

Lista de Exercícios – Processamento Gráfico

Introdução à OpenGL Moderna –

Processamento de Imagens no Fragment Shader

1. Modifique o fragment shader para criar os seguintes "filtros" (último exemplo da aula passada)
 - a. Renderizar apenas o canal vermelho, verde ou azul separadamente
 - b. Grayscale com média ponderada
 - c. Colorização, mandando como uma uniform a cor a acrescentar
 - d. Inversão
 - e. Binarização
 - f. Crie um filtro seu! 😊 (pode combinar filtros já feitos)
 - g. (DESAFIO) Efeito de "vignete" (vide imagem .png de exemplo no Moodle)
2. Até agora estamos aplicando isso nas texturas dos nossos objetos e usando apenas um shader. O desafio é: mostre quatro ou mais dos filtros implementados na mesma cena (mostre lado a lado os diferentes filtros).

Entrega via Moodle (conferir data no sistema)