

glm::detail::\_swizzle  
\_base0< ValueType, N >



glm::detail::\_swizzle  
\_base1< ValueType, P,  
VecType, E0, E1, E2,  
E3, N >



glm::detail::\_swizzle  
\_base2< ValueType, P,  
VecType, N, E0, E1, E2,  
E3, 1 >