

## Castor3D - Évolution #1885

### Revue des passes

04/12/2017 03:59 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	04/12/2017
<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>	16.00 hours
<b>Target version:</b>		<b>Spent time:</b>	0.00 hour
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Il faudrait utiliser un buffer pour les passes (TBO ou SSBO), pour n'avoir que l'indice de la passe, à donner aux shaders. Ca permettra aussi de diminuer la taille de la geometry pass du deferred rendering.			

### History

#1 - 12/11/2017 12:42 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

- % Done changed from 0 to 100