**内置全局变量**

WebGL提供了内置的全局指针

| **内置变量** | **含义** | **值数据类型** |
| --- | --- | --- |
| gl\_PointSize | 点渲染模式，方形点区域渲染像素大小 | float |
| gl\_Position | 顶点位置坐标 | vec4 |
| gl\_FragColor | 片元颜色值 | vec4 |
| gl\_FragCoord | 片元坐标，单位像素 | vec2 |
| gl\_PointCoord | 点渲染模式对应点像素坐标 | vec2 |

**gl\_PointSize、gl\_Position**

这2个变量都是在顶点着色器中可以访问

gl\_PointSize：在POINTS模式下控制点的大小

gl\_Position：要绘制的位置

**gl\_FragColor、gl\_FragCoord、gl\_PointCoord**

这3个变量在片元着色器中可以访问，片元可以理解为像素

gl\_FragColor：要绘制的像素的颜色

gl\_FragCoord：该变量保存当前要绘制的像素的坐标

gl\_PointCoord：在POINTS模式下，该变量保存要绘制的点（正方形）的坐标