

# Transformaciones con WebGL

---

Katia Leal Algara

Web: <http://gsyc.urjc.es/~katia/>

Email: [katia.leal@urjc.es](mailto:katia.leal@urjc.es)

Dept. Teoría de la Señal y Comunicaciones y Sistemas Telemáticos y Computación (GSyC)  
Escuela Superior De Ingeniería De Telecomunicación (ETSIT)  
Universidad Rey Juan Carlos (URJC)



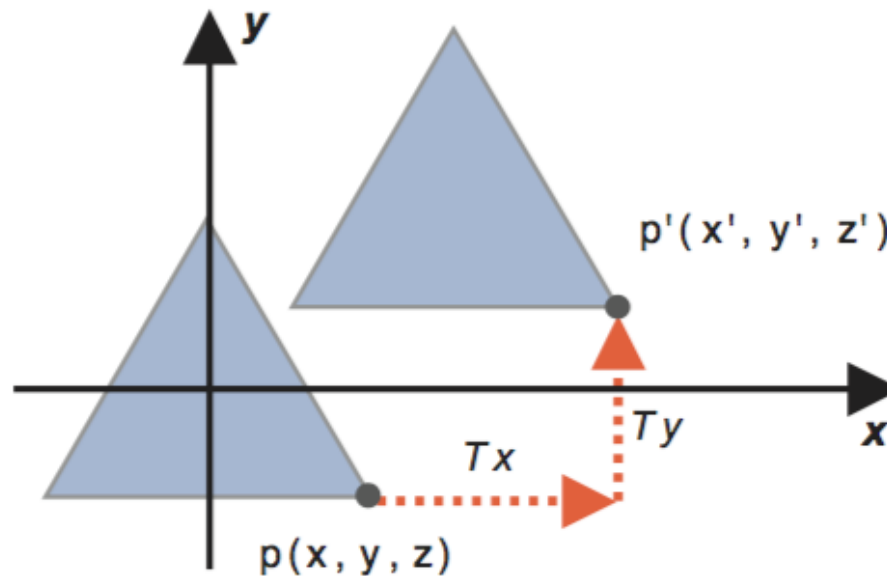
# Translation

- Las coordenadas del nuevo punto  $p'$  se calculan por medio de:

$$x' = x + Tx$$

$$y' = y + Ty$$

$$z' = z + Tz$$



# Translation

- ¿Dónde debemos implementar esta operación?
- ... en el vertex shader. Se deben pasar las distancias de movimiento  $T_x$ ,  $T_y$  y  $T_z$  al vertex shader, se debe aplicar la ***ecuación de movimiento*** y asignar el resultado a `gl_Position`.