

jiangdf的专栏

目录视图

摘要视图

RSS 订阅

个人资料



jiangdf

访问：107303次

积分：1488

等级：BLOG 4

排名：第13822名

原创：33篇

转载：49篇

译文：0篇

评论：39条

文章搜索

文章分类

android (1)

H264 (3)

MFC (34)

OpenCV (3)

python (1)

Qt (0)

人生 (13)

图像处理 (3)

基础概念 (6)

驱动开发 (1)

电子 (3)

外挂 (5)

OpenGL (6)

笑话 (1)

逆向工程 (3)

养身 (1)

文章存档

2015年03月 (1)

2015年02月 (1)

2014年12月 (1)

2014年11月 (3)

2014年10月 (1)

展开

Markdown那么好，还不来试试

扒一扒你遇到过最NB开发项目

5月问答又送C币咯！

Hadoop实战高手速成宝典

关于帧缓存与OpenGL的帧缓存操作 glClearColor,glClear,glClearDepth

分类：OpenGL2012-12-30 13:20752人阅读评论(0)收藏举报

帧缓存

帧缓冲存储器(Frame Buffer)：简称帧缓存或显存，它是屏幕所显示画面的一个直接映象，又称为位映射图(Bit Map)或光栅。帧缓存的每一存储单元对应屏幕上的一个像素，整个帧缓存对应一帧图像。

一个支持OpenGL渲染的窗口 (即帧缓存) 可能包含以下的组合：

- 至多4个颜色缓存
- 一个深度缓存
- 一个模板缓存
- 一个积累缓存
- 一个多重采样缓存

1. glClearColor：设置颜色缓存的清除值

C语言描述

void glClearColor(GLfloat red, GLfloat green, GLfloat blue, GLfloat alpha);

参数

red, green, blue, alpha 指定清除颜色缓存时所使用的红、绿、蓝和alpha值。

说明

指定由glClear清除颜色缓存时所使用的红、绿、蓝和alpha值，指定值的范围固定为[0.0f, 1.0f]。

2. glClear：将缓存清除为预先的设置值

C语言描述

void glClear(GLbitfield mask);

参数

mask 对指定的需要清除的缓存进行按位或屏蔽操作，这四个屏蔽值如下：GL\_COLOR\_BUFFER\_BIT，GL\_DEPTH\_BUFFER\_BIT，GL\_ACCUM\_BUFFER\_BIT和GL\_STENCIL\_BUFFER\_BIT。

说明

本函数只有一个变量，这个变量对所清除的缓存值进行按位或操作，这些值如下：  
GL\_COLOR\_BUFFER\_BIT 指定当前被激活为写操作的颜色缓存。  
GL\_DEPTH\_BUFFER\_BIT 指定深度缓存。  
GL\_ACCUM\_BUFFER\_BIT 指定累加缓存。  
GL\_STENCIL\_BUFFER\_BIT 指定模板缓存。

3. glClearDepth：设置深度缓存的清除值

C语言描述

void glClearDepth(GLclampd depth);

参数

depth 指定清除深度缓存的值。

说明

本函数指定用glClear清除使用的深度值，该值的范围在[0, 1]之间。

上一篇IT人士必去的10个网站

下一篇OpenGL中的glLoadIdentity、glTranslatef、glRotatef原理

主题推荐

opengl缓存c语言微软存储

猜你在找