

Lab1 Gráficos

1-Definiciones

1.1-Vectores

1.1.1-Vec2

Los **vec2** son vectores de 2 dimensiones que representan principalmente **coordenadas de textura 2D (s, t)** o posiciones en 2D (x, y).

```
vec2(0.5, 0.5) // El centro de una textura (s=0.5, t=0.5)
```

1.1.2-Vec3

Los **vec3** son vectores de 3 dimensiones que representan **posiciones en el espacio 3D (x, y, z)**, **vectores de dirección** (como Normales o Luces) o **colores RGB**.

```
vec3(1.0, 0.0, 0.0) // Rojo puro (RGB)
```

1.1.3-Vec4

Los **vec4** son vectores de 4 dimensiones que representa un color RGBA (Red, Green, Blue, Alpha).

```
vec4(0.0, 0.0, 0.0, 1.0) //Negro opaco
```

—
PROF

1.1.4-Definiciones de colores

```
// --- Colores Primarios (Aditivos) ---
const vec4 COLOR_RED    = vec4(1.0, 0.0, 0.0, 1.0);
const vec4 COLOR_GREEN   = vec4(0.0, 1.0, 0.0, 1.0);
const vec4 COLOR_BLUE    = vec4(0.0, 0.0, 1.0, 1.0);

// --- Colores Secundarios (Sustractivos) ---
const vec4 COLOR_YELLOW = vec4(1.0, 1.0, 0.0, 1.0); // (Rojo + Verde)
const vec4 COLOR_CYAN   = vec4(0.0, 1.0, 1.0, 1.0); // (Verde + Azul)
const vec4 COLOR_MAGENTA= vec4(1.0, 0.0, 1.0, 1.0); // (Rojo + Azul)

// --- Colores Acromáticos ---
const vec4 COLOR_WHITE   = vec4(1.0, 1.0, 1.0, 1.0);
const vec4 COLOR_BLACK   = vec4(0.0, 0.0, 0.0, 1.0);
```

```

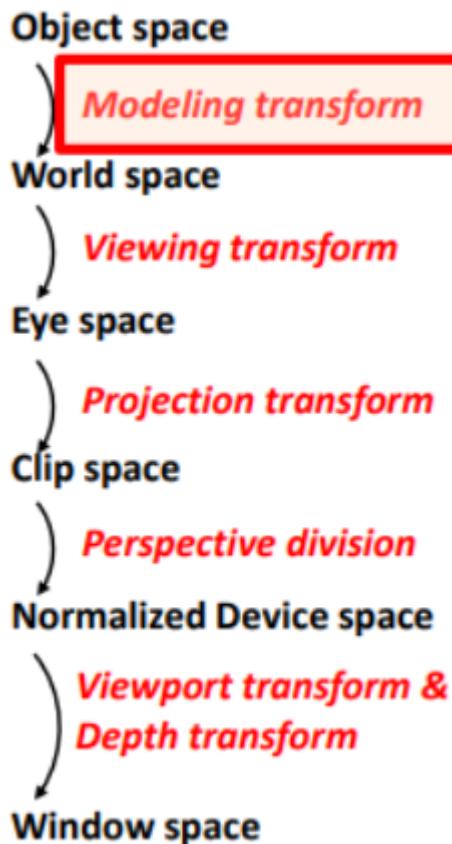
const vec4 COLOR_GRAY    = vec4(0.5, 0.5, 0.5, 1.0);

// --- Otros colores comunes ---
const vec4 COLOR_ORANGE = vec4(1.0, 0.5, 0.0, 1.0);
const vec4 COLOR_BROWN  = vec4(0.6, 0.4, 0.2, 1.0);
const vec4 COLOR_PURPLE = vec4(0.5, 0.0, 0.5, 1.0);

```

1.2-Teoría Pipeline

En el vertex shader se realiza el proceso de visualización:



—
PROF

Básicamente son 6 pasos de transformación de espacios:

1.Object => 2. World => 3.Eye => 4.Clip => 5.Normalize => 6.Window

El Hardware se ocupa de los pasos 5-6.

Es decir, en el vertex shader tenemos que jugar con los pasos 1-4. Esto se hace con las matrices:

```

// Pas 1
modelMatrix;

// Pas 2
modelViewMatrix = viewMatrix*modelMatrix;

```

```

// Pas 3
vec4 pos_eye_4 = modelViewMatrix * vec4(vertex, 1.0);

// Pas 4
gl_Position = projectionMatrix * pos_eye_4;

```

Notése como `gl_Position` es la coordenada final Clip Space.

Obviamente esto es análogo a hacerlo directamente:

```
gl_Position = modelViewProjectionMatrix * vec4(vertex, 1.0);
```

1.3-Iluminación (Modelo de Phong)

Seguimos el modelo de iluminación de Phong. Este modelo describe el color de un punto en una superficie como la **suma de tres componentes de luz**:

La fórmula completa es:

$$\text{Color}_{\text{Final}} = \text{Color}_{\text{Ambiental}} + \text{Color}_{\text{Difuso}} + \text{Color}_{\text{Espectral}}$$

1.3.1-Componente Ambiental (Ambient) $\$I_a K_a\$$

- **¿Qué es?** Es una luz de fondo constante. Simula la luz indirecta que rebota por toda la escena, asegurando que las partes en sombra no sean completamente negras.
- **Propiedades que necesita:**
 - `matAmbient` (K_a): El **color ambiental del material** (cuánta luz ambiental refleja).
 - `lightAmbient` (I_a): El **color de la luz ambiental** de la escena.
- **Fórmula:**

$$\text{Color}_{\text{Ambiental}} = K_a \cdot I_a$$

—
PROF

En código:

```

// --- 1. Ambient Component ---
// Uniforms provided by the viewer
// uniform vec4 matAmbient; // Ka (Material Ambient Color)
// uniform vec4 lightAmbient; // Ia (Light Ambient Color)

vec4 Color_Ambiental = matAmbient * lightAmbient;

```

Si no hay luz ambiente (o se ignora, como en "Nlights"), la empezamos en negro.

```
// Start with black if ambient light is ignored
vec4 finalColor = vec4(0.0, 0.0, 0.0, 1.0);
```

1.3.2-Componente Difusa (Diffuse) $K_d I_d (N \cdot L)$

- **¿Qué es?** Es el **color base** del objeto. Simula cómo la luz se dispersa por igual en todas las direcciones desde una superficie mate (como papel o tiza).
- **Propiedades que necesita:**
 - **matDiffuse** (K_d): El **color difuso del material** (su color "real").
 - **lightDiffuse** (I_d): El **color de la luz** principal.
 - **N**: El vector **Normal** (unitario) de la superficie (hacia dónde "mira" la superficie).
 - **L**: El vector **Luz** (unitario) (la dirección desde el punto hacia la fuente de luz).
- **Fórmula:**

$$\text{Color}_{\{\text{Difuso}\}} = K_d \cdot I_d \cdot \max(0.0, N \cdot L)$$

En código:

```
// --- 2. Diffuse Component ---
// Uniforms provided by the viewer
// uniform vec4 matDiffuse; // Kd (Material Diffuse Color)
// uniform vec4 lightDiffuse; // Id (Light Diffuse Color)
//
// Required Vectors (must be normalized)
// vec3 N; // Unit Normal Vector
// vec3 L; // Unit Light Vector

float NdotL = max(0.0, dot(N, L));
vec4 Color_Difuso = matDiffuse * lightDiffuse * NdotL;
```

PROF

1.3.3-Componente Especular (Specular) $K_s I_s (R \cdot V)^s$

- **¿Qué es?** Es el **brillo** o reflejo directo de la luz. Simula cómo la luz rebota en una superficie pulida (como metal o plástico).
- **Propiedades que necesita:**
 - **matSpecular** (K_s): El **color especular del material** (de qué color es el brillo).
 - **lightSpecular** (I_s): El **color del brillo** de la luz.
 - **matShininess** (s): La **brillantor** o "dureza" del reflejo.
 - **V**: El vector **Vista** (unitario) (la dirección desde el punto hacia la cámara/ojo).
 - **R**: El vector **Reflejo** (unitario) (la dirección en que la luz L rebota sobre la normal N).
- **Fórmula:**

$$\text{Color}_{\{\text{Especular}\}} = K_s \cdot I_s \cdot \text{pow}(\max(0.0, R \cdot V), s)$$

En código:

```

// --- 3. Specular Component ---
// Uniforms provided by the viewer
// uniform vec4 matSpecular; // Ks (Material Specular Color)
// uniform vec4 lightSpecular; // Is (Light Specular Color)
// uniform float matShininess; // S (Shininess factor)
//
// Required Vectors (must be normalized)
// vec3 N; // Unit Normal Vector
// vec3 L; // Unit Light Vector
// vec3 V; // Unit View Vector

// Calculate R (Reflection Vector)
vec3 R = reflect(-L, N); // reflect() calculates the bounce of L on N

float RdotV = max(0.0, dot(R, V));

// We only add specular if the light is hitting the surface
vec4 Color_Especular = vec4(0.0);
if (NdotL > 0.0) // NdotL was calculated in the Diffuse step
{
    Color_Especular = matSpecular * lightSpecular * pow(RdotV,
matShininess);
}

```

1.3.4-Requisitos: El Espacio de Coordenadas

Esta es la parte más importante de la teoría. Para que las fórmulas `dot()` (producto escalar) funcionen, todos los vectores y posiciones **deben estar en el mismo sistema de coordenadas**.

El estándar de la industria (y el que usan tus ejercicios) es el **Eye Space** (Espacio de Cámara).

Vertex Shader (VS) - Tareas (Esqueleto 2):

El VS debe calcular y pasar al FS las dos variables clave:

- 1. `v_normal_eye`: La normal del vértice en Eye Space.
 - `v_normal_eye = normalize(normalMatrix * normal);`
- 2. `v_position_eye`: La posición del vértice en Eye Space.
 - `vec4 pos_eye_4 = modelViewMatrix * vec4(vertex, 1.0);`
 - `v_position_eye = vec3(pos_eye_4);`
 - `gl_Position = projectionMatrix * pos_eye_4;`

Fragment Shader (FS) - Tareas:

El FS recibe estas variables (interpoladas) y debe declarar todos los `uniforms` necesarios.

1.3.5-Código de Iluminación Completo (Per-Fragment)

Este es el bloque de código completo para un **Fragment Shader (Esqueleto 2)** que calcula la iluminación Phong para una sola luz.

```
#version 330 core

// --- INPUTS (from Vertex Shader) ---
in vec3 v_normal_eye; // Interpolated Normal in Eye Space
in vec3 v_position_eye; // Interpolated Position in Eye Space

// --- UNIFORMS (from viewer) ---
uniform vec4 lightAmbient;
uniform vec4 lightDiffuse;
uniform vec4 lightSpecular;
uniform vec4 lightPosition; // Light's position (in Eye Space)

uniform vec4 matAmbient;
uniform vec4 matDiffuse;
uniform vec4 matSpecular;
uniform float matShininess;

// --- OUTPUT ---
out vec4 fragColor;

void main()
{
    // =====
    // == PHONG LIGHTING CALCULATION ==
    // =====

    // --- 1. Get Normalized Vectors ---
    // (We re-normalize them because interpolation can make them < 1.0)

    // N = Normal Vector
    vec3 N = normalize(v_normal_eye);

    // V = View Vector (from fragment to camera at 0,0,0)
    vec3 V = normalize(-v_position_eye);

    // L = Light Vector (from fragment to light)
    vec3 L = normalize(vec3(lightPosition) - v_position_eye);

    // R = Reflection Vector
    vec3 R = reflect(-L, N);

    // --- 2. Calculate Dot Products ---
    float NdotL = max(0.0, dot(N, L));
    float RdotV = max(0.0, dot(R, V));

    // --- 3. Calculate Components ---
    // Ambient (Ka * Ia)
    vec4 amb = matAmbient * lightAmbient;

    // Diffuse (Kd * Id * (N.L))

```

PROF

```

vec4 dif = matDiffuse * lightDiffuse * NdotL;

// Specular (Ks * Is * (R.V)^S)
vec4 spec = vec4(0.0);
if (NdotL > 0.0) // Only add specular if light is hitting
{
    spec = matSpecular * lightSpecular * pow(RdotV, matShininess);
}

// --- 4. Final Color ---
vec4 finalColor = amb + dif + spec;
finalColor.a = 1.0; // Ensure it's opaque

// =====

// --- Final Assignment ---
fragColor = finalColor;
}

```

Sin comentarios:

```

in vec3 v_normal_eye; // Interpolated Normal in Eye Space
in vec3 v_position_eye; // Interpolated Position in Eye Space

uniform vec4 lightAmbient;
uniform vec4 lightDiffuse;
uniform vec4 lightSpecular;
uniform vec4 lightPosition;
uniform vec4 matAmbient;
uniform vec4 matDiffuse;
uniform vec4 matSpecular;
uniform float matShininess;

out vec4 fragColor;

void main()
{
    // (We re-normalize them because interpolation can make them < 1.0)
    vec3 N = normalize(v_normal_eye);
    vec3 V = normalize(-v_position_eye);
    vec3 L = normalize(vec3(lightPosition) - v_position_eye);
    vec3 R = reflect(-L, N);

    // --- 2. Calculate Dot Products ---
    float NdotL = max(0.0, dot(N, L));
    float RdotV = max(0.0, dot(R, V));

    // --- 3. Calculate Components ---
    vec4 amb = matAmbient * lightAmbient;
    vec4 dif = matDiffuse * lightDiffuse * NdotL;
    vec4 spec = vec4(0.0);

```

—
PROF

```

if (NdotL > 0.0) // Only add specular if light is hitting
{
    spec = matSpecular * lightSpecular * pow(RdotV, matShininess);
}
vec4 finalColor = amb + dif + spec;
finalColor.a = 1.0; // Ensure it's opaque
fragColor = finalColor;
}

```

2-Esqueletos

2.1-Per-Vertex

(Usar para ejercicios de **Deformación**, p.ej., [Look](#), [Dolphin](#), [Cubify](#))

2.1.1-Vertex Shader

```

#version 330 core

// --- INPUTS (from your 3D model) ---
layout (location = 0) in vec3 vertex;
layout (location = 1) in vec3 normal;
layout (location = 2) in vec3 color;
layout (location = 3) in vec2 texCoord;

// --- OUTPUTS (to the Fragment Shader) ---
out vec4 frontColor; // El color FINAL calculado por vértice
out vec2 vtexCoord; // La coordenada de textura

// --- UNIFORMS (from the viewer) ---
uniform mat4 modelViewProjectionMatrix;
uniform mat3 normalMatrix;

PROF
void main()
{
    vec4 vertex_objectspace = vec4(vertex, 1.0);
    vec3 normal_objectspace = normal;

    // Calcula la normal en Eye Space
    vec3 N = normalize(normalMatrix * normal_objectspace);

    // Calcula el color (iluminación simple por Z)
    frontColor = vec4(color,1.0) * N.z;

    // Pasa la coordenada de textura
    vtexCoord = texCoord;

    // Calcula la posición final
}

```

```
    gl_Position = modelViewProjectionMatrix * vertex_objectspace;
}
```

2.1.2-Fragment Shader

```
#version 330 core

// --- INPUT (from the Vertex Shader) ---
in vec4 frontColor; // Recibe el color interpolado

// --- OUTPUT ---
out vec4 fragColor;

void main()
{
    // Simplemente asigna el color calculado en el VS
    fragColor = frontColor;
}
```

2.2-Per-Fragment

(Usar para ejercicios de **Texturas, Color Procedural o Iluminación**, p.ej., **Smile, Digits, Nlights, Flag**)

2.2.1-Vertex Shader

```
PROF #version 330 core

// --- INPUTS (from your 3D model) ---
layout (location = 0) in vec3 vertex;
layout (location = 1) in vec3 normal;
layout (location = 2) in vec3 color;
layout (location = 3) in vec2 texCoord;

// --- OUTPUTS (to the Fragment Shader) ---
out vec2 vtexCoord; // Pasa la coordenada de textura

// --- UNIFORMS (from the viewer) ---
uniform mat4 modelViewProjectionMatrix;

void main()
{
    // Pasa la coordenada de textura
    vtexCoord = texCoord;

    // Calcula la posición final
```

```
    gl_Position = modelViewProjectionMatrix * vec4(vertex, 1.0);  
}
```

2.2.2-Fragment Shader

```
#version 330 core  
  
// --- INPUT (from the Vertex Shader) ---  
in vec2 vtexCoord;  
  
// --- OUTPUT ---  
out vec4 fragColor;  
  
// --- UNIFORMS (Añadir los que necesites) ---  
// (p.ej., uniform sampler2D colorMap;)  
  
void main()  
{  
    // ======  
    // DEBES declarar una variable 'finalColor'.  
    //  
    // (p.ej., vec4 texColor = texture(colorMap, vtexCoord);)  
    // (p.ej., vec4 finalColor = texColor;)  
    // ======  
  
    // (Esta línea usará el 'finalColor' que has definido arriba)  
    fragColor = finalColor;  
}
```

3-Examen

PROF

Casi todos los problemas de examen se dividen en estas tres categorías. Identificar el tipo de problema te dice inmediatamente qué esqueleto usar y dónde vas a escribir tu código.

1. □ Deformación de Geometría

- **Objetivo:** Cambiar la **forma, posición o animación** del modelo 3D.
- **Palabras Clave:** "rotar", "deformar", "proyectar", "estirar", "girar cabeza", "animar".
- **Ejemplos:** **Look**, **Dolphin**, **Dalify**, **Cubify**.
- **Dónde trabajas:** Casi todo el código va en el **Vertex Shader (.vert)**.
- **Esqueleto a Usar: Esqueleto 1 (Per-Vertex).**
- **Por qué:** Este esqueleto está diseñado para hacer el trabajo principal en el Vertex Shader (en el bloque **STEP 3 (VS)**). La iluminación simple que calcula por defecto (**frontColor = ... * N.z**) suele ser la que piden estos ejercicios.

2. □ Texturizado y Color Procedural

- **Objetivo:** Decidir el color de un **píxel** basándose en texturas, coordenadas, o lógica (**if**, **distance**, **fract**, etc.).
- **Palabras Clave:** `texture()`, `sampler2D`, `colorMap`, `vTexCoord`, `if`, `discard`, `procedural`.
- **Ejemplos:** `Digits`, `Smile`, `Flag`, `Beach`, `Hunter`.
- **Dónde trabajas:** Todo el código va en el **Fragment Shader** (`.frag`).
- **Esqueleto a Usar:** **Esqueleto 2 (Per-Fragment)**.
- **Por qué:** Necesitas control total por píxel. Tendrás que usar tu "cheatsheet" para añadir **uniforms** (como `sampler2D`) y "snippets" (como "Pasar Normal" si el efecto depende de `v_normal_eye`, como en "Smile") al esqueleto 2.

3. □ Iluminación (Phong)

- **Objetivo:** Calcular el modelo de luz de Phong (Ambiental, Difuso, Especular) para cada **píxel**.
- **Palabras Clave:** `Phong`, `Iluminación`, `N`, `L`, `V`, `R`, `matDiffuse`, `lightSpecular`, etc.
- **Ejemplos:** `Nlights`, `LightChange`, `8lights`.
- **Dónde trabajas:** El cálculo principal va en el **Fragment Shader** (`.frag`).
- **Esqueleto a Usar:** **Esqueleto 2 (Per-Fragment)**.
- **Por qué:** Este es el caso más claro para el Esqueleto 2. Debes usar tu "cheatsheet" para añadir los "snippets" **obligatorios**:
 1. **"Pasar Normal"** (para obtener `v_normal_eye` para **N**).
 2. **"Pasar Posición del Ojo"** (para obtener `v_position_eye` para **V** y **L**).
 3. **Todos los uniforms** de materiales (`mat...`) y luces (`light...`) que necesites.

4-Definiciones extra interesantes

4.1-Ángulo para 'n' ítems en un círculo

Esta línea de código calcula el ángulo (en radianes) para un ítem específico `i` dentro de un total de `n` ítems que están distribuidos uniformemente alrededor de un círculo completo.

PROF
Código

```
float angle = 2.0 * pi * float(i) / float(n);
```

Qué es cada parte

- **angle**: La variable de salida. Es el ángulo en **radianes** para el ítem actual del bucle.
- **2.0 * pi**: Representa un círculo completo (2π radianes o 360°).
- **float(i)**: El índice del ítem actual (p. ej., el ítem 0, el ítem 1, el ítem 2...). Se convierte a **float** para forzar una división con decimales.
- **float(n)**: El número total de ítems que quieras distribuir alrededor del círculo (p. ej., `n=4` divisiones).

Ejemplo de Uso Genérico

Se usa dentro de un bucle `for` para encontrar la posición (x, y) de cualquier cosa que necesite estar en un círculo de **radio R**:

```
// Ángulo para el ítem 'i'  
float angle = 2.0 * pi * float(i) / float(n);  
  
// Cálculo de la posición (x, y) usando trigonometría  
float x = R * cos(angle);  
float y = R * sin(angle);  
  
vec3 posicion_en_el_circulo = vec3(x, y, 0.0);
```

4.2-Fórmula: Animación Cíclica (Oscilador)

Esta es la fórmula para crear un valor que oscila suavemente (como `sin` o `cos`) y que completa un ciclo cada **N segundos**.

4.2.1-Fórmula Base (El Oscilador)

Primero, creamos un "oscilador" base que va de **-1.0 a 1.0** y se repite cada **N segundos**.

- **time**: Es el reloj global (en segundos) del `uniform`.
- **N_seconds**: Es tu objetivo. Cuántos segundos quieres que dure un ciclo completo.
 - Si el período es **1 segundo** (como en 'Dolphin'): `N_seconds = 1.0;`
 - Si el período es **0.5 segundos**: `N_seconds = 0.5;`
 - Si el período es **2 segundos**: `N_seconds = 2.0;`
- **frequency**: Es la "velocidad" a la que debe pasar el tiempo. Es el multiplicador que "comprime" o "estira" la onda `sin()` (que dura 2π) para que quepa exactamente en `N_seconds`.
- **oscillator**: Tu resultado base. Un `float` que va de **-1.0 a 1.0** y vuelve a **-1.0** cada `N_seconds`.

```
// --- Base Cyclic Animation ---  
  
// 1. Define the Period (how long one full cycle takes)  
float N_seconds = 1.0; // e.g., 1.0 for a 1-second cycle  
  
// 2. Calculate the Frequency (2*PI divided by the period)  
float frequency = (2.0 * PI) / N_seconds;  
  
// 3. Apply to time  
float scaled_time = time * frequency;  
  
// 4. Get the oscillator value (a value from -1.0 to 1.0)  
float oscillator = sin(scaled_time);
```

```
// (Use cos(scaled_time) if you want it to start at 1.0 instead of 0.0)
```

4.2.2-Cómo Usar el Resultado (Mapeo de Rango)

Casi nunca querrás un valor de [-1.0, 1.0]. Querrás un ángulo o un factor de mezcla. Aquí es donde se dividen los dos métodos del problema "Dolphin".

Método 1: Rango Simétrico [-A, A]

(Usado para la cabeza del delfín: [-PI/32, PI/32])

Este es el método fácil. Si tu rango es simétrico alrededor de 0, solo tienes que multiplicar el oscilador por tu amplitud A.

```
// --- Symmetrical Range Mapping ---  
  
// 1. Define Amplitude  
float A = PI / 32.0;  
  
// 2. Get the final value  
// oscillator is [-1.0, 1.0], so the result is [-A, A]  
float angle = A * oscillator;
```

Método 2: Rango Asimétrico [min, max]

(Usado para la cola del delfín: [-PI/4, 0])

Este es el método más potente y genérico. Se hace en dos pasos:

—
PROF

1. Mapear el oscilador [-1, 1] a un rango [0, 1].
2. Usar `mix()` (interpolación lineal) para mapear [0, 1] a tu rango final [min, max].

```
// --- Asymmetrical Range Mapping ---  
  
// We already have 'oscillator' from the Base Formula  
  
// --- Step 1: Map oscillator from [-1, 1] -> [0, 1] ---  
// oscillator           -> [-1.0, 1.0]  
// (oscillator * 0.5) -> [-0.5, 0.5]  
// ( ...) + 0.5        -> [ 0.0, 1.0]  
float t = (oscillator * 0.5) + 0.5;  
  
// --- Step 2: Map t from [0, 1] -> [min, max] ---  
float min_val = -PI / 4.0;  
float max_val = 0.0;
```

```
// mix() linearly interpolates between min_val and max_val using 't'  
float angle = mix(min_val, max_val, t);
```

¡Trato hecho! Aquí tienes esa sección para tu "hoja maestra".

Has descrito el proceso perfectamente: es un **proceso de dos pasos** para mover un valor de un rango (p.ej., **[-1, 1]**) a otro (p.ej., **[0.004, 0.996]**). La forma más limpia de hacerlo en GLSL es usar el rango universal **[0, 1]** como paso intermedio.

4.3-Mapeo de Rango (Re-mapping)

- **Qué es:** Es la técnica para convertir un valor de un rango de entrada (p.ej., la posición de un vértice en **[-1, 1]**) a un nuevo rango de salida (p.ej., una coordenada de textura en **[0.004, 0.996]**).

Paso 1: Mapeo matemático a **[0, 1]** (Estandarización)

Primero, coge tu valor de entrada y conviértelo al rango estándar **[0, 1]**. La fórmula general es:
 $t = (\text{valor} - \text{min_antiguo}) / (\text{rango_antiguo})$

En código (Caso común: de **[-1, 1]** a **[0, 1]**):

```
// --- Step 1: Map input range [-1, 1] to [0, 1] ---  
  
// The input value (e.g., from vertex.xy)  
// float value = vertex.x; // Range [-1.0, 1.0]  
  
// EXPLICACIÓN:  
// t = (valor - min_antiguo) / (rango_antiguo)  
// t = (valor - (-1.0)) / 2.0  
// t = (valor + 1.0) / 2.0  
// t = valor/2.0 + 0.5  
  
// (value * 0.5) -> maps to [-0.5, 0.5]  
// ( ... ) + 0.5 -> maps to [ 0.0, 1.0]  
float t = (value * 0.5) + 0.5;  
  
// 't' is now our normalized value between 0.0 and 1.0
```

Paso 2: Interpolación de **[0, 1]** al Rango Final

Ahora, usa la función **mix()** para tomar tu valor **t** (que está en **[0, 1]**) e interpolarlo linealmente a tu nuevo rango **[NUEVO_MIN, NUEVO_MAX]**.

En código (Caso común: de **[0, 1]** a **[min, max]**):

```

// --- Step 2: Interpolate from [0, 1] to [new_min, new_max] ---

// Our new target range
float new_min = 0.004;
float new_max = 0.996;

// 't' is the value from Step 1
// mix() maps 0.0 -> new_min and 1.0 -> new_max
float result = mix(new_min, new_max, t);

// 'result' is now in the final range [0.004, 0.996]

```

Ejemplo Completo (como en "geometry-image")

Así es como se ven los dos pasos juntos para un `vec2`:

```

// --- Full Range Remap Example ---
// Input 'vertex.xy' is in [-1, 1]
// Output 'genTexCoord' must be in [0.004, 0.996]

// Step 1: Map [-1, 1] -> [0, 1]
vec2 t = (vertex.xy * 0.5) + 0.5;

// Step 2: Map [0, 1] -> [0.004, 0.996]
vec2 genTexCoord = mix(vec2(0.004), vec2(0.996), t);

```

⚠ Caso Especial: Vectores Normales (N)

¡Como bien has dicho, las Normales son diferentes! El proceso sigue siendo **Interpolación y LUEGO Normalizar.**

PROF

- **Objetivo:** Convertir un color de textura (rango `[0, 1]`) en un vector de dirección (rango `[-1, 1]`) que tenga longitud 1.0.

Paso 1: Interpolación (Re-mapear el rango)

- Convertimos el color de `[0, 1]` a un vector de dirección `[-1, 1]`.
- (Usamos `mix()` o la fórmula matemática `(valor * 2.0) - 1.0`).

Paso 2: Normalizar (Fijar la longitud)

- El vector resultante ahora apunta en la dirección correcta, pero su longitud *no* es 1.0.
- Usamos `normalize()` para "inflarlo" o "encogerlo" a una longitud exacta de 1.0, para que los cálculos de luz (`dot(N, L)`) funcionen.

En código:

```

// --- Special Case: Normals from Texture ---

// 1. Read the color from the normal map texture
// 'N_from_texture' is in range [0, 1]
vec3 N_from_texture = texture(normalMap, vtexCoord).rgb;

// 2. Step 1: Interpolate (Remap range) [0, 1] -> [-1, 1]
vec3 N_remapped = mix(vec3(-1.0), vec3(1.0), N_from_texture);

// 3. Step 2: Normalize (Fix length to 1.0)
vec3 N_final = normalize(N_remapped);

// NOW 'N_final' is ready to be used for lighting

```

5-Funciones Genéricas (Hoja Maestra)

5.1-smoothstep

- **Función:** float smoothstep(float edge0, float edge1, float x);
- **Qué hace:** Es un "fundido" (fade) suave entre dos valores. Devuelve un valor float entre 0.0 y 1.0.
 - Si x es menor que edge0, devuelve 0.0.
 - Si x es mayor que edge1, devuelve 1.0.
 - Si x está entre edge0 y edge1, devuelve un valor entre 0.0 y 1.0 que sigue una curva suave (no lineal), lo que evita cambios bruscos.
- **Uso Práctico:** Es perfecto para aplicar deformaciones de forma gradual. En lugar de que una parte del modelo se deforme y la otra no (un corte brusco), smoothstep te da una zona de transición suave.

—
PROF

Funciones Relacionadas (¡El Combo Esencial!)

Casi nunca usarás smoothstep solo. Lo usarás en combinación con mix (mezclador).

step(edge, x)

- **Función:** float step(float edge, float x);
- **Qué hace:** Es un "interruptor" (ON/OFF) brusco.
 - Si x < edge, devuelve 0.0.
 - Si x >= edge, devuelve 1.0.

mix(a, b, t)

- **Función:** `vec3 mix(vec3 a, vec3 b, float t);` (También funciona con `vec4`, `float`, etc.)
- **Qué hace:** Es el "mezclador" (interpolación lineal). Mezcla `a` y `b` usando el factor `t`.
 - Si `t = 0.0`, devuelve `a`.
 - Si `t = 1.0`, devuelve `b`.
 - Si `t = 0.5`, devuelve la mitad de `a` y la mitad de `b`.

El Combo: `smoothstep` + `mix`

Así es como los usas juntos en un problema de deformación:

```
// --- Ejemplo Práctico (Deformación de Vértice) ---

// 1. Define tus posiciones
vec4 pos_original = vec4(vertex, 1.0);
vec4 pos_deformada = ... // (p.ej. la rotación de la cabeza)

// 2. Define la zona de transición
float inicio_fade = 1.45;
float fin_fade = 1.55;

// 3. Calcula el factor de mezcla 't' (0.0 a 1.0)
// smoothstep() nos da una transición suave en lugar de un corte brusco.
float t = smoothstep(inicio_fade, fin_fade, vertex.y);

// 4. Mezcla la posición original con la deformada usando 't'
vec4 vertex_objectspace = mix(pos_original, pos_deformada, t);
```

5.2-boundingBoxMin / boundingBoxMax

- **Qué son:** Son **uniforms** (variables globales), no funciones. El `viewer` te las da automáticamente.

—
PROF

```
uniform vec3 boundingBoxMin;
uniform vec3 boundingBoxMax;
```

- **Qué hacen:** Contienen las coordenadas (x,y,z) de las dos esquinas opuestas de la "caja contenedora" del modelo, en **Object Space**.
 - `boundingBoxMin` es la esquina (`x_min, y_min, z_min`).
 - `boundingBoxMax` es la esquina (`x_max, y_max, z_max`).
- **Uso Práctico:** Te permiten saber dónde está un vértice *en relación* con el tamaño total del modelo (p.ej., si está en la parte de arriba, en medio, o en el 40% de la altura).

Fórmula Clave: Normalización (Obtener un factor 0.0 a 1.0)

El uso más común es "normalizar" la posición de un vértice. Si quieres saber qué tan "alto" está un vértice en el modelo (en un rango de 0.0 a 1.0):

```
// (pos_actual - pos_minima) / (pos_maxima - pos_minima)
float t_y = (vertex.y - boundingBoxMin.y) / (boundingBoxMax.y - boundingBoxMin.y);
```

- `t_y` será `0.0` para el vértice más bajo del modelo.
- `t_y` será `1.0` para el vértice más alto del modelo.

Ejemplo de "Dalify"

El problema "Dalify" te pide encontrar el punto `c` que está al 40% (`t = 0.4`) de la altura del modelo. Usamos `mix` (que es lo opuesto a normalizar):

```
// --- Ejemplo Práctico (Encontrar un punto 'c') ---

// 1. Definir el porcentaje (0.4 = 40%)
float t = 0.4;

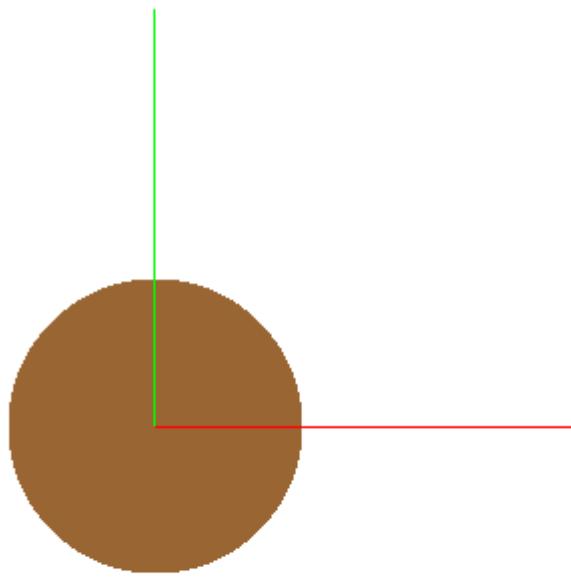
// 2. Interpolar entre el Y más bajo y el Y más alto
float c = mix(boundingBoxMin.y, boundingBoxMax.y, t);

// 3. Ahora 'c' es el valor Y del 40% de la altura del modelo
// y lo puedes usar para la deformación.
if (vertex.y < c) {
    // Escalar
} else {
    // Trasladar
}
```

PROF

6-Definiciones de texturas

6.1-Círculo relleno



```
in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;
out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

    // 1. Definir propiedades
    vec2 center = vec2(0.5, 0.5); // Centro de la pantalla
    float radius = 0.25;         // Radio del círculo

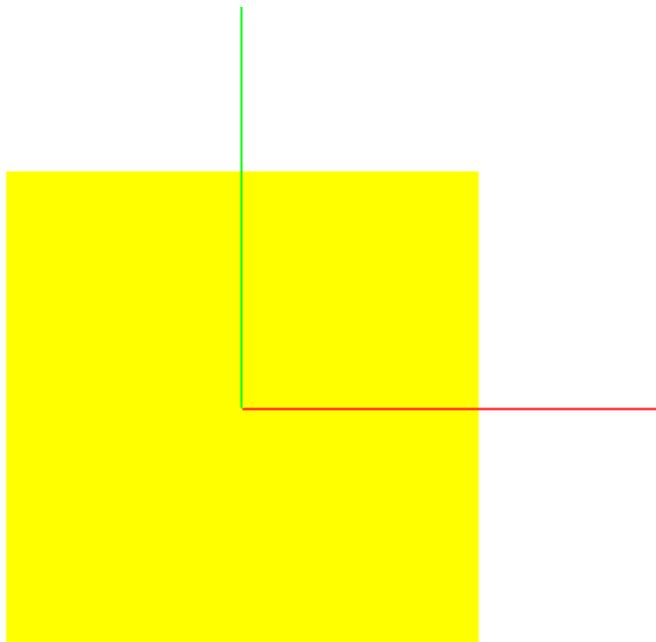
    // 2. Calcular distancia
    float dist = distance(vtexCoord, center);

    // 3. Dibujar
    if (dist < radius) frontColor = COLOR_BROWN;

    fragColor = frontColor;
}
```

—
PROF

6.2-Rectángulo/Cuadrado relleno



```
in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;
out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

    // 1. Definir propiedades
    vec2 center = vec2(0.5, 0.5); // Centro de la pantalla
    float radius = 0.25;         // Radio del círculo

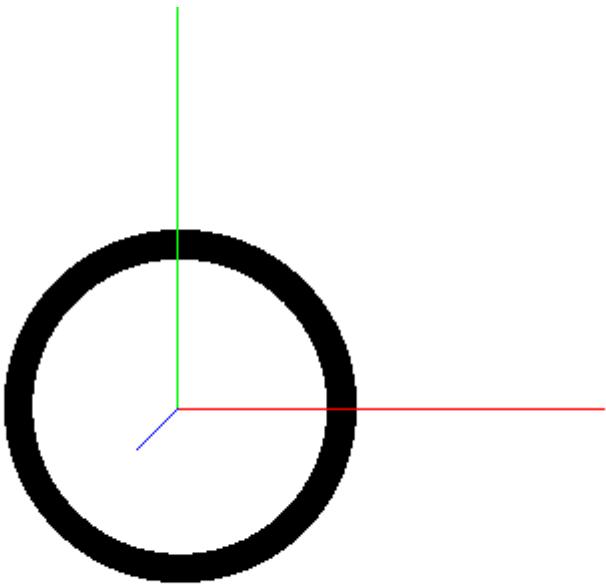
    // 2. Calcular distancia
    float dist = distance(vtexCoord, center);

    // 3. Dibujar
    if (dist < radius) frontColor = COLOR_BROWN;

    fragColor = frontColor;
}
```

—
PROF

6.3-Anillo/Círculo (no relleno)



```
in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;
out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

    // 1. Definir propiedades
    vec2 center = vec2(0.5, 0.5);
    float outer_radius = 0.3;
    float thickness = 0.05; // Grosor del anillo

    // 2. Calcular el radio interior
    float inner_radius = outer_radius - thickness;

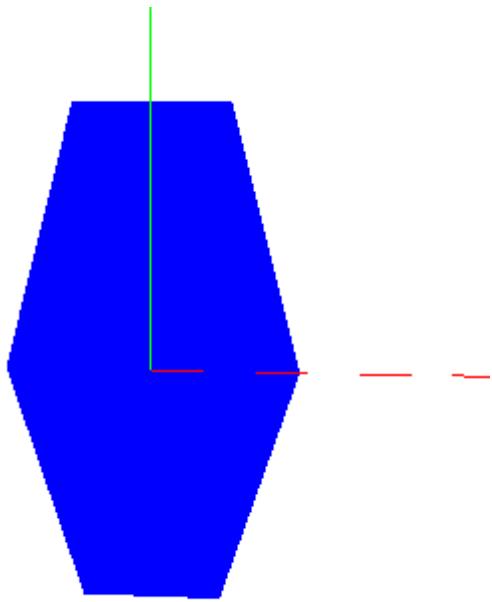
    // 3. Calcular distancia
    float dist = distance(vtexCoord, center);

    // 4. Dibujar si está ENTRE los dos radios
    if (dist < outer_radius && dist > inner_radius) frontColor =
COLOR_BLACK;

    fragColor = frontColor;
}
```

—
PROF

6.4-Pentágono



```
in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;
out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

    // --- 6.5 Polígono Regular Relleno ---

    // --- 1. Definir propiedades ---
    const float PI = 3.14159265359;
    const int N_SIDES = 6; // 5=Pentágono, 6=Hexágono, 8=Octágono
    const float RADIUS = 0.25; // El radio (tamaño) del polígono
    const vec2 CENTER = vec2(0.5, 0.5);

    // --- 2. Centrar y Corregir Aspect Ratio (!Importante!) ---
    // (Usamos la misma corrección que en el ejercicio "Flag")
    vec2 coord = vtexCoord - CENTER;
    coord.y = coord.y * 0.5; // (Corrige el (y - 0.5) * 0.5)

    // --- 3. Convertir a Coordenadas Polares ---
    // 'a' = ángulo del píxel, 'r' = distancia/radio del píxel
    float a = atan(coord.y, coord.x);
    float r = length(coord);

    // --- 4. Lógica de "Plegado" (SDF) ---
    // a. Calcular el ángulo de un solo "gajo" (slice)
    float slice_angle = (2.0 * PI) / float(N_SIDES);

    // b. Mapear nuestro ángulo al interior de un solo "gajo"
    // (Esto "pliega" todos los gajos uno encima del otro)
```

```

a = mod(a, slice_angle);

// c. Centrar el gajo (para que esté simétrico)
a = a - (slice_angle / 2.0);

// d. Calcular la distancia al borde en este ángulo
// Esta es la distancia MÁXIMA que un píxel puede tener
// en este ángulo y seguir estando "dentro" del polígono.
float max_dist_en_este_angulo = RADIUS * cos(slice_angle / 2.0) /
cos(a);

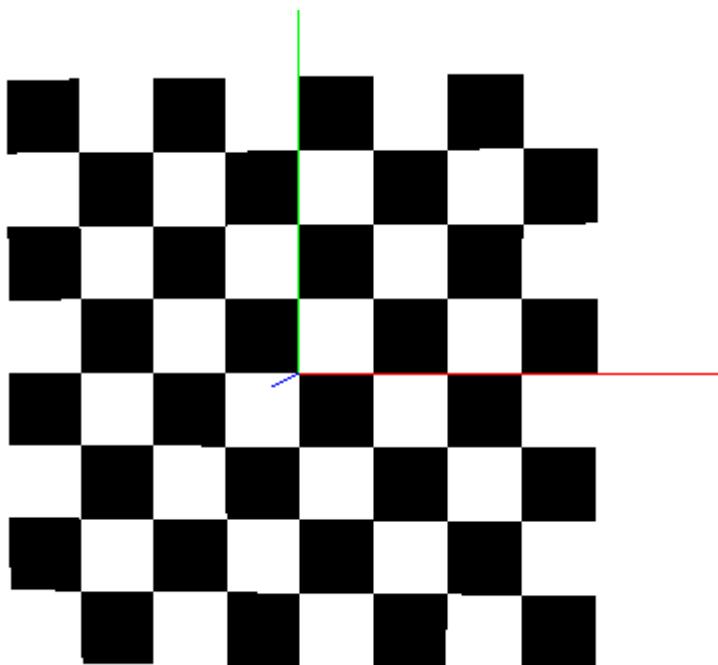
// --- 5. Dibujar ---
if (r < max_dist_en_este_angulo)
{
    frontColor = COLOR_BLUE; // 0 cualquier color
}

fragColor = frontColor;
}

```

6.5-Tablero de ajedrez

—
PROF



```

in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;
out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

```

```

// --- 6.6 Tablero de Ajedrez ---
// 1. Definir propiedades
float N_TILES = 8.0; // 8x8
vec4 COLOR_A = COLOR_WHITE;
vec4 COLOR_B = COLOR_BLACK;

// 2. Encontrar en qué casilla estamos
float tile_x = floor(vtexCoord.s * N_TILES);
float tile_y = floor(vtexCoord.t * N_TILES);

// 3. Calcular si es par o impar
float tile_sum = tile_x + tile_y;
float c = mod(tile_sum, 2.0);

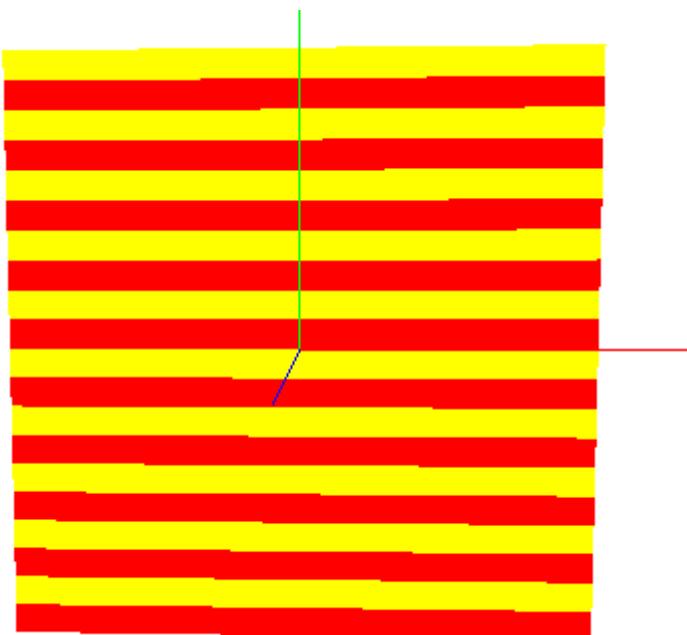
// 4. Dibujar
if (c < 0.5) // Es par (o 0.0)
{
    frontColor = COLOR_A;
}
else // Es impar (o 1.0)
{
    frontColor = COLOR_B;
}

fragColor = frontColor;
}

```

6.6-Rayas (stripes)

PROF



```

in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;

```

```

out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

    // --- 6.7 Rayas (Horizontales) ---
    // 1. Definir propiedades
    float N_STRIPES = 10.0; // 10 rayas
    float WIDTH = 0.5; // 0.5 = 50% de ancho para cada color
    vec4 COLOR_A = COLOR_RED;
    vec4 COLOR_B = COLOR_YELLOW;

    // 2. Obtener coordenada local repetitiva (para el eje T/Y)
    float local_t = fract(vtexCoord.t * N_STRIPES);

    // 3. Usar step() para crear el "interruptor"
    float stripe = step(WIDTH, local_t);

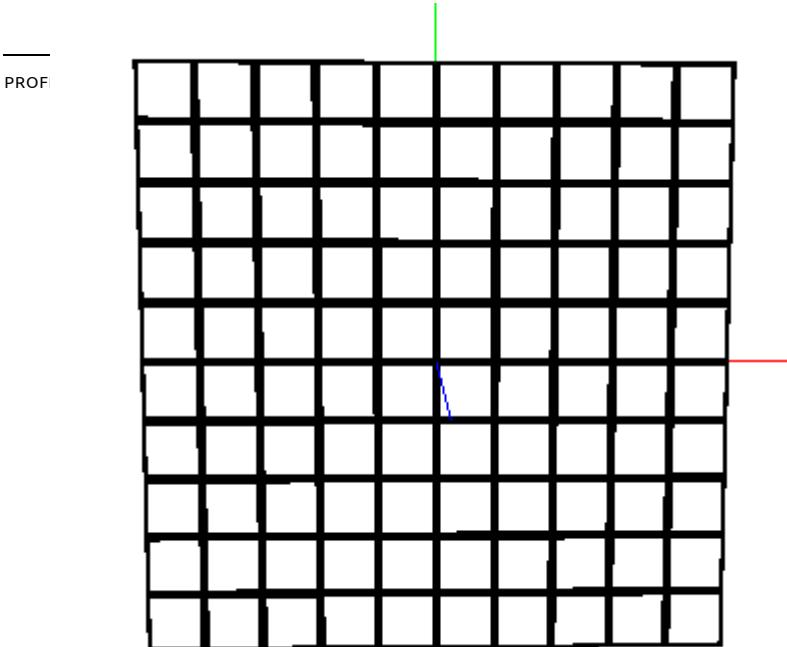
    // 4. Dibujar usando mix()
    // Si stripe=0.0 (t < 0.5), usa COLOR_A
    // Si stripe=1.0 (t >= 0.5), usa COLOR_B
    frontColor = mix(COLOR_A, COLOR_B, stripe);

    // (Para rayas VERTICALES, solo cambia 'vtexCoord.t' por
    // 'vtexCoord.s')

    fragColor = frontColor;
}

```

6.7-Rejilla (Grid)



```

in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;
out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

    // 1. Definir propiedades
    float N_GRID = 10.0;
    float THICKNESS_PERCENT = 0.15; // 5% de grosor
    vec4 COLOR_LINE = COLOR_BLACK;
    vec4 COLOR_BG = COLOR_WHITE;

    // 3. Obtener coordenadas locales repetitivas
    float local_s = fract(vtexCoord.s * N_GRID);
    float local_t = fract(vtexCoord.t * N_GRID);

    // 4. Calcular el grosor real de la línea
    // (Si el grosor es 0.05, queremos 0.025 a cada lado del borde)
    float line_width = THICKNESS_PERCENT / 2.0;

    // 5. Dibujar las líneas (con 'if')
    // Comprobar si estamos cerca del borde izquierdo 0 derecho
    bool vertical_line = (local_s < line_width) || (local_s > 1.0 - line_width);
    // Comprobar si estamos cerca del borde inferior 0 superior
    bool horizontal_line = (local_t < line_width) || (local_t > 1.0 - line_width);

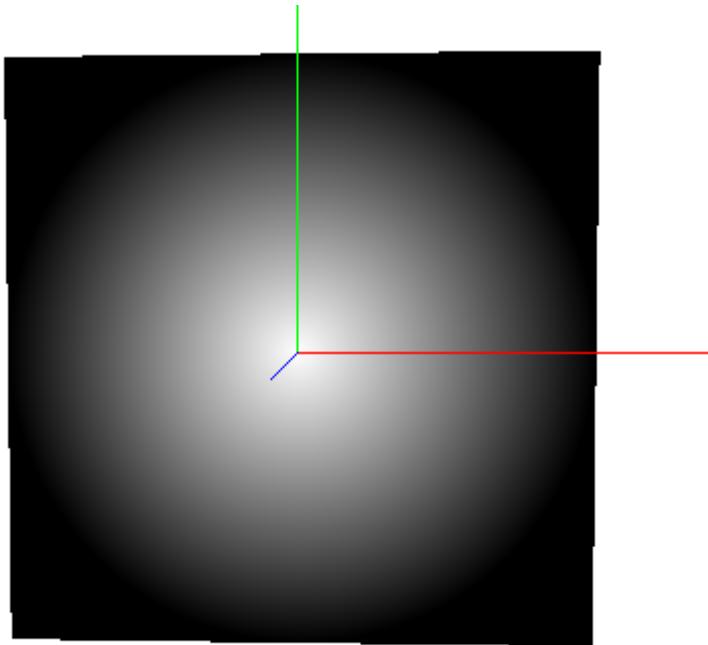
    if (vertical_line || horizontal_line) frontColor = COLOR_LINE;

    fragColor = frontColor;
}

```

—
PROF

6.8-Gradiente Círculo



```
in vec2 vtexCoord;
in vec4 frontColor;
out vec4 fragColor;

void main()
{
    vec4 frontColor = COLOR_WHITE;

    // --- 6.9 Gradiente Radial ---

    // 1. Definir propiedades
    vec2 center = vec2(0.5, 0.5);
    float radius = 0.5; // Radio del fundido
    vec4 COLOR_CENTER = COLOR_WHITE;
    vec4 COLOR_EDGE = COLOR_BLACK;

    // 2. Calcular distancia (¡Recuerda corregir el aspecto si es
    // necesario!)
    float dist = distance(vtexCoord, center);

    // 3. Normalizar la distancia (mapear a [0.0, 1.0])
    // Dividimos la distancia por el radio
    // clamp() asegura que el valor no sea > 1.0
    float t = clamp(dist / radius, 0.0, 1.0);

    // 4. Dibujar
    frontColor = mix(COLOR_CENTER, COLOR_EDGE, t);

    fragColor = frontColor;
}
```