双缓冲：

*glutInitDisplayMode*(*GLUT\_DOUBLE* | *GLUT\_RGBA*);

// 刷新绘图命令

*glutSwapBuffers*();

状态机

glHint:

指定追求高性能还是视觉质量。

所有的OpenGL实现都不要求必须在glHint函数的调用上保持一致。

OpenGL中唯一的一个行为完全依赖于生产商的函数。

使用扩展：

OpenGL允许硬件生产商通过扩展机制提供创新。

1. 向OpenGL API添加新的函数，供开发人员使用。
2. 只要能够为原有的OpenGL函数(如果glEnable)所认识，生产商就可以添加新的标记

或者枚举定义。

向OpenGL Working Group 注册生产商的扩展

const char\* str = (const char\*)*glGetString*(*GL\_EXTENSIONS*);