## 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: