сравнение с аналогами

Большая часть инструментов генерации шейдерных программ является WEB приложениями, что накладывает на них ряд ограничений: работа только с одним языком программирования шейдеров GLSL, разрабатываемый шейдер имеет ограничения, связанные с целевой версией OpenGL ES, из-за чего есть трудности, связанные с написанием шейдерных программ для OpenGL 4.3+, так как не все его функции включены в стандарт ES.

Аналогичные программные решения:

* Fragmentarium – программа для генерации GLSL шейдерных программ; Недостатки: один язык программирования шейдеров и отсутствие дальнейшего развития;
* Synthclipse – основана на идеях программы Fragmentarium. Поддерживает все новейшие функции и совместимость с WebGL, однако так же не имеет возможности генерировать исходный код других языков программирования шейдеров;
* RenderMonkey – не поддерживается более 10 лет;