

## 8. Animate Texture (animate-texture.\*)

Modifica el vertex shader de Basic Texture per tal d'animar una mica la textura.

El que heu de fer és modificar la coordenada s (ó la coordenada t, o totes dues) en funció del temps (per exemple, incrementant la coordenada de textura a velocitat constant, segons un paràmetre

uniform float speed=0.1

proporcionat per l'usuari.

Feu servir el uniform time que us proporciona el viewer.

Aquí teniu un exemple del resultat esperat:

$$\left. \begin{array}{l} \text{vertexCoord.s} += \text{time} \times \text{speed}; \\ \text{vertexCoord.t} += (\text{time} \times \text{speed}); \end{array} \right\}$$

