

Castor3D - Bogue #844

GLSL

09/09/2010 03:37 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	09/09/2010
Priority:	Normal	Due date:	09/09/2010
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	OpenGL	Estimated time:	1.00 hour
Target version:	0.5.0.1	Spent time:	0.00 hour
Lien forum:			
Description			
Si le PC client n'a pas le GLSL de disponible, l'appli plante lorsqu'on essaie d'effectuer un rendu avec shaders			

History

#1 - 09/09/2010 03:38 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

#2 - 01/12/2012 04:36 PM - dragonjoker59

- Category set to OpenGL