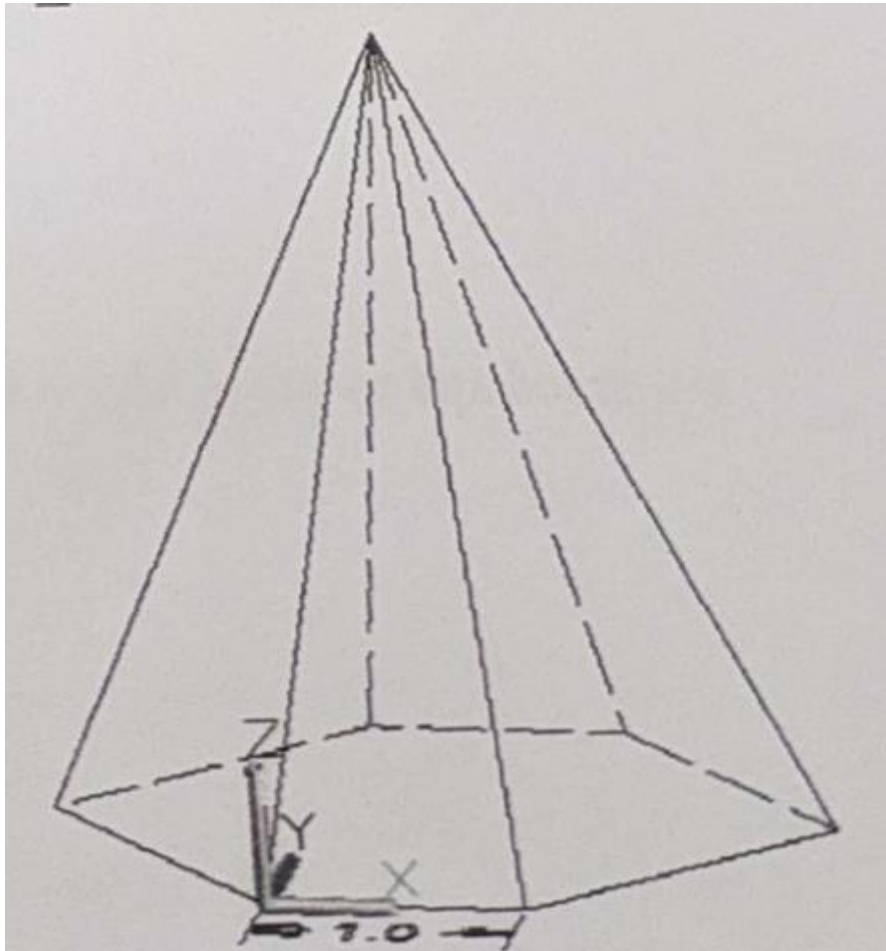
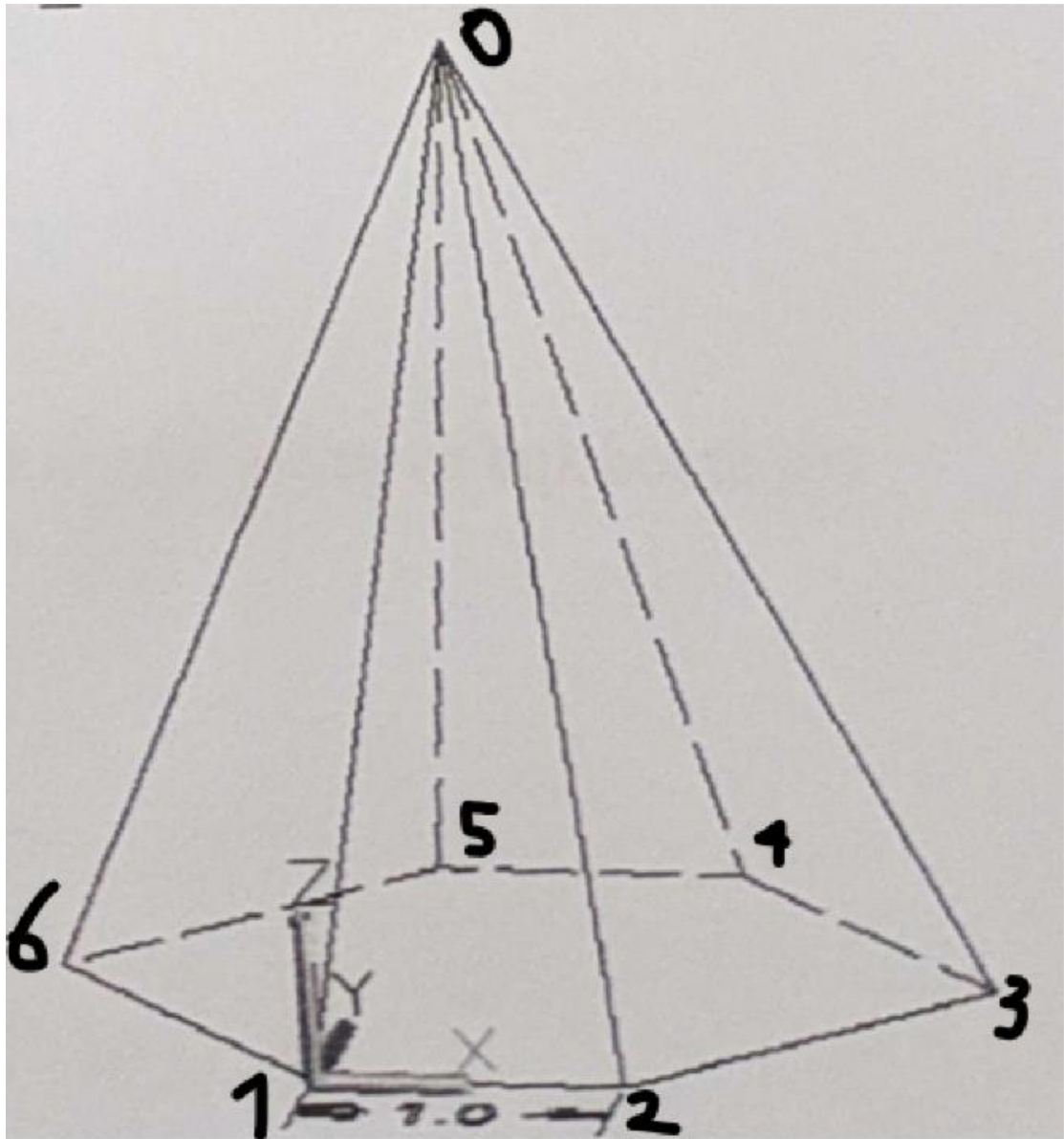


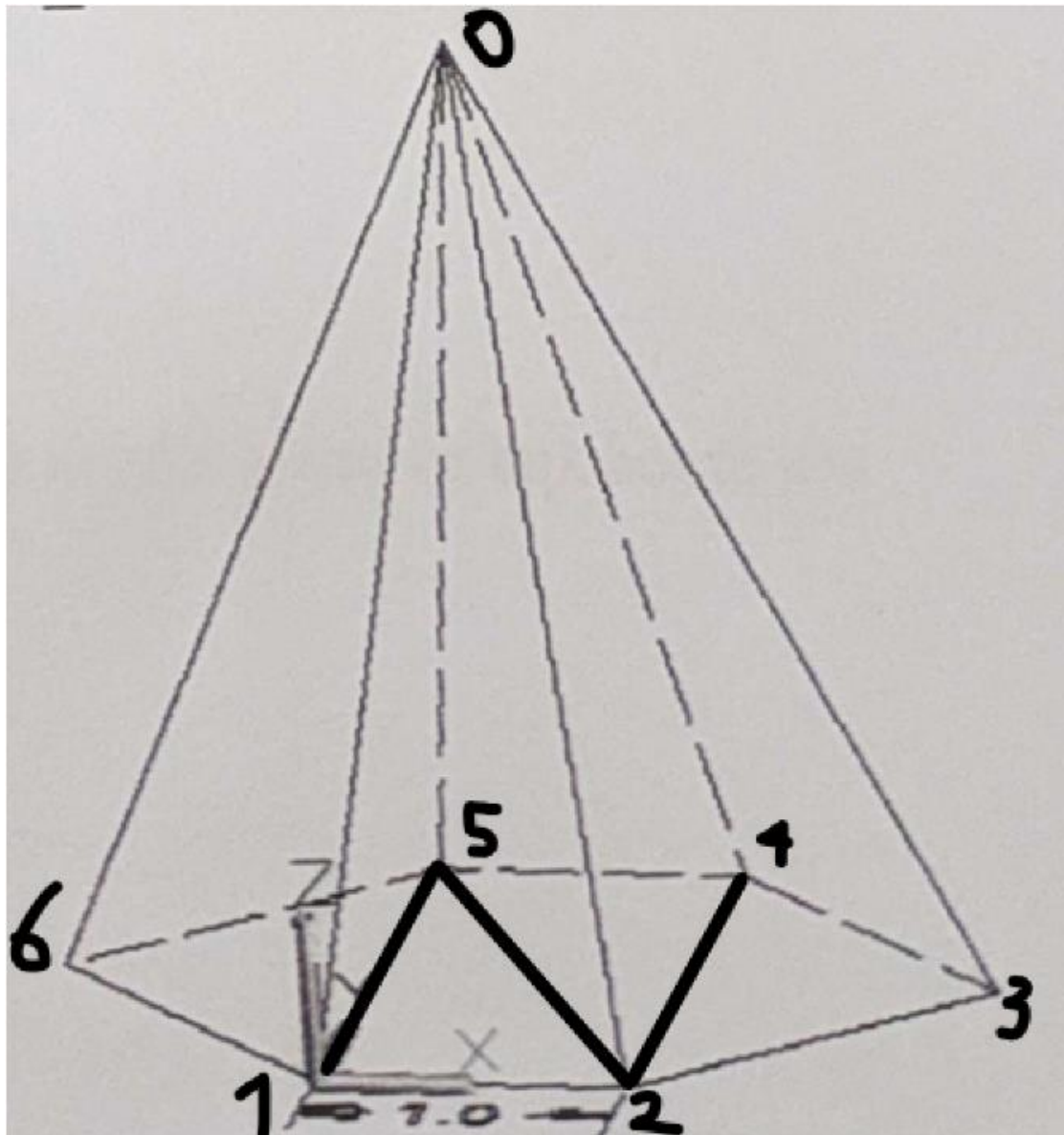
**Πως να βρεις τον indexBuffer στο
παρακάτω σχήμα:**



**Αρχικά δίνουμε νούμερα σε κάθε
κορυφή ξεκινώντας από το 0**



Για την βάση, προσπαθούμε να την
χωρίσουμε σε τρίγωνα



Έχοντας από τις σημειώσεις τον κώδικα για τον `indexBuffer` θα εισάγουμε μόνο τα νούμερα σε τριάδες, που σχεδιάζουν τα τρίγωνα που αποτελείται το σχήμα, με προσοχή να είναι αριστερόστροφα και δίνουμε το σωστό `itemCount`.

```
var indexMatrix = new Uint16Array([
    0,1,2,
    0,2,3,
    0,3,4,
    0,4,5,
    0,5,6,
    0,6,1,
    1,5,6,
    1,2,5,
    5,2,4,
    4,2,3
]);

indexBuffer = gl.createBuffer();
gl.bindBuffer(gl.ELEMENT_ARRAY_BUFFER, indexBuffer);
gl.bufferData(gl.ELEMENT_ARRAY_BUFFER,
indexMatrix,gl.STATIC_DRAW);

indexBuffer.itemCount = 30;
```