**glVertexAttribPointer 顶点数据解析方式**

10-29 17:56字数177阅读1748

glVertexAttribPointer(0, 4, GL\_FLOAT, GL\_FALSE, 0, 0);

第一个参数指定从索引0开始取数据，与顶点着色器中layout(location=0)对应。

第二个参数指定顶点属性大小。

第三个参数指定数据类型。

第四个参数定义是否希望数据被标准化（归一化），只表示方向不表示大小。

第五个参数是步长（Stride），指定在连续的顶点属性之间的间隔。上面传0和传4效果相同，如果传1取值方式为0123、1234、2345……

第六个参数表示我们的位置数据在缓冲区起始位置的偏移量。