OpenGL ES

OpenGL和OpenGL ES的区别：OpenGL 是一套计算机绘制标准接口，用于底层绘制图像，随着底层硬件的发展OpenGL有1.0 2.0 3.3 4.6等多个api版本。

OpenGL ES是OpenGL的子集，主要针对各类嵌入式设备设计。

而OpenGL ES在也有3个版本，es 10、es20、es30，用以对应OpenGL的不同版本。

在Android中，比如GLSurfaceView使用的是ES10。

在Android中，还有个EGL，也有不同的版本：EGL10、EGL11、EGL14、EGL15。

用处：EGL由操作系统实现根据硬件来实现，用于关联本地窗口和OpenGL ES，比如用opengl es画图，egl就是构建一个能够画图的环境。