深度缓冲区

保证物体的前后关系，启动深度测试glEnable(GL\_DEPTH\_TEST),会有眼前的物体遮挡远方的物体

天空盒

即给一个方盒的内表面添加无缝连接的纹理。

可以通过关闭深度测试来绘制天空盒实现天空盒的效果，当关闭深度缓冲区时，绘制天空盒时就不会改变深度缓冲区的数据，导致OpenGL任务天空是位于最远的地方。

显示列表

将绘制的指令放在列表中

创建显示列表

GLuint displayList = glGenLists(1);

生成一个显示列表

//打包显示列表

glNewList(displayList,GL\_COMPILE)

…..绘制过程

glEndList()

glCallList(displayList);//调用显示列表

//当不使用显示列表的时候

glDeleteLists(displayList,1);//删除显示列表

灯光

主要有环境光，漫反射，镜面反射等处理

设置环境光，glLightfv(a,GL\_AMBIENT,b),a是光源号，b是颜色光的颜色

设置漫反射光，glLightfv(a,GL\_DIFFUSE,b),a是光源号，b是颜色光的颜色

设置镜面反射光，glLightfv(a,GL\_SPECULAR ,b),a是光源号，b是颜色光的颜色

方向光

方向光的位置位于无穷远，不衰减

设置方向光的位置glLightfv(a,GL\_POSITION,pos),a是光源号，b是光的位置，其齐次坐标为0

模型的材质

即设置模型的反射系数。一般考虑环境光，漫反射，镜面反射的材质

glMaterialfv(GL\_FRONT,GL\_AMBIENT,a),a为环境光的反射颜色

glMaterialfv(GL\_FRONT,GL\_DIFFUSE,a),漫反射的反射系数

glMaterialfv(GL\_FRONT,GL\_SPECULAR,a) 镜面反射的反射光颜色

点光源

能量衰减(GL\_LIGHT1)

多光源

GL\_LIGHT2

探照灯

GL