**Hemos acabado con los decals**

**Instanced Rendering**

Un mensaje en el que quiero pintar una geometría muchas veces.

drawInstanced(20) . Esto cogera la geometría activa y repetirá 20 veces.

¿Cómo hacemos que cada árbol aparezca en una posición?

Pq habrá otro buffer que guardará los datos. (World0, World1, World2)