工作便签

重新设计UI

在Perspective和Ortho视图下，分别如何处理Model与UI？

以后用modern OpenGL，现有的树状Scene无法使用。因为矩阵栈都没有了，translate/rotate/scale都没有了。怎么办？

这些必须自己写代码计算MVP矩阵，放入Shader的uniform变量里。

Shader是可以做picking的。

研究一下“C:\Users\DELL\Documents\2-opengl-shaders\2 - OpenGL 3 Shaders”的东西。

比如创建OpenGL Context的方法，它在创建了GL2.1后，又尝试创建GL3.x，这在SharpGL中是没有完全做好的。

Exp 7用显示列表、顶点数组实现了picking

求大神帮忙用CMake生成一个开源软件OVITO的.sln

https://github.com/t-brink/ovito

最新的OVITO

https://github.com/NickMcNutt/Ovito

全面测试OpenGLBuffer是否正确

测试在OpenGLExtension中新增的MapBufferRange是否正确