
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):

