

## Castor3D - Bogue #1724

### Incrustations non affichées sur GPU Intel, en OpenGL

08/27/2015 12:11 PM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	08/27/2015
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	OpenGL	<b>Estimated time:</b>	1.00 hour
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	1.00 hour
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Tout est dans le titre, avec en prime une jolie erreur OpenGL: glVertexAttribPointer: GL_INVALID_OPERATION			

#### History

##### #1 - 08/27/2015 12:17 PM - dragonjoker59

C'est dû au fait que la fonction `GlBufferData::Fill` doit faire le `Bind` et l'`Unbind`, sinon on se retrouve à tenter de binder les attributs, sans avoir de VAO actif.

##### #2 - 08/27/2015 12:18 PM - dragonjoker59

dragonjoker59 a écrit :

C'est dû au fait que la fonction `GlBufferData::Fill` doit faire le `Bind` et l'`Unbind`, sinon on se retrouve à tenter de binder les attributs, sans avoir de VAO actif.

Et c'est donc un beau bug du driver ATI, qui laisse passer ça...

##### #3 - 08/27/2015 12:19 PM - dragonjoker59

- Status changed from *Assigné* to *Résolu*

##### #4 - 09/03/2015 01:53 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 100

##### #5 - 09/03/2015 01:59 PM - dragonjoker59

- Status changed from *Résolu* to *Fermé*