

INTRODUÇÃO E TEORIA DE POSTPROCESS



CONTEÚDO

- COMO A ENGINE RENDERIZA COISAS NA TELA
- O QUE É POSTPROCESS
- ONDE E COMO O POSTPROCESS É APLICADO

COMO A ENGINE RENDERIZA COISAS NA TELA

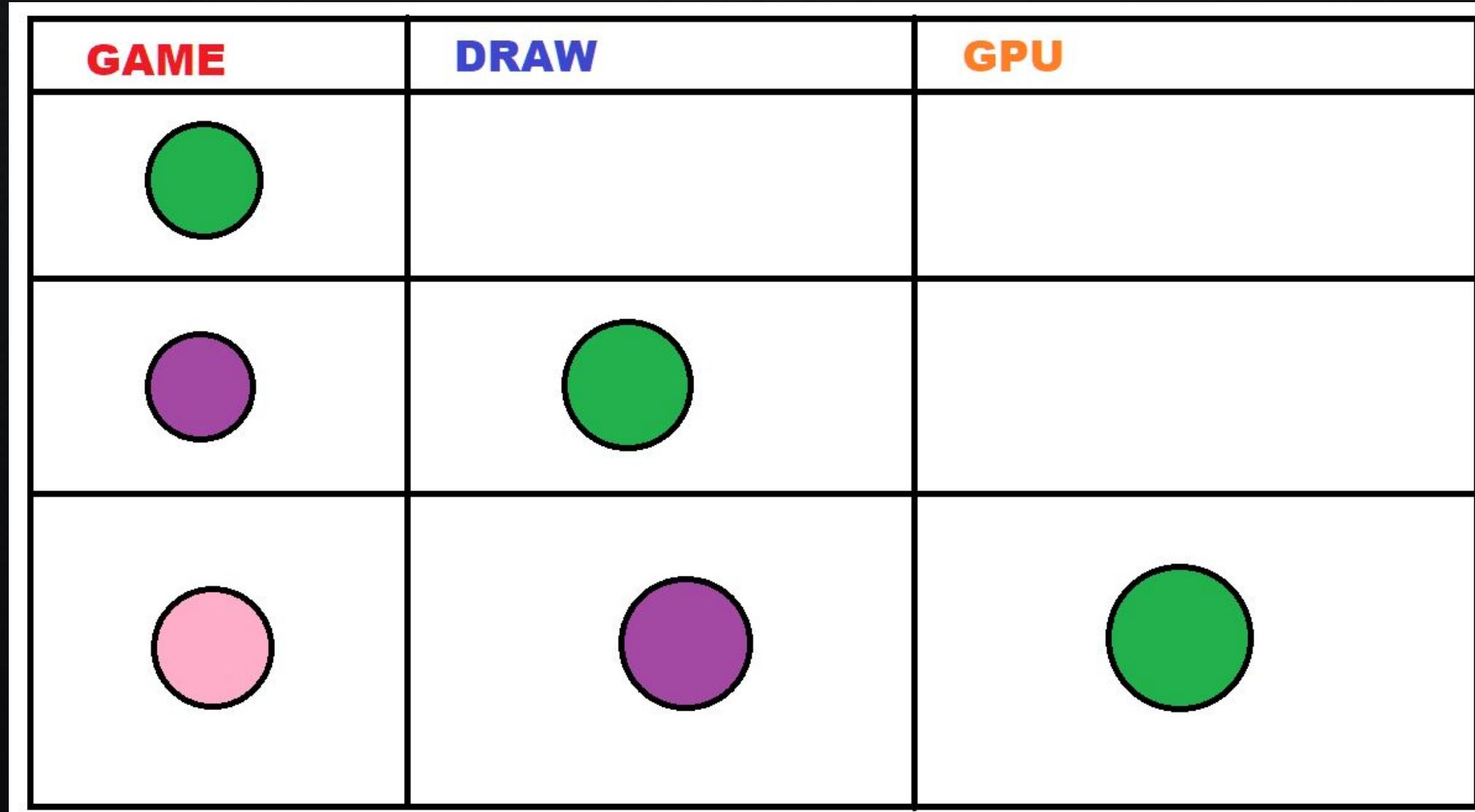
- FRAMES POR SEGUNDO PARA GERAR A ILUSÃO DE TEMPO REAL
- 3 ETAPAS DE PROCESSAMENTO
 - GAME(CPU)
 - DRAW(NÚMERO DE OBJETOS)
 - GPU (PLACA DE VÍDEO)



COMO A ENGINE RENDERIZA COISAS NA TELA

- GAME
 - ONDE O PROCESSADOR CALCULA TODA A PROGRAMAÇÃO DO JOGO
E ONDE OS OBJETOS DEVEM ESTAR NA CENA
- DRAW
 - ONDE O PROCESSADOR CRIA UMA LISTA DOS OBJETOS QUE PRECISAM
SER RENDERIZADOS
- GPU
 - ONDE A PLACA DE VÍDEO RENDERIZA DE FATO UM OBJETO NA TELA

COMO A ENGINE RENDERIZA COISAS NA TELA

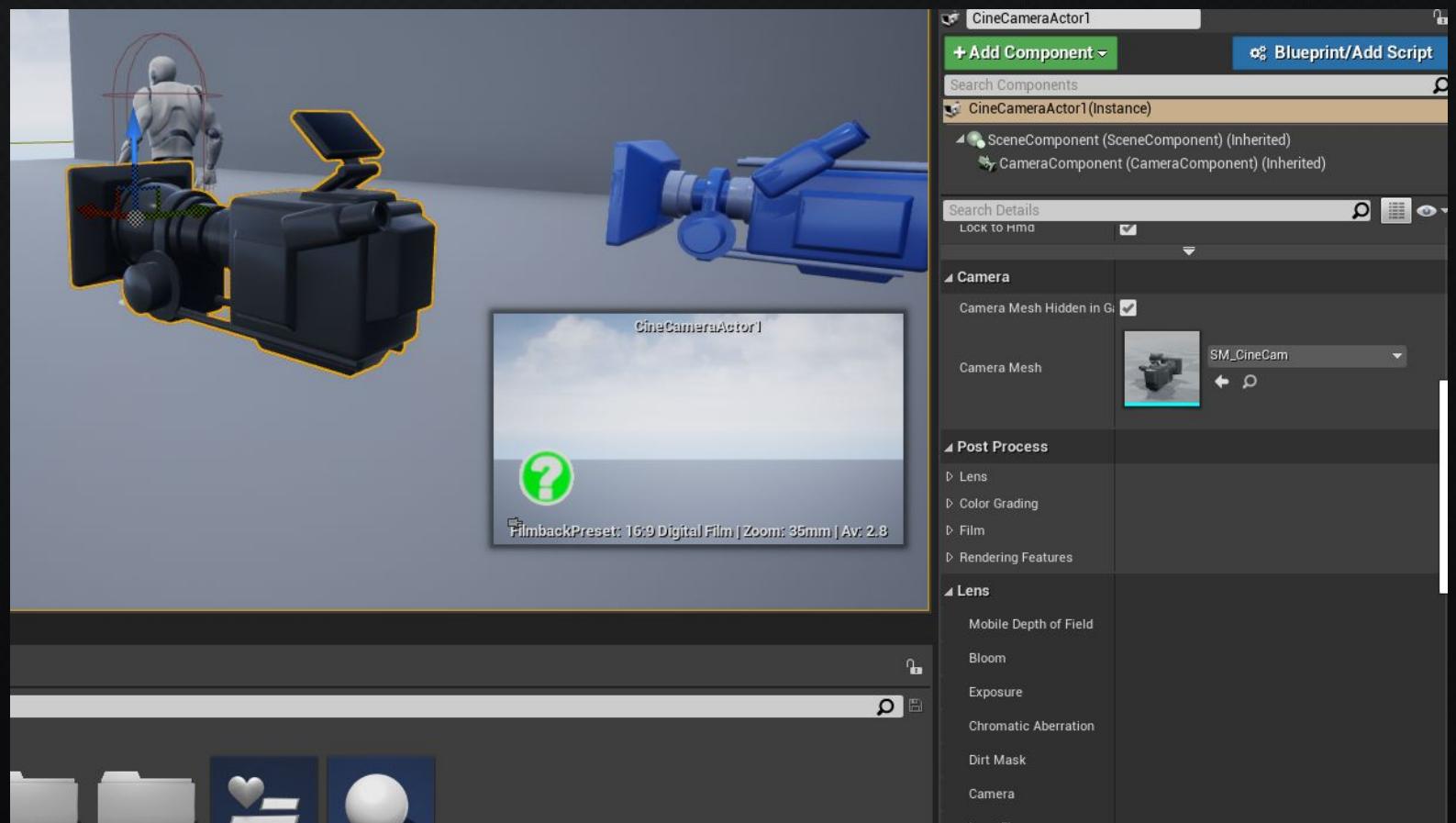


O QUE É POSTPROCESS

- UMA ETAPA POSTERIOR A TODAS ESSAS
- CONTÉM TODAS AS INFORMAÇÕES JÁ PROCESSADAS ATÉ ENTÃO

ONDE E COMO O POSTPROCESS É APLICADO

- EM CÂMERAS



ONDE E COMO O POSTPROCESS É APLICADO

- EM VOLUMES
- IMPLICA EM APPLICAR O EFEITO EM TODAS AS CÂMERAS QUE ESTÃO DENTRO DA ÁREA DO VOLUME

