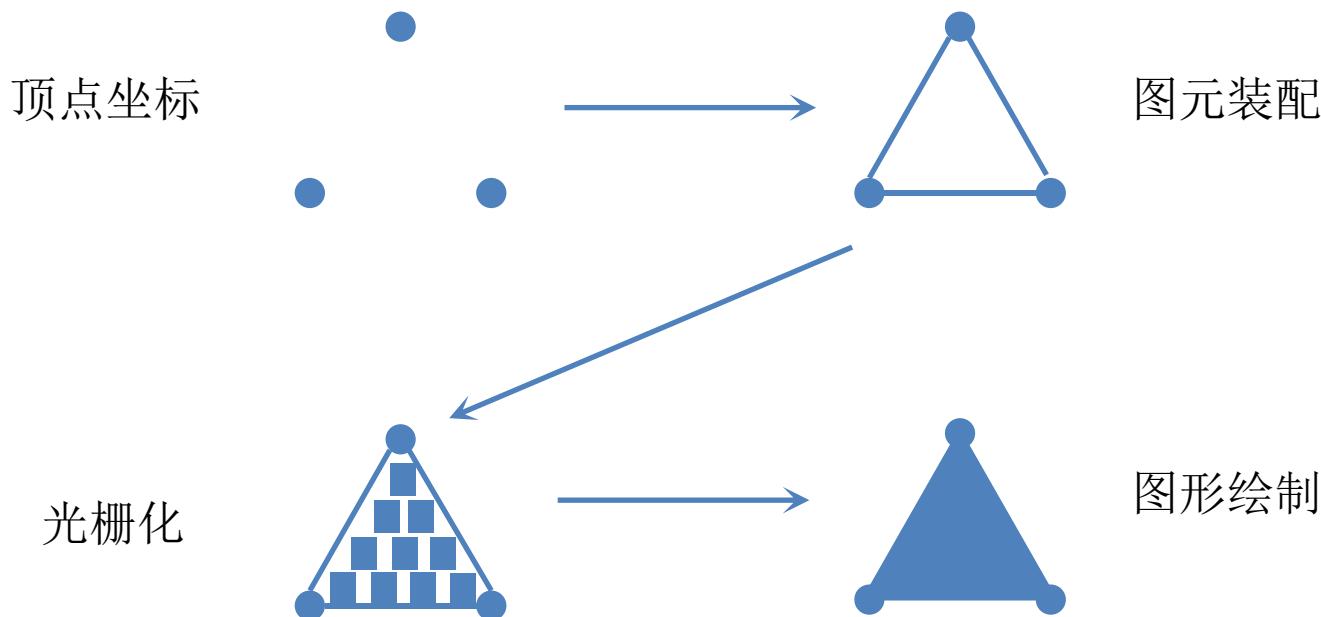


1. 整体流程



1.1 图元装配过程

- ◆ 将独立的**顶点坐标**装配成几何图形，图形的类别由 `gl.drawArrays()` 第一个参数确定

1.2 光栅化

- ◆ 这一步是将装配好的图形转换为片元

1.3 剔除

- ◆ 对于不透明物体，背面对于观察者来说是不可见的。那么在渲染过程中，就会将不可见的部分剔除，不参与绘制。节省渲染开销。

1.4 裁剪

- ◆ 在可视范围之外的事物是看不到的。图形生成后，有的部分可能位于可视范围之外，这一部分会被剪裁掉，不参与绘制

2. 渲染流程

