glClearColor(1.0f, 1.0f, 1.0f, 0.0f); // 화면을 지정한 색으로 채움 1.0 1.0 1.0 은 흰색

glClear(GL\_COLOR\_BUFFER\_BIT | GL\_DEPTH\_BUFFER\_BIT | GL\_STENCIL\_BUFFER\_BIT);

Stencil Buffer

- 특정 부분을 제외하고 Rendering 하는 방식 ( Masking 하는 작업 )

<http://wecansoar.tistory.com/archive/201310>