

## 22. Spherize (spherize.\*) (1<sup>er</sup> control laboratori, curs 2011-12, Q2)

Escriu un **vertex shader** que, abans de transformar cada vèrtex, el projecti sobre una esfera de radi unitat centrada a l'origen del sistema de coordenades del model.

*que projecte los vertices*

La projecció es farà en la direcció del vector que uneix l'origen del sistema de coordenades del model amb el vèrtex (òbviament en model space). El color dels vèrtexs es modularà fent servir la component z de la normal del model abans de deformar-lo

Aquí teniu els resultats esperats (en wireframe) amb diferents models (torus, boid):

