

Castor3D - Évolution #1554

Évolution # 1101 (Rejeté): Cg shading

Mettre en plugin

08/20/2012 02:43 PM - dragonjoker59

| | | | |
|--|---------------|------------------------|-------------|
| Status: | Rejeté | Start date: | 08/20/2012 |
| Priority: | Normal | Due date: | |
| Assignee: | dragonjoker59 | % Done: | 100% |
| Category: | Plugins | Estimated time: | 30.00 hours |
| Target version: | 0.7.0 | Spent time: | 10.00 hours |
| Lien forum: | | | |
| Description | | | |
| Créer un plugin CgProgramManager permettant d'enlever Cg des dépendances de Castor3D | | | |

History

#1 - 02/20/2013 12:34 PM - dragonjoker59

- Status changed from *Nouveau* to *Résolu*
- % Done changed from 0 to 100

Fini !

Ca a impliqué la création d'un nouveau type de plugin : ShaderPlugin, permettant de créer des ShaderProgram et des Pipeline.

#2 - 12/12/2014 01:52 PM - dragonjoker59

- Status changed from *Résolu* to *Rejeté*

Au final, j'abandonne le support de Cg, tout comme NVidia.