

渲染循环

我们要把**所有的渲染(Rendering)操作**放到渲染循环中

因为我们想让**这些渲染指令**在每次渲染循环迭代的时候都能被执行

```
// 渲染循环
while(!glfwWindowShouldClose(window))
{
    // 输入
    processInput(window);

    // 渲染指令
    ...

    // 检查并调用事件，交换缓冲
    glfwPollEvents();
    glfwSwapBuffers(window);
}
```

渲染指令一般包括

- 状态设置函数
- 状态使用函数