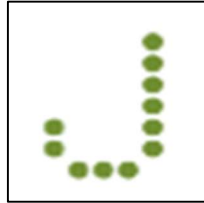


## Letter (letter.\*)

Escriu **VS+FS** per tal de texturar l'objecte **plane.obj** de forma **procedural**, de forma que mostri **la primera lletra del teu nom d'usuari al racó**. Per exemple, l'usuari [john.smith@est.fib.upc.edu](mailto:john.smith@est.fib.upc.edu) hauria de mostrar una lletra “j”, minúscula o majúscula. Una opció seria:



El VS farà bàsicament les tasques per defecte que resultin imprescindibles. No feu cap escalat.

El FS usará les coordenades del fragment (en l'espai que considereu adient) o les coordenades de textura, per calcular el color final, sense fer servir cap **imatge/sampler**. El FS ha de determinar si al fragment li toca color de fons, o el color que hagueu triat per la lletra, depenent de les seves coordenades.

Useu les estratègies que heu fet servir en exercicis de textures procedurals (checkerboard, Hinomaru...). Per exemple, l'exercici Hinomaru serviria, amb modificacions mínimes, per mostrar el caràcter “.”, o el punt de la “i”.

Teniu llibertat total per triar el tipus de lletra i el color, que pot ser uniforme o mostrar el gradient que trieu. Aquí teniu alguns exemples per inspirar-vos. Observeu que, simplificant, el FS bàsicament ha de comprovar si el fragment és dins dels cercles/capses/formes que defineixen la lletra que vulgueu. Es valorarà l'originalitat.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
LMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

**Identificadors obligatoris:**

letter.vert, letter.frag