OpenGL ES 1.0 开发常见问题

1. 坐标映射

物体坐标 <ModelView >>> 世界坐标 <Projection>>> 屏幕坐标 <View>>设备坐标

1. 绘制简单三角形

顶点坐标+顶点颜色 >> NativeOrder FloatBuffer >> EnableVertexPointer,EnableColorVertexPointer >>

VertexPointer , ColorPointer >> DrawArrays

1. 纹理加载
2. 初始化命令

启用纹理 glEnable(GL\_TEXTURE\_2D)

生成纹理 glGenTexture(n,tex[])

绑定纹理 glBindTexture(GL\_TEXTURE\_2D,tex[0])

设置纹理采样方式

glTexParameter(GL\_TEXTURE\_2D,GL\_Texture\_min\_Filter,GL\_NEAREST)

glTexParameter(GL\_Texture\_2D,GL\_TEXTURE\_MAG\_FILTER,GL\_LINEAR);

解析Bitmap : BitmapFactory.decodeResource();

设定纹理内容 GLUtils.texImage2D(GL\_TEXTURE\_2D,level,bitmap,border)

1. 绘制过程

glEnableClientState(Texture\_Coords\_Array)

glTexCoordPointer(sizeOfCoords,GL\_FLOAT,stride,buffer)

glDrawArrays()

3、一些问题

1. 顶点颜色 > 纹理显示

也就是说，顶点颜色会覆盖纹理效果，导致颜色显示不出来，这包括通过glColor()函数设置的默认顶点颜色。

1. 纹理参数 (纹理采样方式) 必须设置，否则无法显示