

## Castor3D - Évolution #1731

### CastorViewer Look and Feel #2

09/10/2015 11:06 AM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	09/10/2015
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	IHM	<b>Estimated time:</b>	8.00 hours
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	9.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Mettre a jour l'aspect de la fenêtre d'édition de shaders. Vérifier pourquoi les shaders HLSL n'apparaissent pas.			

#### History

##### #1 - 09/11/2015 02:15 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 70

ShaderDialog utilisant déjà wxAuiManager, lui donner le même aspect a été assez aisé.

J'ai par contre ajouté une nouvelle classe: ShaderEditorPage, gérant le StcEditor et l'affichage des frame variables du type de shader concerné.  
L'affichage des propriétés des frame variables passe maintenant par une wxPropertyGrid, comme les autres propriétés.

##### #2 - 09/11/2015 09:52 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Fermé

- % Done changed from 70 to 100

J'ai mis à jour les traductions, et j'ai placé la liste des variables de frame à droite.