**使用注意事项**

1. 在顶点着色器中，未使用精度限定符指明精度的变量都默认使用最高精度。在片段着色器中，float并没有默认的精度设置，即片段着色器中必须为float设置默认精度或者为每一个float变量指明精度。OpenGL ES 2.0并未要求其实现在片段着色器中支持高精度，可用是否定义了宏GL\_FRAGMENT\_PRECISION\_HIGH来判断是否支持在片段着色器中使用高精度。用法如下：

#ifdef GL\_FRAGMENT\_PRECISION\_HIGH  
precision highp float;  
#else  
precision mediump float;  
#endif

1. FBO提供了一种高效的切换机制;从FBO中分离先前的帧缓冲区，并将一个新的可附着的帧缓冲图像附加到FBO中。切换可附着的帧缓冲图像比在FBO之间切换要快得多。 FBO提供glFramebufferTexture2D来切换2D纹理对象，并将glFramebufferRenderbuffer切换到renderbuffer对象