



NOVA SCHOOL OF
SCIENCE & TECHNOLOGY

Electric Fields

Computação Gráfica e Interfaces

24.10.2021

❖ *Vertex-Shader*

I. Atributos

vPosition: vec4, representa os vértices que queremos desenhar na grelha.

II. Uniformes

Table_height: float, representa a altura da bancada de trabalho.

Table_width: float, representa a largura da bancada do trabalho.

uPosition: vec3, representa as cargas colocadas e as posições das mesmas.

❖ *Vertex-Shader-Point*

I. Atributos

vPosition: vec4, representa os vértices que queremos desenhar como cargas.

II. Uniformes

Table_height: float, representa a altura da bancada de trabalho.

Table_width: float, representa a largura da bancada do trabalho.

Nota: No nosso projeto foi implementado a opcional 1 – Eliminação do padrão regular das linhas do campo elétrico e a opcional 2 – Visualização das cargas positivas e negativas de forma estilizada

Paula Inês Garcias Lopes 58655 & João Lopes Tomás 58164