|  |  |
| --- | --- |
| **drawElements()[索引值]、drawArray(mode,first,count)** | |
| PINTS | 画点 |
| LINES | 画线段 |
| LINE\_LOOP | 画回路 |
| LINE\_STRIP | 画一个第一个顶点到最后一个相连的线段 |
| TRIANGLES | 画三角形(逆时针) |
| TRIANGLE\_STRIP | 画一组相连的三角带 |
| TRIANGLE\_FAN | 画一个三角扇 |

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **GLSL数据类型** | |
| Float | 单精度浮点数类型 |
| Int | 整型数 |
| Bool | 布尔值 |
| Vec2,vec3,vec4 | 浮点向量 |
| Ivec2,ivec3,ivec4 | 整型向量 |
| Uvec2,uvec3,uvec4 | 无符号整型向量 |
| Bvec2,bvec3,bvec4 | Bool型向量 |
| Mat2,mat3,mat4 | 矩阵 |
| Mat2\*3,mat2\*4 | 三行两列,四行两列 |
| Mat3\*2,mat3\*4 | 两行三列，四行三列 |
| Mat4\*2,mat4\*3 | 两行四列， |

|  |  |
| --- | --- |
| **GLSL限定符** | |
| Attitude | 顶点颜色、坐标 |
| Uniform | 对于3D物体中所有顶点都相同的量 |
| Varying | 顶点着色器传递到片元着色器 |
| Const | 常量 |
| Textures | 纹理 |

|  |  |
| --- | --- |
| **GLSL精度限定** | |
| Lowp | 低精度 |
| Mediump | 中精度 |
| Highp | 高精度 |

|  |  |
| --- | --- |
| **顶点着色器内置变量** | |
| Vec4 gl\_Position | 顶点位置 |
| Float gl\_PointSize | 点的尺寸 |
| **片元着色器内置变量** | |
| Vec4 gl\_FragColor | 片元颜色(RGBA格式) |