

个人资料



秋风涩

访问：277221次

积分：3265

等级：BLOG>5

排名：第4676名

原创：65篇

转载：3篇

译文：1篇

评论：5条

文章搜索

文章分类

Android (58)

iOS (62)

HTML5 (6)

文章存档

2014年09月 (1)

2014年08月 (3)

2014年07月 (2)

2012年12月 (3)

2012年08月 (17)

展开

阅读排行

OpenGL ES入门详解

(31874)

苹果开发者账号购买或续

(18785)

Android开发如何正确使用

(15613)

iTunes下载的ipa文件的E

(12343)

OpenGL ES之glUniformi

(10521)

CGBitmapContextCreate

(10151)

HTML5plus 移动 App开

(9322)

Objective-C/C++混编编

(8765)

CSDN Android客户端发布 扒一扒最NB的开发项目 他们都已提交，就差你了！ CSDN博主维权信息收集 最流行的语言都在这里，想学就学！

OpenGL ES之glUniform函数

分类：Android iOS

2012-07-13 09:38

10528人阅读

评论(0)

收藏

举报

文档

float

语言

动

c

目录(?)

函数名：

glUniform

功能：

为当前程序对象指定Uniform变量的值。（译者注：注意，由于OpenGL ES由C语言编写，但是C语言不支持函数的重载，所以会有很多名字相同后缀不同的函数版本存在。其中函数名中包含数字（1、2、3、4）表示接受这个数字个用于更改uniform变量的值，i表示32位整形，f表示32位浮点型，ub表示8位无符号byte，ui表示32位无符号整形，v表示接受相应的指针类型。）

函数原型：

void glUniform1f(GLint location, GLfloat v0);

void glUniform2f(GLint location, GLfloat v0, GLfloat v1);

void glUniform3f(GLint location, GLfloat v0, GLfloat v1, GLfloat v2);

void glUniform4f(GLint location, GLfloat v0, GLfloat v1, GLfloat v2, GLfloat v3);

void glUniform1i(GLint location, GLint v0);

void glUniform2i(GLint location, GLint v0, GLint v1);

void glUniform3i(GLint location, GLint v0, GLint v1, GLint v2);

void glUniform4i(GLint location, GLint v0, GLint v1, GLint v2, GLint v3);

参数列表：

location

指明要更改的uniform变量的位置

v0,v1,v2,v3

指明在指定的uniform变量中要使用的新值

函数原型：

void glUniform1fv(GLint location, GLsizei count, const GLfloat *value);

void glUniform2fv(GLint location, GLsizei count, const GLfloat *value);

void glUniform3fv(GLint location, GLsizei count, const GLfloat *value);

http://blog.csdn.net/wangyuchun_799/article/details/7742787

1/4

[OpenGL ES之glTexImage](#) (8562)

[HTML5 canvas自适应手](#) (7438)

评论排行

- [HTML5 canvas自适应手](#) (2)
- [HTML5plus 移动 App开](#) (1)
- [苹果开发者账号购买或续](#) (1)
- [obj2opengl：转换OBJ 3D](#) (1)
- [OpenGL ES之glEnable和](#) (0)
- [OpenGL ES几何变换和](#) (0)
- [HBuilder百度地图显示不](#) (0)
- [OpenGL ES之glCullFace](#) (0)
- [OpenGL ES之glDrawEle](#) (0)
- [OpenGL ES贴图坐标和](#) (0)

推荐文章

- [* 2015博文大赛精彩文章](#)
- [*为什么我说Rust是靠谱的编程语言](#)
- [*Android UI常用实例 如何实现欢迎界面（Splash Screen）](#)
- [*Android应用层View绘制流程与源码分析](#)
- [*Android屏幕适配全攻略](#)
- [*一个多月来的面试总结\(阿里, 网](#)

最新评论

[HTML5 canvas自适应手机屏幕宽](#)
秋风涩: @wayhb:可以的，我自己写了一个俄罗斯方块程序，用了不少图片和程序编写的图形，没有变形啊。

[HTML5 canvas自适应手机屏幕宽](#)
泪奔的蜗牛: height: 100%;width: 100%，这样设置使得图像变形，虽然全屏了，但是也不能用！

[HTML5plus 移动 App开发入门](#)
georson: 超赞！！！！

[苹果开发者账号购买或续费支付](#)
Ofentap-米点联系人: 一般购买这儿账号提交申请后要等多久苹果才回复？

[obj2opengl：转换OBJ 3D模型到](#)
aiyongyyy: 这个确实非常好用啊

```
void glUniform4fv(GLint location, GLsizei count, const GLfloat *value);

void glUniform1iv(GLint location, GLsizei count, const GLint *value);

void glUniform2iv(GLint location, GLsizei count, const GLint *value);

void glUniform3iv(GLint location, GLsizei count, const GLint *value);

void glUniform4iv(GLint location, GLsizei count, const GLint *value);
```

参数列表：

location	指明要更改的uniform变量的位置
count	指明要更改的元素个数。如果目标uniform变量不是一个数组，那么这个值应该设为1；如果是数组，则应该设置为>=1。
vlaue	指定一个具有count个数值的数组指针，用来更新指定的uniform变量。

函数原型：

```
void glUniformMatrix2fv(GLint location, GLsizei count, GLboolean transpose, const GLfloat *value);

void glUniformMatrix3fv(GLint location, GLsizei count, GLboolean transpose, const GLfloat *value);

void glUniformMatrix4fv(GLint location, GLsizei count, GLboolean transpose, const GLfloat *value);
```

参数列表：

location	指明要更改的uniform变量的位置
count	指明要更改的矩阵个数
transpose	指明是否要转置矩阵，并将它作为uniform变量的值。必须为GL_FALSE。
value	指明一个指向count个元素的指针，用来更新指定的uniform变量。

描述：

glUniform更改一个uniform变量或数组的值。要更改的uniform变量的位置由location指定，location的值应该由glGetUniformLocation函数返回。通过调用glUseProgram，glUniform操作的程序对象将成为当前状态的一部分。

glUniform{1|2|3|4}{f|i}使用传进来的实参，修改通过location指定的uniform变量。

所有在程序对象中定义的活动uniform变量，在程序对象链接成功后都会被初始化为0.直到下一次程序对象链接成功再一次被初始化为0前，它们将保留通过调用glUniform赋给它们的值。

glUniform{1|2|3|4}{f|i}v可以用来更改单个uniform变量的值，或者一个uniform变量数组。

glUniformMatrix{2|3|4}fv用来更改一个矩阵或一个矩阵数组。

错误：

GL_INVALID_OPERATION 没有当前程序对象；着色器中的uniform变量的尺寸和glUniform中指明的尺寸不一致；

glUniform的整形变体加载float类型的uniform变量，或者float类型的变体加载整形的uniform变量；location不是当前程序对象的有效uniform位置，并且location的值不等于-1；count的值大于1，但是指明的uniform变量不是一个数组；如果采样器不是调用glUniform1i 和glUniform1iv。

GL_INVALID_VALUE count小于0；transpose不是GL_FALSE。

上一篇 OpenGL ES入门详解
下一篇 OpenGL ES着色器语言之着色概览（官方文档第二章）

主题推荐 opengl es 32位 c语言 指针 对象

猜你在找

- OpenGLglTexCoord2f和glTexImage2D函数的使用注意点

从零开始学习OpenGL ES之一 - 基本概念

cocos2d-x OpenGL Shader 图片特效处理

xen网络前端驱动代码分析发送篇

VS2012中运用OpenMP测试并行处理效率
- 【精品课程】C语言基础视频教程

【精品课程】疯狂IOS讲义之Objective-C面向对象设计

【精品课程】数据结构（C版）

【精品课程】C语言及程序设计提高

【精品课程】【深入理解计算机网络】入门必备的计算#

准备好了么？跳 吧！ 更多职位尽在 CSDN JOB

高级软件工程师	我要跳槽	Android工程师	我要跳槽
北京鑫源联创科技有限责任公司	7-8K/月	北京鑫源联创科技有限责任公司	10-14K/月
IOS 工程师	我要跳槽	Java工程师	我要跳槽
北京鑫源联创科技有限责任公司	8-10K/月	北京鑫源联创科技有限责任公司	8-10K/月



3 Steps to Watch Free Online TV

1. Click "Start Download"
2. Get Free Access – No Sign up!
3. Watch Full Episodes & Sports Online!

查看评论

暂无评论

该文章已被禁止评论！

* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场

核心技术类目

全部主题 Hadoop AWS 移动游戏 Java Android iOS Swift 智能硬件 Docker OpenStack
VPN Spark ERP IE10 Eclipse CRM JavaScript 数据库 Ubuntu NFC WAP jQuery
BI HTML5 Spring Apache .NET API HTML SDK IIS Fedora XML LBS Unity
Splashtop UML components Windows Mobile Rails QEMU KDE Cassandra CloudStack FTC
coremail OPhone CouchBase 云计算 iOS6 Rackspace Web App SpringSide Maemo
Compuware 大数据 aptech Perl Tornado Ruby Hibernate ThinkPHP HBase Pure Solr
Angular Cloud Foundry Redis Scala Django Bootstrap