glGenBuffers() 第一个参数是要生成的缓冲对象的数量，第二个是要输入用来存储缓冲对象名称的变量/数组

void glBindBuffer() 第一个参数就是缓冲对象的类型，第二个参数是要绑定的缓冲对象的名称，也就是glGenBuffers()中产生的名称，使用该函数将缓冲对象绑定到OpenGL context中以便使用。如果第二个参数是0，则不再将第一个参数的target使用任何缓存对象。

绑定对象的过程就设置铁路的道岔开关，每一个缓冲类型的各个对象就像不同的轨道一样，将开关设置为其中一个状态，那么之后的列车都会驶入这条轨道。

允许绑定多个缓冲类型，但不能绑定多个相同类型的缓冲对象。

1、通过“前往文件夹”快捷键组合

（1）打开finder，点击上部菜单栏“前往”，然后“个人”，直接跳转。

（2）快捷键组合：command + shift + G；注意：打开finder后，再快捷键，然后输入“／”，前往根目录。

总结：

1. 这一部分主要是理解渲染大体过程图
2. 理解着色器的创建、绑定、编译。我觉得创建和绑定的过程有点类似于指针的创建和指向的过程。只要理解一个部分的着色器，对应着其他的着色器也会明白。搞懂了这部分感觉就比较顺利了。
3. 链接顶点属性这一部分用到了点计算机组成的知识，理解起来还可以。
4. 本来以为今天可以完成这一部分的学习，但是没能完成，明天继续努力。