التابع	وصفه
length(v)	يعيد ||v||.
lerp(u, v, t)	يوجد التركيب الخطي لكل من u وv اعتماداً على الوسيط t حيث t∈ [0,1]
log(x)	يعيد ln(x).
log10(x)	يعيد $\log_{10}(x)$.
log2(x)	يعيد $\log_2(x)$.
max(x, y)	يعيد القيمة العظمى من القيمتين y, x.
min(x, y)	يعيد القيمة الصغرى من القيمتين y, x.
mul(M, N)	يعيد جداء المصفوفتين MN. لاحظ أنه يجب أن يكون الجداء MN معرفاً. إذا كان M عبارة عن شعاع عندئذ يُعامل كشعاع سطر بشرط أن يكون جداء الشعاع بمصفوفة معرفاً. كذلك إذا كان N عبارة عن شعاع عندئذ يُعامل كشعاع عمود بشرط أن يكون جداء المصفوفة بشعاع معرفاً.
normalize(v)	يعيد v/||v||.
pow(b, n)	يعيد b^n.
radians(x)	يحول x من الدرجات إلى الراديان.
reflect(v, n)	يوجد شعاع الانعكاس اعتباراً من شعاع الورود v وناظم السطح n.
refract(v, n, eta)	يوجد شعاع الانكسار اعتباراً من شعاع الورود v وناظم السطح n وعامل الانكسارالنسبي بين المادتين eta.
rsqrt(x)	يعيد $1/\sqrt{x}$
saturate(x)	يعيد clamp(x, 0.0, 1.0).
sin(x)	يعيد جيب الزاوية x (حيث x مقدرة بالراديان).
sincos(in x, out s, out c)	يعيد جيب وجيب التمام للزاوية x (حيث x مقدرة بالراديان).
sqrt(x)	يعيد $\sqrt{x}$.
tan(x)	يعيد ظل الزاوية x (حيث x مقدرة بالراديان).
transpose(M)	يعيد المنقول M^T.

قد أُجري التحميل الزائد على معظم هذه التوابع بغية استخدامها مع كل الأنواع الضمنية الممكنة. مثلاً يستخدم التابع abs مع كل الأنواع السلمية، أما الجداء الشعاعي cross فيستخدم فقط مع الأشعة ثلاثية الأبعاد من أي نوع (أي أشعة ثلاثية الأبعاد مركباتها int أو float... الخ).

أما بالنسبة إلى التابع lerp فإنه يُستخدم مع القيم السلمية والأشعة ثنائية وثلاثية ورباعية