

Castor3D - Évolution #1094

Évolution # 1090 (Fermé): OpenGL 3.x et OpenGL 4.x

Vertex Array Objects

12/21/2010 10:10 AM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	12/21/2010
Priority:	Bas	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	90%
Category:	OpenGL	Estimated time:	0.00 hour
Target version:	0.7.0	Spent time:	1.00 hour
Lien forum:			
Description			
Intégrer la gestion des Vertex Array Objects			

History

#1 - 12/21/2010 10:12 AM - dragonjoker59

Presque achevé, le problème réside dans le fait que lorsque j'active les VAO, il n'affiche que la première frame...
A l'étude

#2 - 04/18/2011 09:37 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

VAO réactivés

#3 - 01/12/2012 04:09 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé

#4 - 01/12/2012 04:33 PM - dragonjoker59

- Category set to OpenGL

#5 - 09/28/2015 02:09 AM - dragonjoker59

- Target version set to 0.7.0