```
glm::detail::compute
 _to_string< mat< 2, 2,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 2, 3,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 2, 4,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 3, 2,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 3, 3,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 3, 4,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 4, 2,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 4, 3,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< mat< 4, 4,
      T, Q > >::call
 glm::detail::compute
                                     glm::detail::format
 _to_string< qua< T, Q
        > >::call
  glm::detail::compute
  _to_string< tdualquat
    < T, Q > >::call
glm::detail::compute
_to_string< vec< 1, bool,
       Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< vec< 1, T,
       Q > >::call
glm::detail::compute
 to_string< vec< 2, bool,
       Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< vec< 2, T,
       Q > >::call
glm::detail::compute
_to_string< vec< 3, bool,
       Q > >::call
 glm::detail::compute
 _to_string< vec< 3, T,
       Q > >::call
```

glm::detail::compute \_to\_string< vec< 4, bool, Q > >::call

glm::detail::compute \_to\_string< vec< 4, T, Q > >::call