

Exercicis VBO

1. Draw bounding box

Escriu un plugin que pinti la capsula englobant de tots els objectes de l'escena.

El mètode **onPluginLoad** haurà de generar un VAO i els buffers necessaris per definir les sis cares (dotze triangles) d'una capsula "normalitzada", amb vèrtexs extrems (0,0,0) i (1,1,1). També haurà de carregar un parella VS+FS senzilla per pintar la capsula. Feu servir una variable **uniform** per tal de que el vostre VS pugui escalar i traslladar la capsula com convingui.

El mètode **postFrame** haurà de recórrer tots els objectes de l'escena i haurà de pintar la capsula de cada objecte fent servir el VAO i els shaders que haureu definit abans.