

Universidad Rey Juan Carlos
Gráficas y Visualización 3D

Práctica 3: *Draw a Circle*

Katia Leal Algara

Agustín Santos Méndez

1. Partiendo del código “Example 1-5” realiza las modificaciones necesarias para dibujar un círculo.

```
function setupBuffers() {
    triangleVertices = [];
    //var sides = 10000;
    var sides = 360;
    for (var i=0.0; i<=sides; i++){
        var vert1 = [Math.cos(i/sides*2*Math.PI),
                    Math.sin(i/sides*2*Math.PI),
                    0,];
        var vert2 = [0,
                    0,
                    0,];
        triangleVertices = triangleVertices.concat(vert1);
        triangleVertices = triangleVertices.concat(vert2);
    }
    trianglesVerticeBuffer = gl.createBuffer();
    gl.bindBuffer(gl.ARRAY_BUFFER, trianglesVerticeBuffer);
    gl.bufferData(gl.ARRAY_BUFFER, new Float32Array(triangleVertices),
    gl.STATIC_DRAW);
    return (triangleVertices.length/3);
}
```