

图元(Primitive)

实际上输入的是**3D位置**和一些**颜色值**。

为了让OpenGL知道我们的坐标和颜色值构成的到底是什么，OpenGL需要你去**指定这些数据所表示的渲染类型**。

做出的这些提示叫做图元(Primitive)，任何一个绘制指令的调用都将**把图元传递给OpenGL**。

我们是希望把这些数据渲染成

一系列的**点**? `GL_POINTS`

一系列的**三角形**? `GL_TRIANGLES`

还是仅仅是一个**长长的线**? `GL_LINE_STRIP`