

个人资料



秋风涩

访问：85149次

积分：1440分

排名：第8141名

原创：60篇

转载：2篇

译文：1篇

评论：2条

文章搜索

文章分类

[Android \(56\)](#)  
[iOS \(60\)](#)

文章存档

[2012年12月 \(3\)](#)  
[2012年08月 \(17\)](#)  
[2012年07月 \(40\)](#)  
[2012年04月 \(3\)](#)

阅读排行

[OpenGL ES入门详解 \(9409\)](#)  
[苹果开发者账号购买或续 \(7218\)](#)  
[Android配置cocos2d-x用 \(5711\)](#)  
[CGBitmapContextCreate \(4227\)](#)  
[Android开发如何正确使 \(3786\)](#)  
[OpenGL ES之glUniform \(3540\)](#)  
[Objective-C/C++混编编 \(2850\)](#)  
[obj2opengl：转换OBJ 3 \(2748\)](#)  
[OpenGL ES之glFrustum \(2608\)](#)  
[iTunes下载的ipa文件的 \(2579\)](#)

评论排行

[obj2opengl：转换OBJ 3 \(1\)](#)  
[苹果开发者账号购买或续 \(1\)](#)  
[iPhone强制关机 \(0\)](#)

投票赢好礼，周周有惊喜！  
2014年4月微软MVP申请开始了！  
消灭0回答，赢下载分  
“我的2013”年度征文活动火爆进行中！  
专访Kinect手语翻译系统团队

OpenGL ES之glFrustum函数

分类：[iOS](#) [Android](#)

2012-07-26 16:41    722人阅读    评论(0)    [收藏](#)    [举报](#)

目录(?)

[+]

名称：  
  
glFrustum—— 使用一个透视矩阵乘以当前矩阵

函数原型：  
  
void glFrustum(GLfloat left, GLfloat right, GLfloat bottom, GLfloat top, GLfloat near, GLfloat far);  
  
void glFrustumx(GLfixed left, GLfixed right, GLfixed bottom, GLfixed top, GLfixed near, GLfixed far);

函数参数：  
  
left, right      指定左边和右边垂直切面的坐标  
  
bottom, top      指定下边和上边水平切面的坐标  
  
near, far        指定近端和远端深度切面的距离

描述：  
  
glFrustum描述了一个产生透视投影的透视矩阵。这个矩阵乘以当前矩阵的积，将代替当前矩阵，当glMultMatrix以如下参数被调用时：  
$$\begin{bmatrix} \frac{2near}{right-left} & 0 & A & 0 \\ 0 & \frac{2near}{top-bottom} & B & 0 \\ 0 & 0 & C & D \\ 0 & 0 & -1 & 0 \end{bmatrix}$$
$$A = \frac{right+left}{right-left}$$
$$B = \frac{top+bottom}{top-bottom}$$
$$C = -\frac{far+near}{far-near}$$
$$D = -\frac{2farnear}{far-near}$$
  
通常，矩阵模式是GL\_PROJECTION, 假设眼睛的位置在(0,0,0)，(left, bottom, -near) 和 (right, top, -near)指明了近切面的点，并且被映射到窗口的左下角和右上角。-far指明了远切面的位置。

blog.csdn.net/wangyuchun\_799/article/details/7789521

1/2

- [OpenGL ES贴图坐标和刀](#) (0)
- [OpenGL ES顶点数据绘](#) (0)
- [OpenGL ES之glTexma](#) (0)
- [CGBitmapContextCreat](#) (0)
- [西蒙OpenGL ES教程第7](#) (0)
- [OpenGL ES之glShadeM](#) (0)
- [OpenGL ES几何图形的绘](#) (0)

推荐文章

- \* [WebView Attack In Android :解析第三方账号登录平台所存在的安全隐患](#)
- \* [Android游戏开发十日通（8）-Box2D的例子和学习小结](#)
- \* [Windows平台Eclipse、MinGW配置OpenCV2.4.4\(C++接口调用\)全过程](#)
- \* [Android 双卡双待手机解析短信异常分析及解决](#)
- \* [为什么使用剪切板时都用GlobalAlloc分配内存](#)
- \* [Android开发学习之ImageView手势拖拽、缩放、旋转](#)

最新评论

苹果开发者账号购买或续费支付失败  
**OftenTapContacts:** 一般购买这儿账号提交申请后要等多久苹果才回复？  
**obj2opengl:** 转换OBJ 3D模型至aiyongyy: 这个确实非常好用啊

near 和 far都必须是正数

使用 glPushMatrix 或 glPopMatrix来保存或恢复缩放前的坐标系。

注意：

深度缓冲区的精度受到指定的near和far值的影响。far和near的比例越大，区分临近表面的有效深度缓冲区就越少。如果，

$$r = \frac{far}{near}$$

那么，将有大概 $\log_2(r)$ 位的深度缓冲区精度被丢失。因为，当near接近0的时候，r就接近于无穷，所以near一定不要设置为0。

错误：

GL\_INVALID\_VALUE 如果near和far不为整数，left等于right，top等于bottom，near等于far，那么将产生GL\_INVALID\_VALUE错误。

更多 0

上一篇：[OpenGL ES之glPushMatrix, glPopMatrix函数](#)  
下一篇：[OpenGL ES之glOrtho函数](#)



传智播客  
www.itcast.cn

## iOS培训还花钱？你OUT了！

iOS培训谁最牛？传智播客**免费iOS培训**就是让你了解什么叫**实力**，你有种来吗？

**狠狠点击**

[查看评论](#)

暂无评论

该文章已被禁止评论！

\* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

专区推荐内容

- [Android 游戏教程:让人物...](#)
- [HTML5应用性能调优工具WAP...](#)
- [Android应用开发](#)
- [NDK 安卓应用移植方法](#)
- [Struts2 高危漏洞修复方案](#)
- [HTML5 经典小游戏之坦克](#)

<< >>

更多招聘职位

我公司职位也要出现在这里

- 【北京安管佳科技有限公司】高级Android开发工程师
- 【北京二六三网络科技有限公司】Android研发工程师
- 【上海爱极企业管理咨询有限公司】深圳急缺安卓开发
- 【百度在线网络技术（北京）有限公司】商业通信平台移动客户端（高级）研发工程师
- 【上海科锐福克斯人才顾问有限公司】全球最大的半导体

核心技术类目

- |           |           |            |         |           |           |           |               |                |            |        |     |
|-----------|-----------|------------|---------|-----------|-----------|-----------|---------------|----------------|------------|--------|-----|
| 全部主题      | Java      | VPN        | Android | iOS       | ERP       | IE10      | Eclipse       | CRM            | JavaScript | Ubuntu | NFC |
| WAP       | jQuery    | 数据库        | BI      | HTML5     | Spring    | Apache    | Hadoop        | .NET           | API        | HTML   | SDK |
| IIS       | Fedora    | XML        | LBS     | Unity     | Splashtop | UML       | components    | Windows Mobile | Rails      | QEMU   |     |
| KDE       | Cassandra | CloudStack | FTC     | coremail  | OPhone    | CouchBase | 云计算           | iOS6           |            |        |     |
| Rackspace | Web App   | SpringSide | Maemo   | Compuware | 大数据       | apttech   | Perl          | Tornado        | Ruby       |        |     |
| Hibernate | ThinkPHP  | Spark      | HBase   | Pure      | Solr      | Angular   | Cloud Foundry | Redis          | Scala      |        |     |
| Django    | Bootstrap |            |         |           |           |           |               |                |            |        |     |

公司简介 | 招贤纳士 | 广告服务 | 银行汇款帐号 | 联系方式 | 版权声明 | 法律顾问 | 问题报告  
QQ客服 微博客服 论坛反馈 联系邮箱：[webmaster@csdn.net](mailto:webmaster@csdn.net) 服务热线：400-600-2320

京 ICP 证 070598 号

北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有  
江苏乐知网络技术有限公司 提供商务支持

Copyright © 1999-2014, CSDN.NET, All Rights Reserved

