glEnableVertexAttribArray

启用index指定的通用顶点属性数组。

使用方法：

// position attribute

glVertexAttribPointer(0, 3, GL\_FLOAT, GL\_FALSE, 5 \* sizeof(float), (void\*)0);

glEnableVertexAttribArray(0);

// texture coord attribute

glVertexAttribPointer(1, 2, GL\_FLOAT, GL\_FALSE, 5 \* sizeof(float), (void\*)(3 \* sizeof(float)));

glEnableVertexAttribArray(1);

即在设置指定位置的顶点属性，启用指定位置的顶点属性