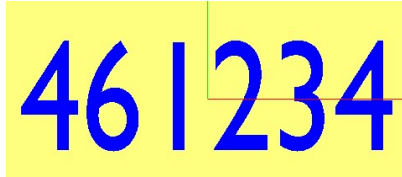


Id (id.*)

Escriu **VS+FS** per a **texturar** l'objecte **plane.obj** de forma que mostri els **6 primers dígit**s del vostre ID (DNI o passaport, el que aparegui al racó). Per exemple, si el DNI és 46123456Z, cal mostrar:



Usarem la textura **digits.png**:



El VS, a banda de les tasques habituals, multiplicarà per **0.5** la coordenada Y (en object space), per tal de convertir el quadrat en un rectangle.

El FS **accedirà a la textura digits** amb coordenades de textura adjents (similar a com vas fer a l'exercici explosion).

La coordenada de textura t no requereix cap modificació.

Un cop tenim el color C de la textura, **descartarem** el fragment si $C.a$ és < 0.5 . Altrament, el color del fragment serà **blau**.

Important: no demanem una versió universal que serveixi per a qualsevol ID; volem una d'específica pel vostre ID individual.

Identificadors obligatoris:

```
id.vert, id.frag  
uniform sampler2D colorMap;
```