

SI EL CALCUL DE LLUM ES FA AL VERTEX SHADER NOMES

(2 punts) Fes que en prémer la tecla 'X' el Fragment Shader pinti tota l'escena fent franges blanques o negres depenent de l'altura (coordenada Y) del fragment. Les franges han de ser de 10 pixels de gruix. Si es torna a prémer la tecla 'X' es torna a la il·luminació original (la de l'exercici 2). Per a fer aquest exercici, recordeu que la variable `gl_FragCoord` us dóna les coordenades del fragment i és de tipus `vec4`. El Vertex Shader no cal que el toqueu en aquest exercici, és a dir deixeu-lo igual que a l'exercici 2.

Cambiar `FragColor= vec4(0, 0, 0, 1.0);`

Por `if ((int(gl_FragCoord.y) % 20) <= 10) FragColor= vec4(1.0, 1.0, 1.0, 1.0);`
 `else FragColor= vec4(0, 0, 0, 1.0);`

Si demanen fer-ho quan prems una tecla: