

# OpenGLを使った VSTプラグイン2

ぺりむ (@hi2p\_perim)

# 実装

- 実装しました
- OpenGL context を作って、簡単なシェーダを表示する所まで

# Vertex shader

- ほぼ素通り

# Fragment shader

ピクセルごとに以下の処理がはしる

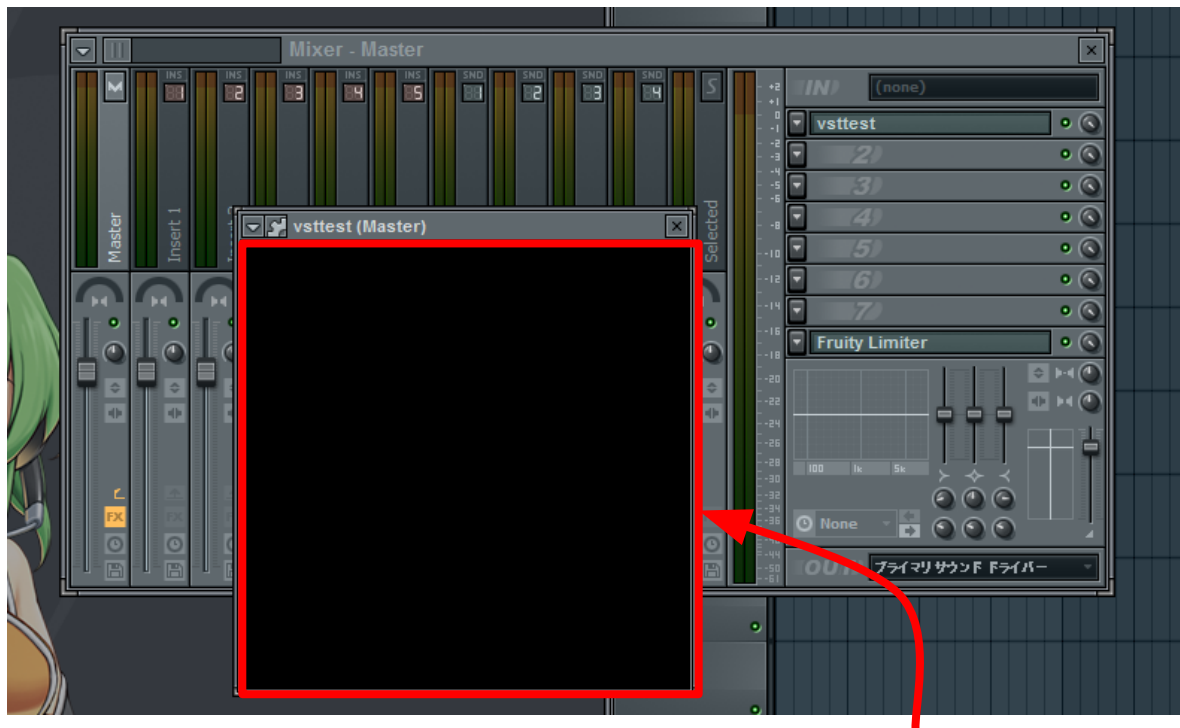
```
#version 330 core
in vec2 vTexCoord;
uniform float vu;
out vec4 fragColor;
void main()
{
    fragColor.rgb = vec3(1.0, 0.0, 0.0) * vu;
    fragColor.a = 1.0;
}
```



シェーダに入力  
として与えられ  
るVolume

# 実行

- Host : FL STUDIO 10
- Master track に エフェクトを追加



この領域が変化する

# 次回

- もっとまともなシェーダ
  - Fragment shader を configurable にする
- Volume 以外のインプット
  - Mouse, keyboard input
  - Time
  - MIDIとしてとれる情報