Напишем обработчик событий

Функция-обработчик всегда принимает один аргумент, который характеризует это событие

Для работы с WebGL надо сделать пересчет координат из канвас

Существует два вида графических библиотек: немедленный (требубет перересовки при каждом изменении), ?.. (добавляет новые точки на существующие объекты)

Переменные типа Uniform можно передавать как в вершиный, так и во фрагментый шейдер