

# 渲染管线

概述

计算机基本颜色以及运算

颜色运算

32位颜色

Unity3D各种格式

输入阶段\_顶点和顶点缓冲区

顶点布局

顶点缓冲区

输入阶段\_索引和索引缓冲区

顶点着色

投影

平截头体

顶点投影

规范化

矩阵描述投影方程

规范化深度值

像素着色

OBJ模型解析与加载

OpenGL显示模型