

Trabalho prático 1 CGI

Grupo 13

Duarte Inácio nº62397

António Palmeirim nº63667

Shader.vert

- Attribute vPosition – Posição atual do shader
- Attribute vFunction – Função atual do shader a atualizar
- Uniform c[7] – Vetor com todas as cores que o shader pode usar
- Uniform uBottomLeft – coordenadas do canto inferior esquerdo do shader a desenhar
- Uniform uTopRight – coordenadas do canto superior direito do shader a desenhar

Iteration.vert

- Attribute vOldPosition – Posição da iteração anterior do shader
- Uniform m[7] – Matrix com os valores das funções pela ordem (ABECDF001)
- Uniform p[7] – Vetor das probabilidades associadas às funções

No nosso projeto temos uma funcionalidade extra em que mostra no canto superior esquerdo a informação relativa ao scale, aos offsets e a quantidade de iterações atuais.