

Grupo: Dimitrios Schoinas 65313, João Rivera 62877

Explicação das variáveis de entrada em cada um shaders, o mesmo para as variáveis de saída

gouraud.frag:

v_color : Cor interpolada calculada no vertex shader e passada para o fragment shader para cada fragmento.

color : Cor final do fragmento, composta por v_color

gouraud.vert:

a_position: Posição do vértice no espaço do objeto.

a_normal : Normal associada ao vértice, usada para calcular a iluminação.

v_color : Cor resultante da iluminação calculada no vertex shader .

phong.frag:

v_normal : Normal interpolada no espaço de câmera, passada do vertex shader.

v_fragPos : Posição do fragmento no espaço de câmera, passada do vertex shader. (poderia ser so chamada "pos" por exemplo)

color : Cor final do fragmento, calculada dinamicamente com base nos modelos de iluminação ambiente, difusa e especular.

phong.vert

a_position: Posição do vértice no espaço do objeto.

a_normal : Normal associada ao vértice, usada para calcular a iluminação.

v_normal : Normal transformada e normalizada no espaço da câmera.

v_fragPos : Posição do vértice no espaço da câmera.

A nível de funcionalidades implementamos tudo.

