**Atmospheric Scattering**

**University of Minho**

**Master in Informatics Engineering**

Computer Graphics

Display and Lighting I

January 2016

Bruno Miguel da Silva Barbosa 67646

Carlos Manuel Magalhães Gonçalves 67650

Carlos Rafael Cruz Antunes 67711

**Table of Contents**

[Abstract 3](#_Toc442204729)

[Introduction 3](#_Toc442204730)

[Conclusion 3](#_Toc442204731)

[References 4](#_Toc442204732)

**Table of Figures**

# Abstract

# Introduction

Definição de atmosphere scattering site abaixo

https://en.wikipedia.org/wiki/Rayleigh\_scattering

Tradução dos shaders do unity

Cena com 2 esferas (atmosfera e terra)

# Rayleigh Scattering

Resumir isto: https://en.wikipedia.org/wiki/Rayleigh\_scattering

# Result Comparison

Mostrar imagens do unity e da NAU3D

Podemos também mostrar as do “dentro” da atmosfera”

# Conclusion

Baseado nos shaders de um projeto do Unity

“sucesso” no shader da atmosfera

Referir erros nos shaders da terra

Possivelmente devido à má escala, valores de constants não aplicáveis à escala…

# References

**Não existem fontes no documento atual.**