

Castor3D - Évolution #1101

Cg shading

12/21/2010 04:21 PM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	08/20/2012
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Renderers	Estimated time:	0.00 hour
Target version:	0.7.0	Spent time:	14.00 hours
Lien forum:			
Description			
Intégrer les shaders Cg			
Subtasks:			
Évolution # 1554: Mettre en plugin Rejeté			

History

#1 - 12/21/2010 07:36 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 30

Quelques différences majeures avec GLSL, mais pas très compliqué à mettre en place.
Ca peut être fait rapidement.

#2 - 12/28/2010 03:14 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 30 to 70

#3 - 01/21/2011 04:09 PM - dragonjoker59

- Target version set to 0.6.1.2

#4 - 03/17/2011 12:49 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 0.6.1.2 to 0.7.0

#5 - 01/12/2012 04:13 PM - dragonjoker59

- Category set to Renderers

#6 - 03/24/2014 04:14 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

Abandonné pour cause d'arrêt du support par NVidia

#7 - 05/07/2014 02:50 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Rejeté