

Castor3D - Évolution #1712

GLSL Writer

08/21/2015 05:06 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	08/21/2015
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	OpenGL	Estimated time:	40.00 hours
Target version:	0.8.0	Spent time:	30.00 hours
Lien forum:			
Description			
Ecrire des classes permettant d'écrire les shaders depuis le code C++.			

History

#1 - 09/03/2015 01:47 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

#2 - 09/03/2015 01:51 PM - dragonjoker59

Fait, on peut maintenant écrire du GLSL directement dans le code C++. Il faudra voir s'il est possible de le rendre encore moins intrusif.

#3 - 09/03/2015 01:53 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 30 to 100

#4 - 09/03/2015 02:00 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé