Universidade do Vale do Rio do Sinos

Processamento Gráfico

Nome: Thiago Thomas

**Lista de Exercícios 1**

1. GLSL é uma linguagem para programação de shaders. Significa OpenGL Shader Language. É necessário no mínimo 1 vertex shader e 1 fragment shader. Os vertex shaders descrevem como tratar um vértice, em questões de posição, coordenadas de textura e cor. Enquanto isso, os fragmente shaders descrevem como tratar uma área (pixel), em questão de cor, profundidade e “alpha value”
2. As primitivas gráficas são os atributos necessários básicos para representação cartográfica. O armazenamento dos vértices na OpenGL é feito com vetores/arrays.
3. Vertex Array Objects (VAO) é uma struct utilizada como wrapper para guardar as informações, atributos e configurações dos Vertex Buffer Objects (VBO). O VBO é utilizado para gerenciar e representar os dados dos vértices armazenados na memória de vídeo da GPU. Enquanto isso, EBO é utilizado para guardar a ordem dos vértices criados, indexando-os, a fim de e vitar redundância de dados. O EBO vai ser conectado junto dentro do VAO.
4. N/A