

Castor3D - Bogue #1724

Incrustations non affichées sur GPU Intel, en OpenGL

08/27/2015 12:11 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	08/27/2015
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	OpenGL	Estimated time:	1.00 hour
Target version:	0.8.0	Spent time:	1.00 hour
Lien forum:			
Description			
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*