

34. Hinomaru (hinomaru.*)

(1er control de laboratori, 2013-14 Q2)

Escriviu un *fragment shader* que, de manera procedural, generi la bandera del Japó. Podeu suposar que aquest shader el provarem només amb l'objecte Plane, que té coordenades de textura del (0,0) al (1,1). Els punts i vectors que mencionem en aquest exercici fan referència a coordenades **en espai de textura**.

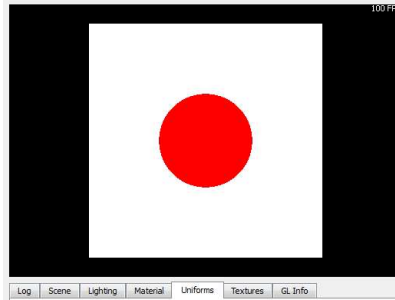


Figura 1: Resultat esperat.

Observeu que els fons és de color blanc, i el cercle central és de color vermell. Les coordenades de textura al centre són $C=(0.5, 0.5)$. El color del fragment serà vermell en un **radi de 0.2** al voltant de C. És a dir, serà vermell quan el punt representat per les coordenades de textura (s,t) del fragment estigui a distància inferior o igual a 0.2 del punt (0.5, 0.5). Altrament serà blanc.