolution #1877

Évolution # 1874 (Fermé): Screen Space Ambient Occlusion

SSAO - Forward rendering

03/28/2017 12:28 PM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	03/28/2017
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	0%
Category:	Rendu	Estimated time:	40.00 hours
Target version:	0.10.0	Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			
Description			
Commencer par voir si c'est faisable, et si ça l'est, ben l'implémenter.			

History

#1 - 06/13/2017 01:20 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté
- Assignee set to dragonjoker59
- Target version set to 0.10.0

Sachant que le seul forward rendering qu'il me reste est pour les maillages transparents, et que le SSAO n'est pas possible pour eux (ils n'écrivent pas dans le depth buffer), je n'ai plus à m'en occuper.