

9. Tiling (tiling.*) (1^{er} control laboratori, curs 2011-12, Q2)

Aquest exercici és semblant a Basic Texture, però sense il·luminació i modificant les coordenades de textura al vertex shader per tal de modificar el nombre de cops que es repeteix la textura.

El **vertex shader** farà servir una variable

uniform int tiles=1

que indicarà el nombre de cops que volem que es repeteixi la textura (en horitzontal i vertical) respecte la parametrització original del model.

El **fragment shader** simplement calcularà el color del fragment assignant-li el color de la textura (sense il·luminació).

Aquí teniu un exemple del resultat esperat amb plane.obj i tiles=1,2,4 i 8.

