EGL is the interface between OpenGL ES and the underlying native display platform. It is used to create & manage rendering surfaces & graphics contexts.

eglMakeCurrent将context分别和当前渲染线程、drawSurface、readSurface绑定。drawSurface被用于所有gl操作，除了对取自readSurface帧buffer的任意像素数据的读回

(glReadPixels,glCopyTexImage2D,glCopyTexImage2D)。

如果调用线程已经绑定了一个当前渲染context，这个context会被flushed并被标记不再是当前context。

context第一次被绑定为当前context时，viewport和scissor的尺寸设置成drawSurface的

尺寸。viewPort和scissor不会被修改当后面又有eglMakeCurrent发生时。

通过将drawSurface和readSurface都设置成EGL\_NO\_SURFACE并设置context为

EGL\_NO\_CONTEXT，然后调用eglMakeCurrent，可以实现释放当前context而不需要分配新的context。

使用eglGetCurrentContext,eglGetCurrentDisplay和eglGetCurrentSurface来查询当前渲染

context，和关联的显示连接以及surfaces。