

图形图像处理

基于PC的OpenGL跨平台实现及性能研究

朱奕杰

哈尔滨工程大学¹

收稿日期 2006-11-8 修回日期 2007-1-17 网络版发布日期 2007-4-27 接受日期

摘要 针对OpenGL独立于操作系统和窗口系统的特性,分析了OpenGL基于PC的工作原理,包括泛型实现、硬件实现和OpenGL跨平台实现。并使用SPECViewperf 9.0对OpenGL在Windows和Linux操作平台上的实现性能进行了测评。结果显示,OpenGL运行在硬件模式时会获得更好的性能。在PC平台上,OpenGL的实现性能受操作系统和窗口系统影响。测评方法和结果对选择OpenGL操作平台具有一定参考价值。

关键词 [OpenGL](#) [性能](#) [测评](#) [PC](#) [Linux](#) [SPECViewperf](#)

分类号

DOI:

对应的英文版文章: [6116991](#)

通讯作者:

朱奕杰 zhuyijie@sina.com; zhuyijie.mail@gmail.com; zhuyijie5201@yahoo.com.cn

作者个人主页: 朱奕杰

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF](#) (717KB)
- ▶ [\[HTML全文\]](#) (0KB)
- ▶ [参考文献\[PDF\]](#)
- ▶ [参考文献](#)

服务与反馈

- ▶ [把本文推荐给朋友](#)
- ▶ [加入我的书架](#)
- ▶ [加入引用管理器](#)
- ▶ [引用本文](#)
- ▶ [Email Alert](#)
- ▶ [文章反馈](#)
- ▶ [浏览反馈信息](#)

相关信息

- ▶ [本刊中 包含“OpenGL”的 相关文章](#)
- ▶ [本文作者相关文章](#)
- [朱奕杰](#)