# 渲染管线

WebGL系统

颜色缓冲区

深度缓冲区

帧缓冲区

深度检测

图形装配

光栅化

片元着色器

顶点着色器

缓冲区对象

JavaScript

帧缓冲区对象

颜色关联对象

深度关联对象

模板关联对象

渲染缓冲区对象

纹理对象