

Castor3D - Évolution #1885

Revue des passes

04/12/2017 03:59 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	04/12/2017
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	16.00 hours
Target version:		Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			
Description			
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