

---

## 9. Reverse Z 2 (reverse-z2.\*)

---

La funció d'OpenGL `glDepthFunc` permet triar el tipus de depth test a aplicar per OpenGL. Per defecte, el test és `GL_LESS`, és a dir, un fragment passa el test si la seva Z (en window space) és més petita que la Z emmagatzemada al depth buffer.

Escriu un fragment shader que modifiqui la Z dels fragments per tal d'aconseguir el mateix efecte que tindria cridar `glDepthFunc` amb `GL_GREATER` des de l'aplicació. El vertex shader farà les tasques per defecte. El resultat és que s'invertirà la visibilitat de les cares, sent visibles les cares més llunyanes a l'observador. Cal modular el color per la component Z de la normal en coordenades d'ull.

**El color de sortida serà el que calcula el VS per defecte (color multiplicat per N.z en eye space).**

Aquí teniu un exemple amb el model del torus (amb shader per defecte, i amb el shader que es demana):

