

Methods

Blend(enable)

BlendFuncの設定

Parameters:

Name	Type	Description
enable	Boolean	trueなら有効.falseなら無効.

Source: [wglrender.js, line 140](#)

clearColor(r, g, b, a)

画面クリア

Parameters:

Name	Type	Description
r	Number	赤
g	Number	緑
b	Number	青
a	Number	アルファ

Source: [wglrender.js, line 78](#)

clearDepth(d)

深度のクリア

Parameters:

Name	Type	Description
d	Number	深度値

Source: [wglrender.js, line 91](#)

createGizmoMesh(size)

軸を示すギズモメッシュの作成

Parameters:

Name	Type	Description
size	Number	サイズ

Source: [wglrender.js, line 719](#)

Returns:

mesh メッシュオブジェクト

createGridMesh(gridsize, gridshift, gridcol)

Description

Parameters:

Name	Type	Description
gridsize	Number	グリッドサイズ
gridshift	Number	グリッド間隔
gridcol	Number	グリッド色

wglrender

- Blend
- clearColor
- clearDepth
- createGizmoMesh
- createGridMesh
- createIBO
- createLineMesh
- createMeshObj
- createPointMesh
- createProgram
- createShader
- createShaderById
- createShaderObj
- createVBO
- Depth
- drawArrays
- drawMesh
- drawMeshList
- Flush
- frontFace
- getAttribList
- getContext
- getMeshBoundingBox
- getShaderUniformList
- getUniformList
- init
- lineWidth
- onResize
- render
- setAttribute
- setUniform
- setupMeshBoundingBox
- setupShader
- setViewProjection
- swapBuffer

Source: [wglrender.js, line 689](#)

Returns:

mesh メッシュオブジェクト

createIBO(data)

インデックスバッファオブジェクトの作成

Parameters:

Name	Type	Description
data	Array	インデックス配列データ

Source: [wglrender.js, line 234](#)

Returns:

ibo

createLineMesh(base, divide, radius)

ラインメッシュの作成

Parameters:

Name	Type	Description
base	Array	基準点リスト
divide	Number	分割数
radius	Number	半径

Source: [wglrender.js, line 535](#)

Returns:

mesh メッシュオブジェクト

createMeshObj(data)

メッシュオブジェクトの作成

Parameters:

Name	Type	Description
data	Object	メッシュデータ

Source: [wglrender.js, line 478](#)

Returns:

mesh メッシュオブジェクト

createPointMesh(base, rad, slices, stacks)

ポイントメッシュの作成

Parameters:

Name	Type	Description
base	Array	頂点リスト
rad	Number	半径
slices	Number	スライス数
stacks	Number	スタック数

Source: [wglrender.js, line 760](#)

Returns:

mesh メッシュオブジェクト

createProgram(vs, fs)

シェーダプログラムの作成

Parameters:

Name	Type	Description
vs	Object	頂点シェーダオブジェクト
fs	Object	フラグメントシェーダオブジェクト

Source: [wglrender.js, line 200](#)

Returns:

program シェーダプログラムオブジェクト
createShader(type, text)

シェーダの作成

Parameters:

Name	Type	Description
type	String	作成するシェーダのタイプ
text	String	シェーダ文字列

Source: [wglrender.js, line 156](#)

createShaderById(id)

IDによりシェーダを作成する.

Parameters:

Name	Type	Description
id	String	対象エLEMENTのID

Source: [wglrender.js, line 186](#)

Returns:

shader シェーダオブジェクト
createShaderObj(vs, fs)

シェーダオブジェクトの作成

Parameters:

Name	Type	Description
vs	String	頂点シェーダID
fs	String	フラグメントシェーダID

Source: [wglrender.js, line 368](#)

Returns:

ShaderObj シェーダオブジェクト
createVBO(data)

頂点バッファオブジェクトの作成.

Parameters:

Name	Type	Description
data	Array	頂点配列データ

Source: [wglrender.js, line 220](#)

Returns:

vbo VBO
Depth(enable)

デプステストの有効無効の設定

Parameters:

Name	Type	Description
enable	Boolean	trueなら有効.falseなら無効.

Source: [wglrender.js, line 127](#)

drawArrays(type, index, primnum)

描画.

Parameters:

Name	Type	Description
type	String	描画タイプ
index	Number	インデックス
primnum	Number	プリミティブ数

Source: [wglrender.js, line 335](#)

drawMesh(mesh)

メッシュ描画

Parameters:

Name	Type	Description
mesh	Object	描画するメッシュ

Source: [wglrender.js, line 898](#)

drawMeshList(meshlist, result)

Description

Parameters:

Name	Type	Description
meshlist	Array	メッシュリスト
result	Array	描画した頂点数、ポリゴン数がpushされる

Source: [wglrender.js, line 941](#)

Flush()

glフラッシュ

Source: [wglrender.js, line 110](#)

frontFace(isccw)

前面の設定

Parameters:

Name	Type	Description
isccw	Boolean	trueなら反時計回りが表.falseなら時計回り.

Source: [wglrender.js, line 410](#)

getAttribList(prg, namearray)

AttribuetLocationリストの取得

Parameters:

Name	Type	Description
prg	Object	シェーダプログラムオブジェクト
namearray	Array	IDリスト

Source: [wglrender.js, line 266](#)

Returns:

location AttribuetLocationリスト

getContext()

glコンテキストの取得

Source: [wglrender.js, line 101](#)

Returns:

gl glコンテキスト

getMeshBoundingBox(mesh, bmin, bmax)

メッシュのBBoxを取得.

Parameters:

Name	Type	Description
mesh	Object	メッシュ
bmin	Vector	BBox最小値
bmax	Vector	BBox最大値

Source: [wglrenderer.js, line 422](#)

Returns:

ObjectExpression

getShaderUniformList(shader, namearray)

Uniformリストの取得

Parameters:

Name	Type	Description
shader	ShaderObj	シェーダオブジェクト
namearray	Array	Unifrom ID リスト

Source: [wglrenderer.js, line 388](#)

Returns:

CallExpression

getUniformList(prg, namearray)

UnicornLocationのリストを取得

Parameters:

Name	Type	Description
prg	Object	シェーダプログラムオブジェクト
namearray	Array	IDリスト

Source: [wglrenderer.js, line 292](#)

Returns:

location UnicornLocationのリスト

init(canvas, window)

初期化

Parameters:

Name	Type	Description
canvas	Object	キャンバスオブジェクト
window	Object	ウィンドウオブジェクト

Source: [wglrenderer.js, line 42](#)

LineWidth(w)

ライン幅の設定

Parameters:

Name	Type	Description
w	Number	ライン幅

Source: [wglrenderer.js, line 283](#)

onResize()

リサイズコールバック

Source: [wglrender.js, line 62](#)

render()

コンストラクタ

Source: [wglrender.js, line 8](#)

setAttribute(vbo, attL, attS)

アトリビュートの設定

Parameters:

Name	Type	Description
vbo	Object	頂点バッファオブジェクト
attL	Array	頂点属性のインデックスのリスト
attS	Array	頂点属性の要素数のリスト

Source: [wglrender.js, line 248](#)

setUniform(type, location, data)

Uniform値の設定

Parameters:

Name	Type	Description
type	String	Uniformタイプ
location	Number	Uniform Location
data	Object	データ

Source: [wglrender.js, line 308](#)

setupMeshBoundingBox(mesh)

メッシュBBoxのセットアップ

Parameters:

Name	Type	Description
mesh	Object	メッシュ

Source: [wglrender.js, line 452](#)

Returns:

ret BBox

setupShader(mesh, shader)

シェーダのセットアップ

Parameters:

Name	Type	Description
mesh	Object	メッシュ
shader	ShaderObj	シェーダオブジェクト

Source: [wglrender.js, line 399](#)

setViewProjection(m)

ビュープロジェクション行列の設定

Parameters:

Name	Type	Description
------	------	-------------

m	Matrix	ビュープロジェクション行列
---	--------	---------------

Source: [wglrender.js, line 23](#)

setViewProjection(m)

ビュー行列設定

Parameters:

Name	Type	Description
m	Matrix	ビュー行列

Source: [wglrender.js, line 32](#)

swapBuffer()

glスワップバッファ

Source: [wglrender.js, line 118](#)

Returns:

RequestAnimationFrame リクエストアニメーションフレーム
ファンクション