

Tabela C.2. Funkcje matematyczne — ciąg dalszy

Funkcja	Zwracana wartość
<pre>genType max(genType x, genType y)</pre>	<p>Większe składowe zmiennych x i y.</p> <p>Przykład:</p> <pre>vec2 wynik = max(vec2(4.0, 15.5), vec2(2.5, 20.0)); // wynik == vec2(4.0, 20.0) vec2 wynik = max(vec2(4.0, 15.5), 10.7); // wynik == vec2(10.7, 15.5)</pre>
<pre>genType max(genType x, float y)</pre>	

Funkcje trygonometryczne

Oprócz tradycyjnych funkcji arytmetycznych język GLSL ES zapewnia funkcje trygonometryczne, wymienione w tabeli C.3.

Tabela C.3. Wbudowane funkcje trygonometryczne

Funkcja	Zwracana wartość
<pre>genType radians(genType stopnie)</pre>	<p>Stopnie kąta zamienione na radiany.</p> <pre>radians(stopnie) == stopnie * Π / 180</pre>
<pre>genType stopnie(genType radiany)</pre>	<p>Radiany przekonwertowane na stopnie.</p> <pre>stopnie(radiany) == radiany * 180 / Π</pre>
<pre>genType sin(genType x)</pre>	<p>Sinus z x, gdzie x jest miarą kąta podaną w radianach.</p>
<pre>genType cos(genType x)</pre>	<p>Cosinus z x, gdzie x jest miarą kąta podaną w radianach.</p>
<pre>genType asin(genType x)</pre>	<p>Funkcja arcus sinus z x. Wartość z przedziału $(-\pi/2, \pi/2)$.</p>
<pre>genType acos(genType x)</pre>	<p>Funkcja arcus cosinus z x, gdzie x jest miarą kąta podaną w radianach. Zwracana wartość jest z przedziału $(0, \pi)$.</p>
<pre>genType atan(genType r)</pre>	<p>Zwraca arcus tangens z r. Jest to wartość jest z przedziału $(-\pi, \pi)$.</p>
<pre>genType atan(genType y, genType x)</pre>	<p>Zwraca arcus tangens z y/x. Jest to wartość z przedziału $(-\pi/2, \pi/2)$.</p>