ShaderProxy – Conectando GLSL com C++

# Introdução

*ShaderProxy* é uma solução para diminuir a quantidade de código necessária para conectar os dados que o código em C++ gera com os *shaders* que rodam na unidade gráfica. A versão atual suporta OpenGL 2.1. Utilizando a classe *ShaderProxy* e as funções do cabeçalho *shaderutils.hpp*, o programador reduz enormemente a quantidade necessária de código para criar programas gráficos usando OpenGL 2.1 e C++.

Neste manual, mostra-se como utilizar *ShaderProxy* e várias funções auxiliares. Para isso, vamos desenvolver um programa de exemplo com esferoide e com modelo de iluminação de Phong, com interpolação de Goraud.

# A arquitetura da aplicação