Shaders

Entradas e saídas

shader.vert

|  |
| --- |
| #version 330 core  layout (location = 0) in vec3 aPos; // a variável position possui o atributo position 0    out vec4 vertexColor; // especifica uma saída de cor para o fragment shader  void main() {  gl\_Position = vec4(aPos, 1.0); // veja como damos diretamente um vec3 ao construtor do vec4  vertexColor = vec4(0.5, 0.0, 0.0, 1.0); //define a variável de saída para uma cor vermelho escuro  } |

Nota: quando você coloca um comentário na linha ‘out vec4 vertexColor;’ buga a shader. Não coloque comentários em shaders. Em inglês funciona, não sei pq.

shader.frag

|  |
| --- |
| #version 330 core  out vec4 FragColor;    in vec4 vertexColor; // a variável de entrada do vertex shader (mesmo nome e mesmo tipo)  void main() {  FragColor = vertexColor;  } |

