

連続三角形の点列
 (縮退三角形, 内部の見えない
 三角形を作りながら)
 0-1-2-2-3-4-5-5-
 6-7-8-8-9-10-11-11-
 12-13-14-14-15-16-17-17-
 18-19-20-20-21-22-23

各面の法線ベクトル
 各面の法線ベクトルはその面を構成する頂点の
 法線ベクトルとして指定することになっている

頂点の座標

点番号	xyz座標
0,6,12,18	(0,1,0)
1,4,20,21	(0,0,1)
2,3,7,10	(1,0,0)
8,9,13,16	(0,0,-1)
14,15,19,22	(-1,0,0)
5,11,17,23	(0,-1,0)

点番号 (面を構成 する点番号)	点における 法線ベクトル (=面の法線 ベクトル)
0,1,2	(1,1,1)
3,4,5	(1,-1,1)
6,7,8	(1,1,-1)
9,10,11	(1,-1,-1)
12,13,14	(-1,1,-1)
15,16,17	(-1,-1,-1)
18,19,20	(-1,1,1)
21,22,23	(-1,-1,1)

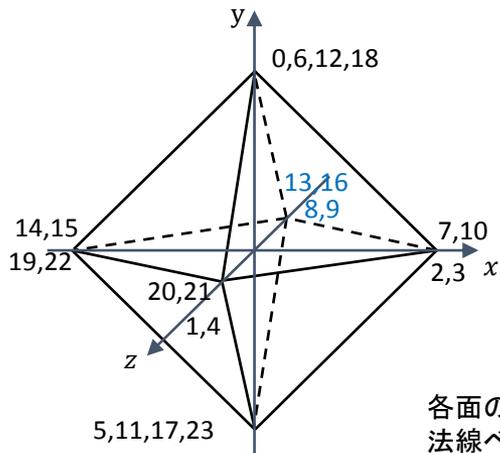
描かれる三角形 (CW:時計回り, CCW:反時計回り)

点番号	三角形	点番号	三角形
0,1,2	CCW	11,12,13	CW-内部
1,2,2	CW-縮退	12,13,14	CCW
2,2,3	CCW-縮退	13,14,14	CW-縮退
2,3,4	CW-縮退	14,14,15	CCW-縮退
3,4,5	CCW	14,15,16	CW-縮退
4,5,5	CW-縮退	15,16,17	CCW
5,5,6	CCW-縮退	16,17,17	CW-縮退
5,6,7	CW-内部	17,17,18	CCW-縮退
6,7,8	CCW	17,18,19	CW-内部
7,8,8	CW-縮退	18,19,20	CCW
8,8,9	CCW-縮退	19,20,20	CW-縮退
8,9,10	CW-縮退	20,20,21	CCW-縮退
9,10,11	CCW	20,21,22	CW-縮退
10,11,11	CC-縮退	21,22,23	CCW
11,11,12	CCW-縮退		

```

  GLES20.g/DrawElements(GLES20.GL_TRIANGLE_STRIP,
    numIndexes, GLES20.GL_UNSIGNED_BYTE, indexBuffer);
  
```

正8面体の描き方 連続三角形を使う場合(これは不便)



三角形の点列
 0-1-2-3-4-5-
 6-7-8-9-10-11-
 12-13-14-15-16-17-
 18-19-20-21-22-23

各面の法線ベクトル
 各面の法線ベクトルはその面を構成する頂点の法線ベクトルとして指定することになっている

描かれる三角形(CW:時計回り, CCW:反時計回り)

頂点の座標

点番号	xyz座標
0,6,12,18	(0,1,0)
1,4,20,21	(0,0,1)
2,3,7,10	(1,0,0)
8,9,13,16	(0,0,-1)
14,15,19,22	(-1,0,0)
5,11,17,23	(0,-1,0)

点番号 (面を構成する点番号)	点における法線ベクトル (=面の法線ベクトル)
0,1,2	(1,1,1)
3,4,5	(1,-1,1)
6,7,8	(1,1,-1)
9,10,11	(1,-1,-1)
12,13,14	(-1,1,-1)
15,16,17	(-1,-1,-1)
18,19,20	(-1,1,1)
21,22,23	(-1,-1,1)

点番号	三角形	点番号	三角形
0,1,2	CCW	12,13,14	CCW
3,4,5	CCW	15,16,17	CCW
6,7,8	CCW	18,19,20	CCW
9,10,11	CCW	21,22,23	CCW

```

GLES20. glDrawElements(GLES20. GL_TRIANGLES,
numIndexs, GLES20. GL_UNSIGNED_BYTE, indexBuffer);

```

正8面体の描き方 個々の三角形を連続して描く場合