为什么WebGL有顶点着色器和片元着色器？

因为GPU有顶点着色器单元和片元着色器单元

GPU的渲染流程中，顶点着色器代码先执行处理顶点，得到一系列片元，然后再执行片元着色器代码处理片元

**装载着色器**

<!-- 顶点着色器 -->

<script id="vertexShader" type="x-shader/x-vertex">

    void main(){

        ...

    }

</script>

<!-- 片元着色器 -->

<script id="fragmentShader" type="x-shader/x-fragment">

    void main() {

        ...

    }

</script>

我们通过如下代码装载着色器代码

            //创建顶点着色器

            const vertexShader = context.createShader(context.VERTEX\_SHADER);

            // 获取顶点着色器代码

            const vsSource = document.getElementById('vertexShader').innerText;

            //将着色器源文件传入着色器对象中

            context.shaderSource(vertexShader, vsSource);

            //编译着色器对象

            context.compileShader(vertexShader);

            //把顶点着色对象装进程序对象中

            context.attachShader(program, vertexShader);

            //创建片元着色器

            const fragmentShader = context.createShader(context.FRAGMENT\_SHADER);

            // 获取片元着色器代码

            const fsSource = document.getElementById('fragmentShader').innerText;

            //将着色器源文件传入着色器对象中

            context.shaderSource(fragmentShader, fsSource);

            //编译着色器对象

            context.compileShader(fragmentShader)

            //把片元着色对象装进程序对象中

            context.attachShader(program, fragmentShader);