

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, DUPLICATE_ELEMENTS >