**Dessiner de grandes quantités de points avec OpenLayers 3 et WebGL**

[OpenLayers 3](http://openlayers.org/) permet d’utiliser trois technologies d’affichage : Canvas, DOM et WebGL. La technologie utilisée par défaut est actuellement Canvas. Il s’agit à ce stade, dans OpenLayers 3, du mode d’affichage le plus complet et le plus fiable.

WebGL, fondé sur OpenGL, est la technologie utilisée pour la 3D et les jeux vidéos. WebGL est très prometteur pour la cartographie sur le Web grâce aux performances et possibilités de 3D qu’il offre.

Avec OpenLayers 3, nous avons, depuis le tout début du projet, l’objectif d’exploiter WebGL. Jusqu’à présent, le mode d’affichage WebGL de la librairie ne permettait d’afficher que des couches de type « tuile » et « image », alors que le mode d’affichage Canvas permettait déjà alors d’afficher des couches de type « vecteur » (point, ligne, polygone, texte).

Canvas = moteur de rendu