

- GLRect\*
- glBegin(GL\_POLYGON)
- glBegin(GL\_TRIANGLES)
- glBegin(GL\_TRIANGLE\_STRIP)

跟着下面的三个点必须是逆时针的顺序。第 $n$ 个点，那么三角形的顺序是 $n, n+1, n+2$ 或者 $n+1, n, n+2$ 。根据 $n$ 的奇偶性来判断，保证是逆时针的

- glBegin(GL\_TRIANGLE\_FAN)
- glBegin(GL\_QUADS)

四个点必须是逆时针的

- glBegin(GL\_QUAD\_STRIP)

对于 $N$ 个点，可以得到 $N/2-1$ 个四边形。假设 $n=1, 2, \dots, N/2-1$ 。第 $n$ 个四边形的顶点顺序是 $2n-1, 2n, 2n+2, 2n+1$ 。保证是逆时针顺序。