



```
List<float> vertexBuffer = new List<float> {
   x0, y0, z0,
   x0, y0, z1,
   x0, y1, z1,
                                           x0, y1, z0
   x0, y1, z0
};
                       x0, y1, z1
                                            x0, y0, z0
                       x0, y0, z1
```

```
List<float> vertexBuffer = new List<float> {
   x1, y0, z1,
   x1, y0, z0,
   x1, y1, z0,
   x1, y1, z1
                                                             x1, y1, z0
};
                                         x1, y1, z1
```

x1, y0, z1

x1, y0, z0

```
List<float> vertexBuffer = new List<float> {
   x0, y0, z0,
   x1, y0, z0,
   x1, y0, z1,
   x0, y0, z1
};
                               x0, y0, z0
                                                             x1, y0, z0
                       x0, y0, z1
                                                    x1, y0, z1
```

```
List<float> vertexBuffer = new List<float> {
   x0, y1, z1,
   x1, y1, z1,
   x1, y1, z0,
                               x0, y1, z0
   x0, y1, z0
                                                             x1, y1, z0
};
                       x0, y1, z1
                                                     x1, y1, z1
```

```
// z0
List<float> vertexBuffer = new List<float> {
   x1, y0, z0,
   x0, y0, z0,
   x0, y1, z0,
                               x0, y1, z0
   x1, y1, z0
                                                             x1, y1, z0
};
                                x0, y0, z0
                                                             x1, y0, z0
```

```
List<float> vertexBuffer = new List<float> {
   x0, y0, z1,
   x1, y0, z1,
   x1, y1, z1,
   x0, y1, z1
};
                       x0, y1, z1
                                                     x1, y1, z1
                       x0, y0, z1
                                                    x1, y0, z1
```