

`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 >`