

## Castor3D - Bogue #1868

### Animations sous Linux

03/08/2017 03:35 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	03/08/2017
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Multiplateforme	<b>Estimated time:</b>	20.00 hours
<b>Target version:</b>	0.9.0	<b>Spent time:</b>	6.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Lors de la mise à jour des transformations des bones, ça crashe, sous Linux.			

### History

#### #1 - 03/18/2017 02:42 AM - dragonjoker59

- Status changed from *Nouveau* to *Résolu*
- Assignee set to *dragonjoker59*
- % Done changed from *0* to *100*

C'était dû à la struct template `ChunkDataPreparator`, pour laquelle les spécialisations étaient invalides, mais étrangement acceptées par MSVC... Je suis repassé à des fonctions libres, et tout roule sous Linux.

#### #2 - 03/20/2017 01:19 AM - dragonjoker59

- Status changed from *Résolu* to *Fermé*

J'en ai profité pour réparer `Castor3DTest`, du coup.