

个人资料



passtome

访问： 138746次
积分： 1675
等级： 4
排名： 第12044名

原创： 13篇 转载： 106篇
译文： 0篇 评论： 17条

文章搜索

文章分类

patch (0)

文章存档

- 2015年03月 (1)
- 2014年02月 (2)
- 2013年11月 (10)
- 2013年10月 (5)
- 2013年09月 (1)

展开

阅读排行

- mac os x 命令+10个常用 (11212)
- glPushMatrix和glPopMatrix (6576)
- C++中 引用&与取地址&f (5083)
- glDrawArrays参数详解 (5013)
- Mac 中查看内存和cpu命 (4799)
- Eclipse中的文件比较 (4375)
- 知易游戏开发教程cocos2 (4203)
- Win7虚拟机上安装Xcode (4106)
- 常用SVN命令 (3828)
- Android程序的执行流程 (3727)

评论排行

CSDN Android客户端发布 扒一扒最NB的开发项目 我发课题，大家投票 最流行的语言都在这，想学就学！

glDrawArrays参数详解

2012-07-04 17:58 5013人阅读 评论(0) 收藏 举报

图形 android 任务

glDrawArrays参数详解

博客分类：

- android

在OpenGL中所有的图形都是通过三角形的方式进行绘制。

绘制图形通过GL10类中的glDrawArrays方法实现，

该方法原型：

glDrawArrays(int mode, int first,int count)

参数1：有三种取值

- 1.GL_TRIANGLES：每三个顶之间绘制三角形，之间不连接
- 2.GL_TRIANGLE_FAN：以V0V1V2,V0V2V3,V0V3V4，.....的形式绘制三角形
- 3.GL_TRIANGLE_STRIP：顺序在每三个顶点之间均绘制三角形。这个方法可以保证从相同的方向上所有三角形均被绘制。以V0V1V2,V1V2V3,V2V3V4.....的形式绘制三角形

参数2：从数组缓存中的哪一位开始绘制，一般都定义为0

参数3：顶点的数量

OpenGL是个状态机，我们通常见到的glEnable - glDisable函数就是通知OpenGL开启/关闭某种状态的，譬如光照、深度检测等等。但是也有glEnableClientState - glDisableClientState这对。它们的区别是通知的具体对象在概念上不一样——分别是服务端和客户端。事实上我也无法很清楚地告诉你区别之处，反正你把你电脑上的具体程序，包括它用到的内存等等看作客户端，把你电脑里面的——显卡里的OpenGL“模块”，乃至整张拥有OpenGL流水线、硬件实现OpenGL功能的显卡，作为服务端。它们各自维护一些“状态”，glEnable 等是直接维护流水线处理相关的状态的，glEnableClientState 维护的则是进入流水线前的状态。流水线早期的T&L阶段，程序的顶点数据就被获知而接受处理了。至于顶点是怎么来的——是glVertex来的，还是glDrawArray来的，流水线没必要知道——这就是客户端的任务，所以是否使用顶点数组（作为一种状态是否需要被启动）都是由客户端决定。显示列表的glCallList比较特殊，它绕过客户端，直接通知服务端把之前初始化时设定的代码段所映射的硬件设置“启亮”，这是相当于直接把显存的某一段占有而随时唤醒了，硬件对此命令没有丝毫犹豫地接受，对该呼唤的答应变成一种“神经反射”行为——这是最理想最高级的“绘制”。

上一篇 Eclipse 调试器：零距离接触实战技巧

下一篇 intent.category.LAUNCHER