

## Castor3D - Évolution #1877

Évolution # 1874 (Fermé): Screen Space Ambient Occlusion

### SSAO - Forward rendering

03/28/2017 12:28 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Rejeté	<b>Start date:</b>	03/28/2017
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	0%
<b>Category:</b>	Rendu	<b>Estimated time:</b>	40.00 hours
<b>Target version:</b>	0.10.0	<b>Spent time:</b>	0.00 hour
<b>Lien forum:</b>			

#### 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.