

Castor3D - Évolution #1714

Revue des plugins de Technique

08/23/2015 02:41 AM - dragonjoker59

Status: Fermé	Start date: 08/23/2015
Priority: Normal	Due date:
Assignee: dragonjoker59	% Done: 100%
Category: Technique	Estimated time: 0.00 hour
Target version: 0.8.0	Spent time: 3.00 hours
Lien forum:	
Description Ceux-ci doivent fournir le shader de rendu "classique", essentiellement pour les sorties. Il faut donc qu'ils aient de quoi générer ces shaders. Il leur faut le RenderSystem spécifique (OpenGL et/ou DirectX11).	
Subtasks:	
Évolution # 1715: Réorganisation des dossiers	Rejeté
Évolution # 1716: Déplacement du code des shaders, pour les techniques	Fermé

History

#1 - 09/04/2015 07:46 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

Terminé.