

Android 技术分享十分钟模版

Android 技术分享十分钟模版

- 一、主题
- 二、使用场景：
- 三、方案的优劣(可选)：
- 四、功能介绍：
- 五、源码分析（可选）
- 六、提问互动环节（可选）
- 七、总结(可选)

一、主题

先简述主题：

渲染API(如OpenGL, OpenGL ES, OpenVG)和本地窗口系统之间的接口。它处理图形上下文管理，表面/缓冲区创建，绑定和渲染同步，并使用其他Khronos API实现高性能，加速，混合模式2D和3D渲染OpenGL / OpenGL ES渲染客户端API OpenVG渲染客户端API原生平台窗口系统。

分享主题：技术、行业资讯

二、使用场景：

- 场景1: 自定义相机。
- 场景2: 自定义播放器。
- 场景3: x x x x x

三、方案的优劣(可选)：

若是有需要，可以列举正反案例或者优势，进行对比。

正例：

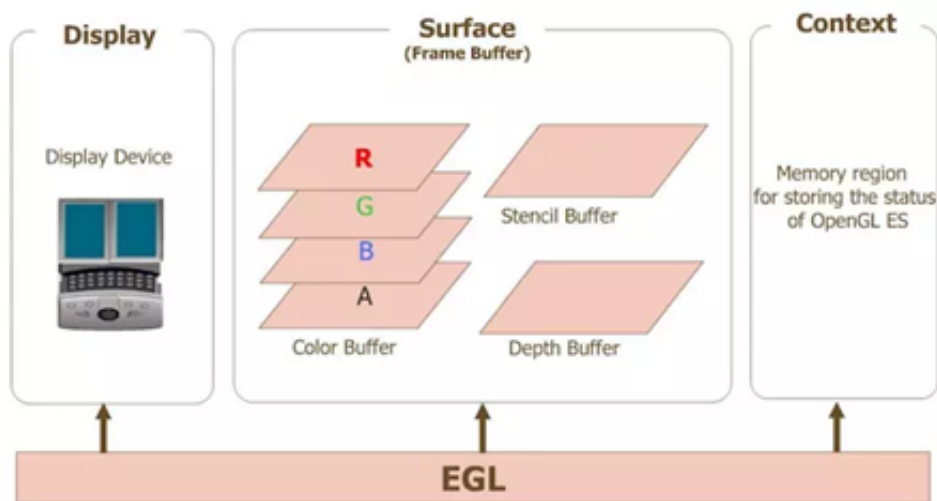
反例：

或者列举优势：

- 优势1
- 优势2

四、功能介绍：

绘图的基本步骤：



实现步骤(大纲):

- 绘制模块
- 初始化显示设备
- 配置选项
- 接下来。。。。。

接下来，根据每个步骤逐一进行介绍。

1.首先我们需要知道绘制内容的目标在哪里，EGLDisplayer是一个封装系统屏幕的数据类型，通常通过eglGetDisplay方法来返回EGLDisplay作为OpenGL ES的渲染目标，eglGetDisplay()

```
1   if ( (mEGLDisplay = EGL14.eglGetDisplay(EGL14.EGL_DEFAULT_DISPLAY)) ==  
      EGL14.EGL_NO_DISPLAY) {  
2       throw new RuntimeException("unable to get EGL14 display");  
3   }
```

2.初始化显示设备，第一参数代表Major版本，第二个代表Minor版本。如果不关心版本号，传0或者null就可以了。初始化与 EGLDisplay 之间的连接：eglInitialize()

```
1       if (!EGL14.eglInitialize(mEGLDisplay, 0, 0)) {  
2           throw new RuntimeException("unable to initialize EGL14");  
3       }
```

3.下面我们进行配置选项，使用eglChooseConfig()方法，Android平台的配置代码如下：

```
1  int[] attribList = {
2      EGL14.EGL_RED_SIZE, 8,
3      EGL14.EGL_GREEN_SIZE, 8,
4      EGL14.EGL_BLUE_SIZE, 8,
5      EGL14.EGL_ALPHA_SIZE, 8,
6      EGL14.EGL_RENDERABLE_TYPE, EGL14.EGL_OPENGL_ES2_BIT,
7      EGL_RECORDABLE_ANDROID, 1,
8      EGL14.EGL_NONE
9  };
10  EGLConfig[] configs = new EGLConfig[1];
11  int[] numConfigs = new int[1];
12  EGL14.eglChooseConfig(mEGLDisplay, attribList, 0, configs, 0,
13      configs.length,
14      numConfigs, 0);
```

五、源码分析（可选）

适当添加一些源码或者分析的插图。

若是源码篇幅过长，可作为一个系列，进行分次进行分享。

六、提问互动环节（可选）

- 列举一些疑问，与专业线小伙伴进行互动。
 - 疑问1: 为什么会
 - 疑问2: 为什么不会
- 让专业线小伙伴来提问。

七、总结(可选)

- 个人总结：使用该技术，提升了开发效率。
- 个人观点：这是未来技术的趋势