

# Projeto CG:

## Meta 3



Leandro Pais 2017251509

## Introdução

No âmbito da cadeira de *Computação Gráfica*, para a meta 3 do projeto foi-nos para implementar shaders, assim optei por tentar recriar três planetes a girar em torno de uma fonte de luz.

## Implementação

Para esta meta acabei por mudar o tema e inspirado por um dos exemplos fornecidos optei por um modelo de orbitas em que três planetas estão a girar a velocidades diferentes em torno de uma fonte de luz de rotativa. Para tal foram utilizados vertex shaders e fragmentos (baseados nos exemplos fornecidos).

## Conclusão

Inicialmente, a ideia seria tentar implementar um modelo simplista do sistema solar, mas devido a constrições de tempo não foi possível. Ainda assim, com esta meta consegui aprofundar os conhecimentos previamente adquiridos sobre shaders e mais importante coloca-los em prática.