

## Castor3D - Tâche #1297

### Linux

03/17/2011 12:52 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	03/17/2011
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Multiplateforme	<b>Estimated time:</b>	30.00 hours
<b>Target version:</b>	0.7.0	<b>Spent time:</b>	19.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Finaliser la génération de contexte OpenGL sous Linux (Gtk tout d'abord, X11 par la suite)			

### History

#### #1 - 04/01/2011 03:11 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 40 to 80

Gtk est terminé, le rendu doit être fait dans le thread principal afin de faire fonctionner le bousin.

#### #2 - 04/15/2011 10:08 AM - dragonjoker59

OpenGL 3.x/4.x pris en charge correctement, toujours en GTK.  
Il faut mettre en place la partie X11 et supprimer GTK afin d'avoir un support plus large

#### #3 - 01/12/2012 03:55 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 80 to 100

GIContext n'est plus, il ne reste que GIX11Context.

Pour pouvoir avoir ça, une nouvelle classe a été ajoutée au niveau de RenderWindow : WindowHandle qui s'occupe de gérer les handle, selon l'OS (HWND sous Windows, GLXDrawable + Display sous X11)  
C'est donc à l'utilisateur de fournir les informations nécessaires lors de la création d'une RenderWindow.

Le GIContext résultant peut donc être OpenGL 3.x/4.x ou 2.X selon les capacités du système.

#### #4 - 01/12/2012 03:57 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

#### #5 - 08/21/2012 05:15 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

#### #6 - 10/03/2012 10:10 PM - dragonjoker59

- Status changed from Fermé to Résolu

#### #7 - 12/12/2014 01:50 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé