

Castor3D - Tâche #1762

Tâche # 1761 (Fermé): Drop Direct3D

Intégrer OpenGL au Core

01/18/2016 12:33 AM - dragonjoker59

Status:	Rejeté	Start date:	01/18/2016
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	0%
Category:	Renderers	Estimated time:	40.00 hours
Target version:	0.8.0	Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			
Description			
Grâce au drop de D3D, on va pouvoir intégrer OpenGL à Castor3D directement.			

History

#1 - 01/18/2016 06:55 PM - dragonjoker59

- Status changed from Nouveau to Rejeté

Fausse bonne idée, il faut garder les renderer plugins pour pouvoir implémenter Vulkan plus tard.