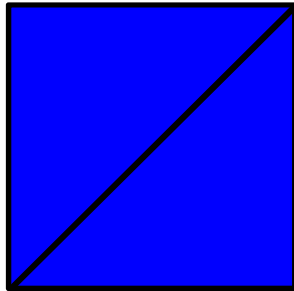
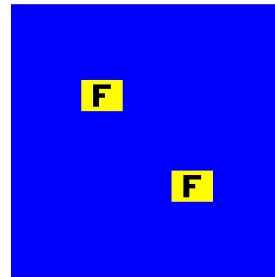


Labeler (labeler.*) Usa: ~/assig/grau-g/Viewer/GLarenaSL

Escribe VS+GS+FS para dibujar un pequeño rectángulo con la letra “F” en el centro de cada triángulo:



Triángulos de plane.obj



Resultado esperado

El VS realizará las tareas imprescindibles.

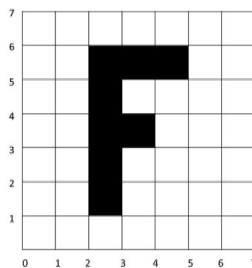
El GS realizará las tareas por defecto (dibujar el triángulo original) y además será el encargado de dibujar el rectángulo con la letra F. Este rectángulo estará centrado en el centro del triángulo.

Usaremos estos dos uniforms:

```
uniform float size = 0.07;  
uniform float depth = -0.01;
```

El tamaño del rectángulo será de $2 \cdot \text{size}$, donde size está en NDC (Normalized Device Coordinates, con valores en $[-1, 1]$ para puntos dentro de la pirámide de visión de la cámara). También introduciremos un pequeño offset en la z para evitar que el triángulo oculte parte del rectángulo. Por tanto, si C es el centro del triángulo en NDC, los vértices del rectángulo a emitir en el GS tendrán coordenadas de la forma $(C.x \pm \text{size}, C.y \pm \text{size}, C.z + \text{depth}, 1.0)$. Observa que hemos añadido una $w=1.0$ para que la salida del GS esté en clip space.

El FS asignará al fragmento el color que le llegue del GS, salvo cuando el fragmento pertenezca al rectángulo añadido. En este caso, es necesario texturar el fragmento de forma procedural, a partir de las coordenadas de textura que recibirá del GS. Asumiendo que tiene coordenadas de textura en $[0,7]$, aquí tienes los fragmentos que tendrán que ser negros (el resto serán de color amarillo):



Identificadores obligatorios:

labeler.vert, labeler.geom, labeler.frag (¿has escrito **labeler** correctamente?)

Todos los uniforms del enunciado.