

# Laboratori de Gràfics

Sessió 5

# Interpolació per fragment

- Tot el que s'interpola per cada fragment (coords x,y,z, coords de textura s,t, varyings definits per l'usuari) es calcula al **centre del pixel** corresponent. Per tant:

`fract(glFragCoord.x)` serà 0.5

`fract(glFragCoord.y)` serà 0.5

- En algunes versions de GLSL, és pot eliminar aquest offset redeclarant `gl_FragCoord`

**`layout(pixel_center_integer) in vec4 gl_FragCoord;`**

# dFdx, dFdy - exemple

```
float fx = dFdx(color.r);
```

```
float fy = dFdy(color.r);
```

