



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Programação de Shaders - Módulo I

Instruções:

- Atividade individual.
- Deve ser entregue um print com as texturas e os códigos dos shaders (unitypackage ou projeto Unity).
- As linhas principais devem ser comentadas explicando os cálculos aplicados.
- Total 15 pontos. Entregas em atraso ou com cópia serão penalizadas.

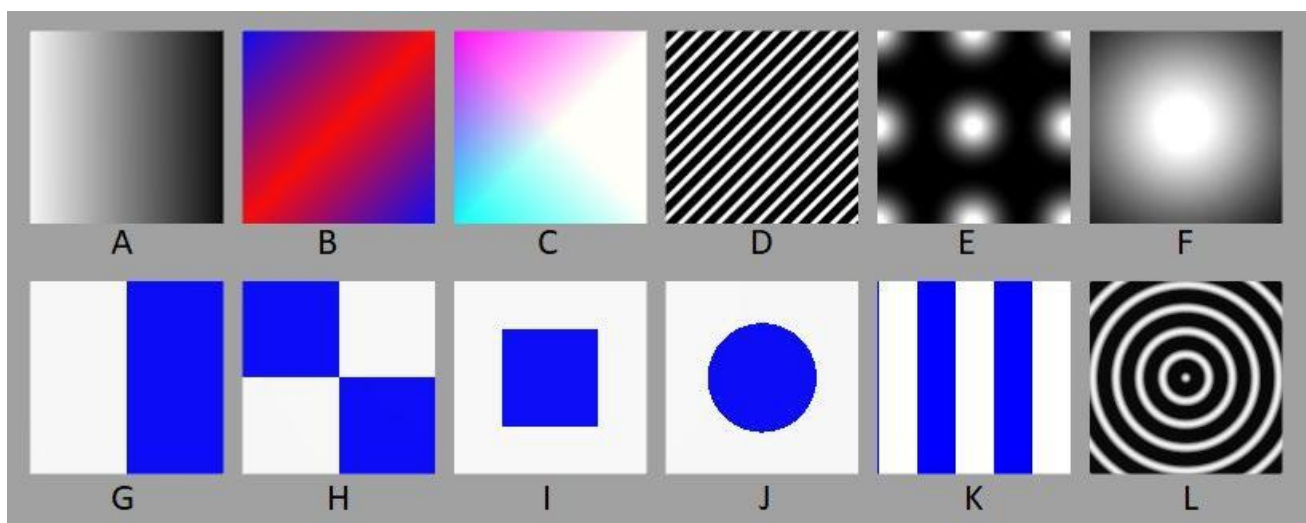
Bom trabalho.

Trabalho de Texturas Procedurais

1) (Valor 12 pts - 1 ponto cada efeito) Reproduza os efeitos abaixo utilizando as técnicas matemáticas vistas em sala de aula.

O efeito final deve ficar idêntico (ou muito semelhante) aos exemplos abaixo para pontuar.

Comente o cálculo realizado



- A) Gradiente horizontal
- B) Gradiente diagonal colorido
- C) Interpolação de cores
- D) Linhas diagonais
- E) Zoom Out centralizado
- F) Zoom In centralizado
- G) Duas faixas
- H) Quatro quadrantes intercalados
- I) Quadrado central
- J) Círculo central
- K) Barras verticais
- L) Linhas radiais

2) (valor 3 pts) Fazer uma textura Xadrez animada em que os quadros pretos e brancos alternam automaticamente entre duas cores pré-determinadas com o tempo.

