

6. Voxelize (1)

Escriu VS+GS+FS dibuixar una aproximació de la voxelització del model.

La mida de cada voxel vindrà determinada per la variable **uniform float step**.

El VS haurà de passar al GS la posició de cada vèrtex (en *object space*).

El GS haurà d'emetre, per cada triangle d'entrada, les sis cares d'un cub de mida *step* centrat al punt més proper al baricentre del triangle que sigui de la forma $\text{step}(i,j,k)$, amb i, j, k enters.

Aquí teniu els resultats amb una esfera amb diferents valors de *step*:

