



WebGL Básico

Práctica GPC (P1)



R. Vivó

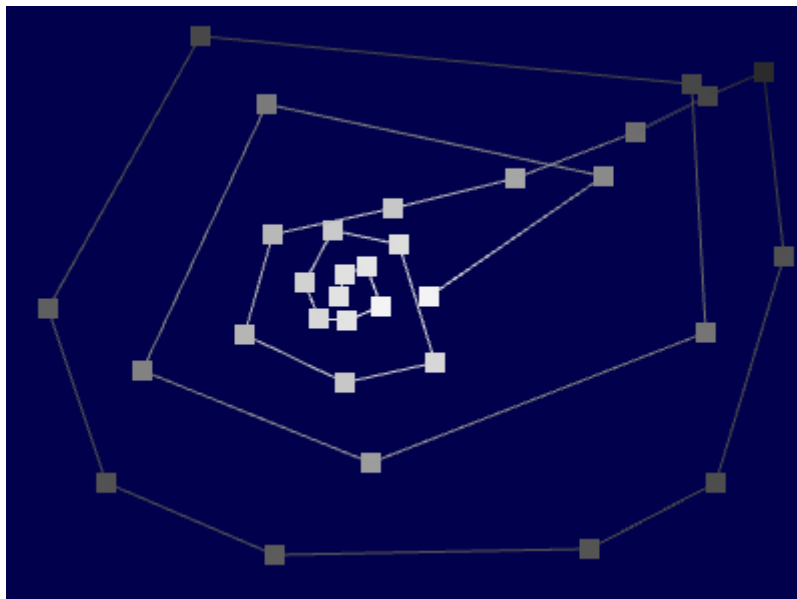
WebGL Básico

Práctica GPC (P1)

Se pide construir la página

<http:<URL pública>/GPC/practica1.html>

que muestre un área de dibujo donde el usuario pueda mediante *clicks* de ratón ir marcando puntos. La aplicación (*script en webgl y shaders*) debe dibujar una polilínea y sus vértices conforme el usuario va punteando la pantalla. La intensidad del color de los vértices y tramos de la polilínea deberá ser proporcional a su cercanía al centro del área de dibujo. Elegir a voluntad el color de fondo del *canvas* así como el de la polilínea.



Sugerencias:

- Usar *BufferObjects*
- Proponer soluciones para el cálculo del color en la aplicación, en el *shader* de vértices y en el *shader* de fragmentos