

Exercício de Shaders (EX4)

Passo 0

Este exercício está disponível no GitHub no seguinte endereço:

`https://github.com/PROG3D1516/ex4_shaders`

[Exercício 4](#)

Passo 1

Num modelo à sua escolha aplique um material baseado nos shaders disponíveis no ficheiro

`shaders.txt` .

Passo 2

Altere o fragment shader para mostrar um padrão do tipo xadrez.

Passo 3

Altere o fragment shader de modo a inclui um `uniform` que permita variar o tamanho do padrão em função da posição do rato.

Passo 4

Altere o fragment shader para animar o padrão ao longo do tempo, através de um `uniform` time. Do lado do THREE.js use THREE.Clock.

Passo 5

Desenvolva um shader ao seu critério. Deverá documentar e explicar as opções tomadas

Bom trabalho

Pedro Miguel Moreira