

## Castor3D - Évolution #1743

### TBO

10/06/2015 03:40 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	10/06/2015
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	0%
<b>Category:</b>	OpenGL	<b>Estimated time:</b>	16.00 hours
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	10.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Allez, il n'y a plus grand chose à faire pour faire fonctionner ça: <a href="https://gist.github.com/roxlu/5090067">https://gist.github.com/roxlu/5090067</a>			

### History

#### #1 - 10/06/2015 03:41 PM - dragonjoker59

- Assignee deleted (dragonjoker59)

#### #2 - 10/12/2015 10:22 AM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Assigné

- Assignee set to dragonjoker59

- Target version set to 0.8.0

#### #3 - 10/13/2015 11:55 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

Implémenté, non testable dû au manque de rendu dans Castor3D.

En tout cas les textures se créent, se remplissent et se bindent sans soucis, les shaders compilent et s'exécutent sans broncher.

#### #4 - 10/15/2015 08:55 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé