

Castor3D - Bogue #1696

Problème d'instanciation

01/29/2015 07:52 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	01/29/2015
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	Architecture Générale	Estimated time:	4.00 hours
Target version:	0.8.0	Spent time:	2.00 hours
Lien forum:			
Description			
Lorsque des meshes sont instanciés avec des matériaux différents, le second n'a pas l'air d'avoir de texture. En fait on dirait que la seconde (et au delà d'ailleurs) texture unit ne soit pas activée.			

History

#1 - 01/29/2015 07:53 PM - dragonjoker59

- Target version changed from 304 to 0.8.0

#2 - 01/29/2015 10:58 PM - dragonjoker59

En fait ce n'est pas lié à l'instanciation. Je ne comprends pas encore à quoi c'est dû.

#3 - 01/30/2015 12:19 AM - dragonjoker59

Tout simplement dû au fait que le PixelBuffer était cleané après la première initialisation et comme il est partagé entre plusieurs textures il ne faut pas le cleaner.

#4 - 01/30/2015 12:19 AM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 100

#5 - 01/30/2015 12:20 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

#6 - 08/23/2015 03:04 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé