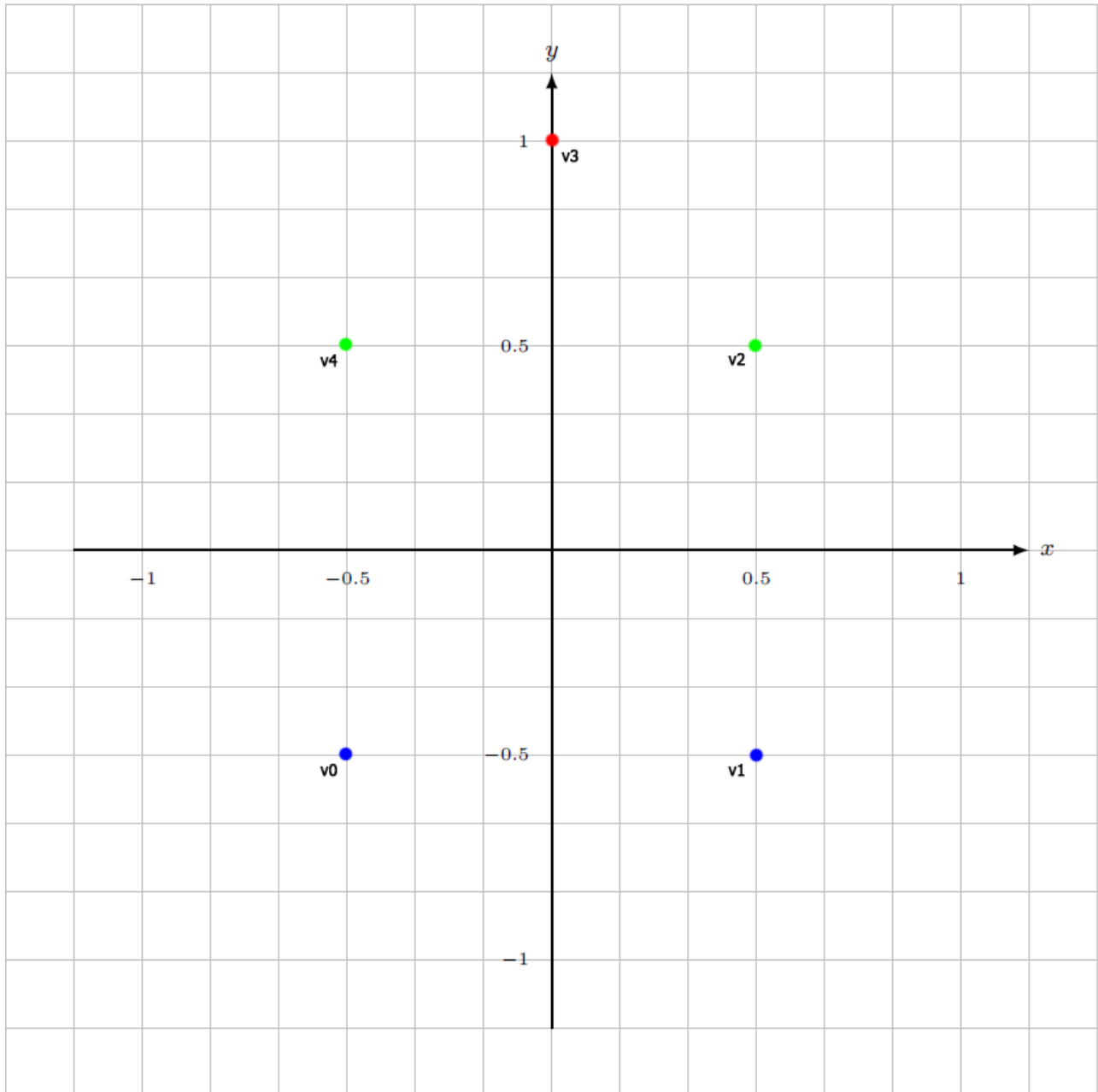


Geometrie

1.1.1 VBO



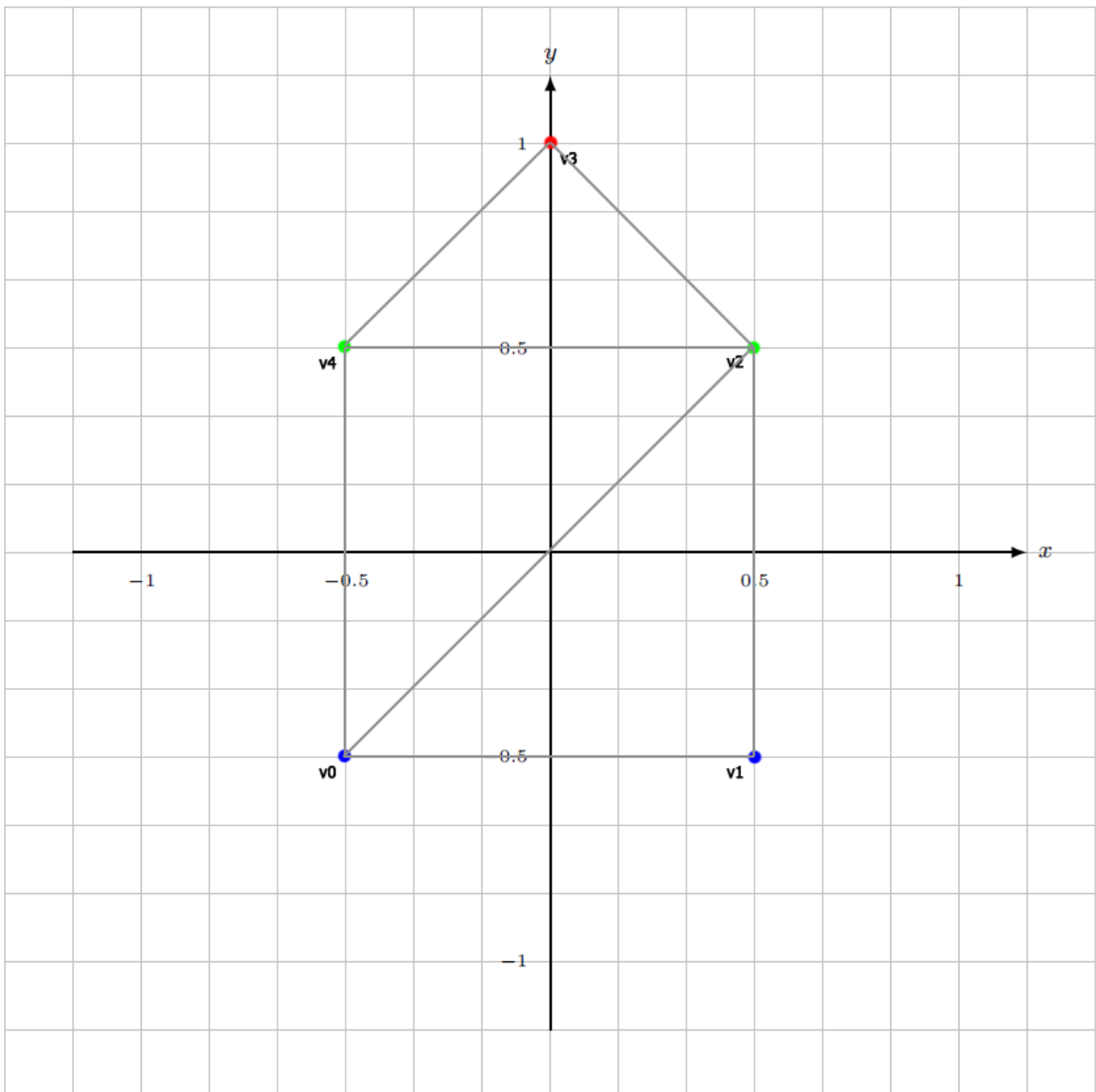
Die Vertices wurden mit v0 - v4 nummeriert.

1.1.2 Stride und Offset

Wenn wir davon ausgehen, dass ein Float 4 byte hat, dann wäre der Stride von jedem Vertex 24, da wir $6 \cdot 4$ Bytes an Float haben.

Der Offset für die Position wäre 0, da diese am Anfang eines jeden Vertex steht. Der Offset für die Farbe ist 12 da wir vor der Farbe 12 Bytes an Positionsdaten haben.

1.1.3 IBO



Da die verschiedenen Dreiecke Seiten teilen, werden verschiedene Vertices wiederverwendet um Speicher zu sparen.

