

Ejercicio 5 – Proyecciones avanzadas con WebGL

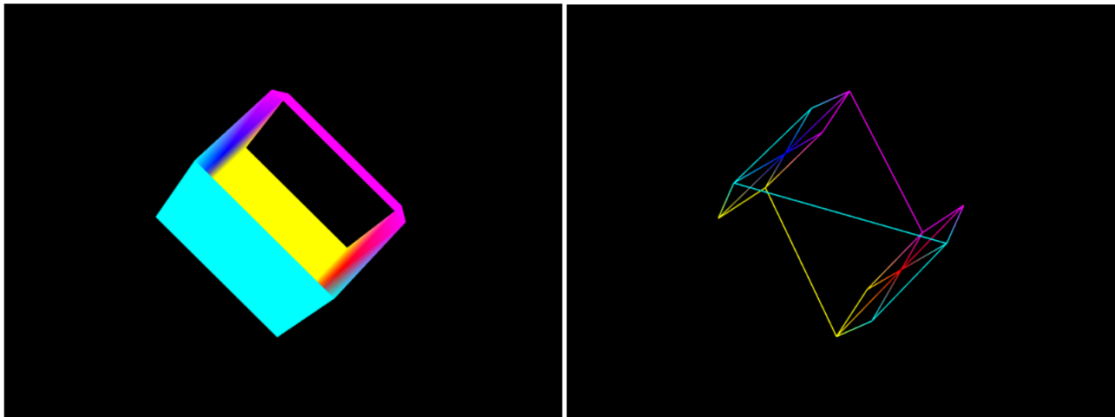
Este ejercicio tiene como objetivo implementar una aplicación WebGL poniendo en práctica todos los conceptos estudiados en el tema 5 de la asignatura “Proyecciones con WebGL”.

No hay que subir ninguno de los ficheros realizados en cada parte al Aula Virtual.

Puntos totales posibles del ejercicio: 0

Instrucciones

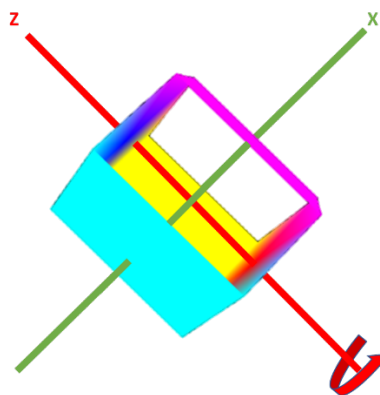
Partiendo de la práctica 5, se pide cambiar la figura por la siguiente:



Esta figura está formada por:

1. Dos hexágonos
2. Tres rectángulos que conectan los vértices de los hexágonos de forma alterna.

La figura debe estar girada en los ejes de tal forma que la rotación se realice sobre el eje Z:



Para ello, suponiendo que los hexágonos sean creados sobre el plano $z = 0.5$ y el $z = -0.5$, habrá que rotar 90° el eje X, seguido de una rotación de 45° sobre el eje Y. Recordad que las rotaciones sobre los ejes utilizando las funciones de glmatrix, se realizan en radianes.