## 镜头沿着地面移动

1. 把每个mesh的名字通过普通Vertex Buffer送进Vertex Shader中——区分地面与其他物体。

把相机位置和方向送进Uniform Buffer。

把相机前方位移向量送进Shader Storage Buffer Object

1. Vertex Shader把mesh的名字传入Geometry Shader。
2. 在Geometry Shader中，根据名字判断若该primitive为地面的一部分，则根据相机位置，建立指向天空的向量u。

u跟该三角形primitive做相交判断，如果相交，即相机在此三角形上，则回送根据相机前进方向（水平）与三角形计算出的相机前方位移向量给Shader Storage Buffer Object。

## 不重复加载相同Material