

# Trabalho sobre Shaders

O objetivo deste trabalho é a criação e aplicação de shaders na plataforma Godot. O trabalho precisa conter os seguintes requisitos:

- Pelo menos 3 shaders diferentes, aplicados em objetos diferentes.
- Pelo menos 2 deles precisam trabalhar com a função vertex e alterar posição ou normal dos vértices.
- Pelo menos 2 deles precisam trabalhar com a função fragment, e pelo menos 1 deles precisa alterar algum atributo padrão da Godot, como METALLIC ou ROUGHNESS.
- Pelo menos 1 deles precisa trabalhar com TIME e alteração pelo tempo.
- Pelo menos 1 deles precisa trabalhar com textura e/ou ruído.
- Pelo menos 1 deles precisa trabalhar com variável do tipo varying e passar valores de vertex para fragment.
- Pelo menos 1 deles precisa trabalhar com variável do tipo uniform.

Os shaders precisam ser diferentes uns dos outros e não podem ser similares aos apresentados em sala de aula.

A entrega do trabalho é para daqui 2 semanas, dia **10/06**, com apresentação em sala.