

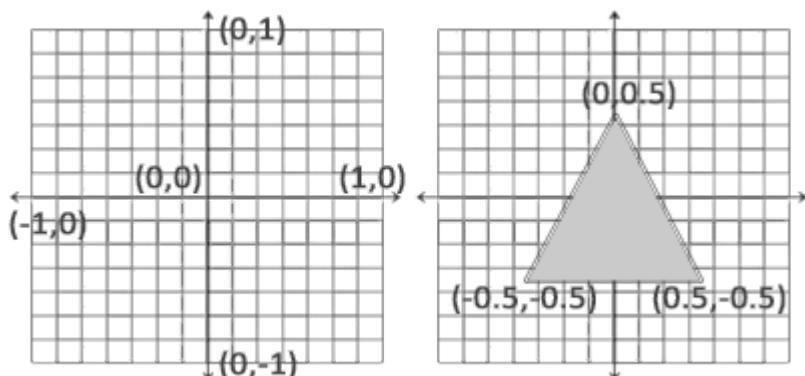
标准化设备坐标 (NORMALIZED DEVICE COORDINATES), NDC

3个轴 (x、y和z) 上在 (-1.0到1.0) 的范围

一旦你的顶点坐标已经在顶点着色器中处理过，它们就应该是标准化设备坐标了，

任何落在范围外的坐标都会被丢弃/裁剪，不会显示在你的屏幕上。

下面你会看到我们定义的在标准化设备坐标中的三角形(忽略z轴)：



通过使用由 `glViewport` 函数提供的数据，进行视口变换(Viewport Transform)，标准化设备坐标(Normalized Device Coordinates), NDC 会变换为屏幕空间坐标(Screen-space Coordinates)。

所得的屏幕空间坐标(Screen-space Coordinates)又会被变换为片段输入到片段着色器中。