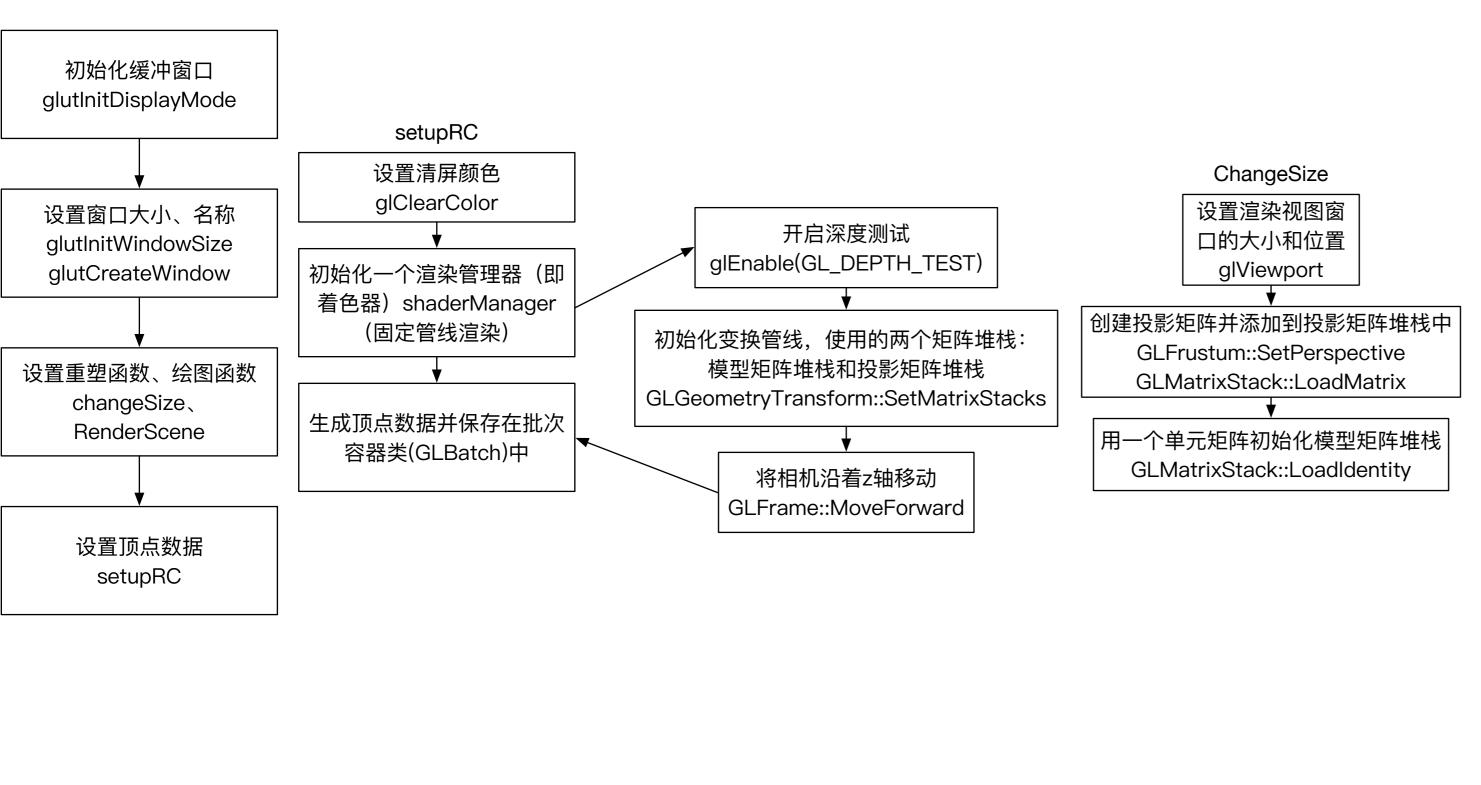
批次类(GLBatch)存储图形顶点数据,而对于图形的移动、旋转、着色等操作都由着色器来完成,着色器可以通过平移矩阵、旋转矩阵、矩阵相乘等操作来实现图形的移动、旋转等



RenderScene

清除缓存区 glClear

设置渲染管理器使用的存储 着色器类型 UseStockShader

将批次容器类的顶点数据提 交到着色器 (GLBatch::Draw),着色器 根据顶点数据进行渲染

因为使用了双缓冲区,所以 需要将后台缓冲区渲染完的 图形交换给前台 glutSwapButtfers 将一个单元矩阵压栈道模型矩阵堆栈中 GLMatrixStack::PushMatrix

> 获取当前相机位置的矩阵 GLFrame::GetCameraMatrix

> 将模型矩阵堆栈的顶部矩阵与相机位置矩阵进行矩阵相乘,并将结果返回保存在堆栈顶部GLMatrixStack::MultMatrix

获取投影矩阵堆栈的顶部矩阵 GLFrame::GetMatrix

将模型矩阵堆栈的顶部矩阵与投 影矩阵堆栈的顶部矩阵相乘,并 将结果返回保存在堆栈顶部 GLMatrixStack::MultMatrix

变换管线将模型矩阵堆栈的顶部矩阵和投影矩阵堆栈的顶部矩阵相乘的到变换矩阵,然后设置平面着色器UseStockShader

模型矩阵堆栈出栈操作,还 原到以前的模型矩阵堆栈