

Ejercicio 6 – Texturas con WebGL

Este ejercicio tiene como objetivo implementar una aplicación WebGL poniendo en práctica todos los conceptos estudiados en el tema 6 de la asignatura “Texturas con WebGL”.

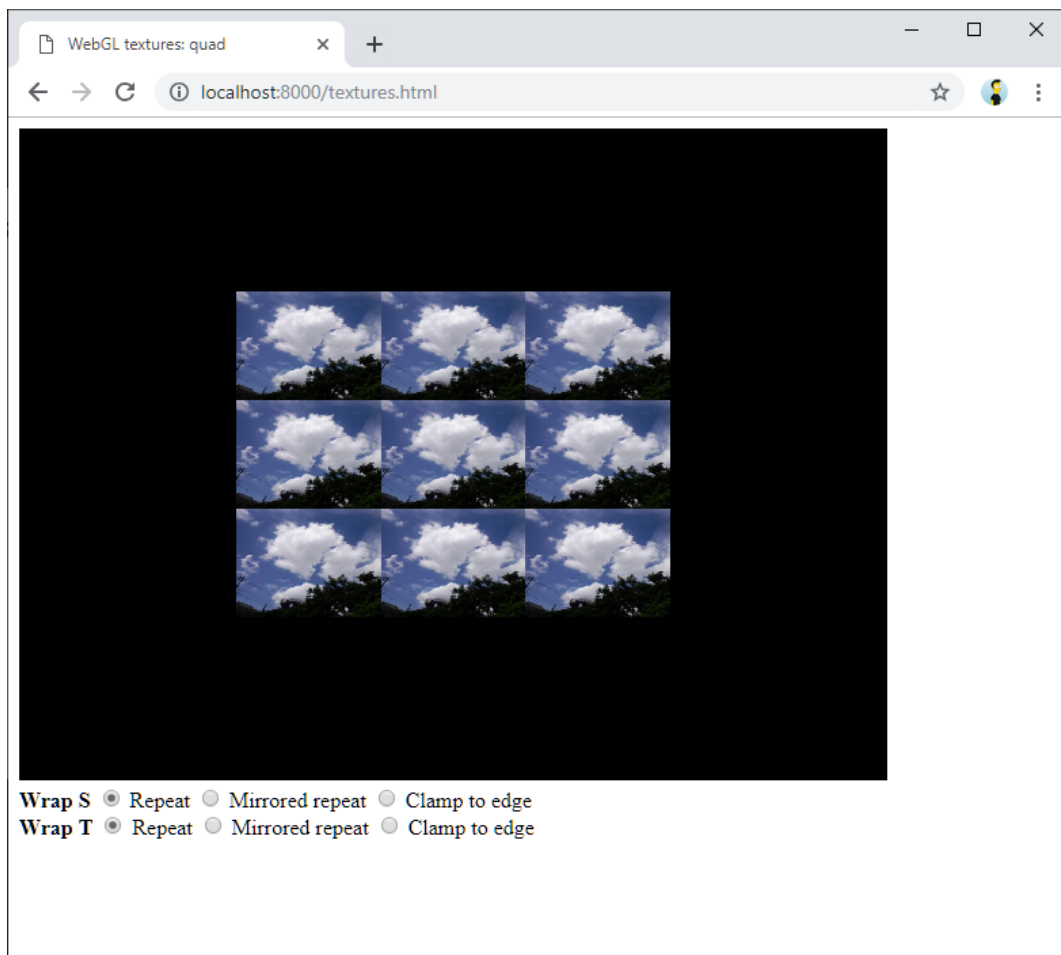
Como resultado de tu práctica deberás generar un único fichero HTML que deberás subir al Aula Virtual.

Puntos totales posibles del ejercicio: 10

Instrucciones

Partiendo del ejemplo visto en clase “cuadrado con textura”, se pide hacer las siguientes modificaciones:

1. La posición de las coordenadas de textura (s,t) serán diferentes a las del ejemplo original, de modo que la imagen quede centrada en una rejilla de 3x3, tal y como se aprecia en la siguiente captura:



2. Habrá que añadir dos nuevos filtros en la textura para configurar lo que ocurre con la imagen en el eje s (`gl.TEXTURE_WRAP_S`) y eje t (`gl.TEXTURE_WRAP_T`).

3. El valor de este nuevo filtrado será seleccionable desde la interfaz de usuario mediante botones de radio: `gl.REPEAT`, `gl.MIRRORED_REPEAT`, o `gl.CLAMP_TO_EDGE`. Por ejemplo:

