

# 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

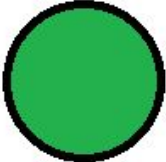

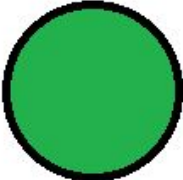
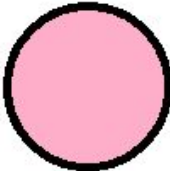
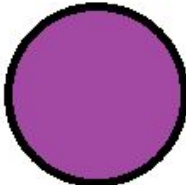
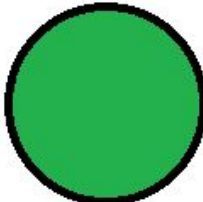
- FRAMES POR SEGUNDO PARA GERAR A ILUSÃO DE TEMPO REAL
- 3 ETAPAS DE PROCESSAMENTO
  - GAME(CPU)
  - DRAW(NÚMERO DE OBJETOS)
  - GPU (PLACA DE VÍDEO)

			119.98 FPS
			8.33 ms
Frame:	8.35 ms	10.41 ms	
Game:	6.11 ms	7.40 ms	
Draw:	3.65 ms	4.93 ms	
GPU:	8.38 ms	13.26 ms	

# 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

GAME	DRAW	GPU
		
		
		

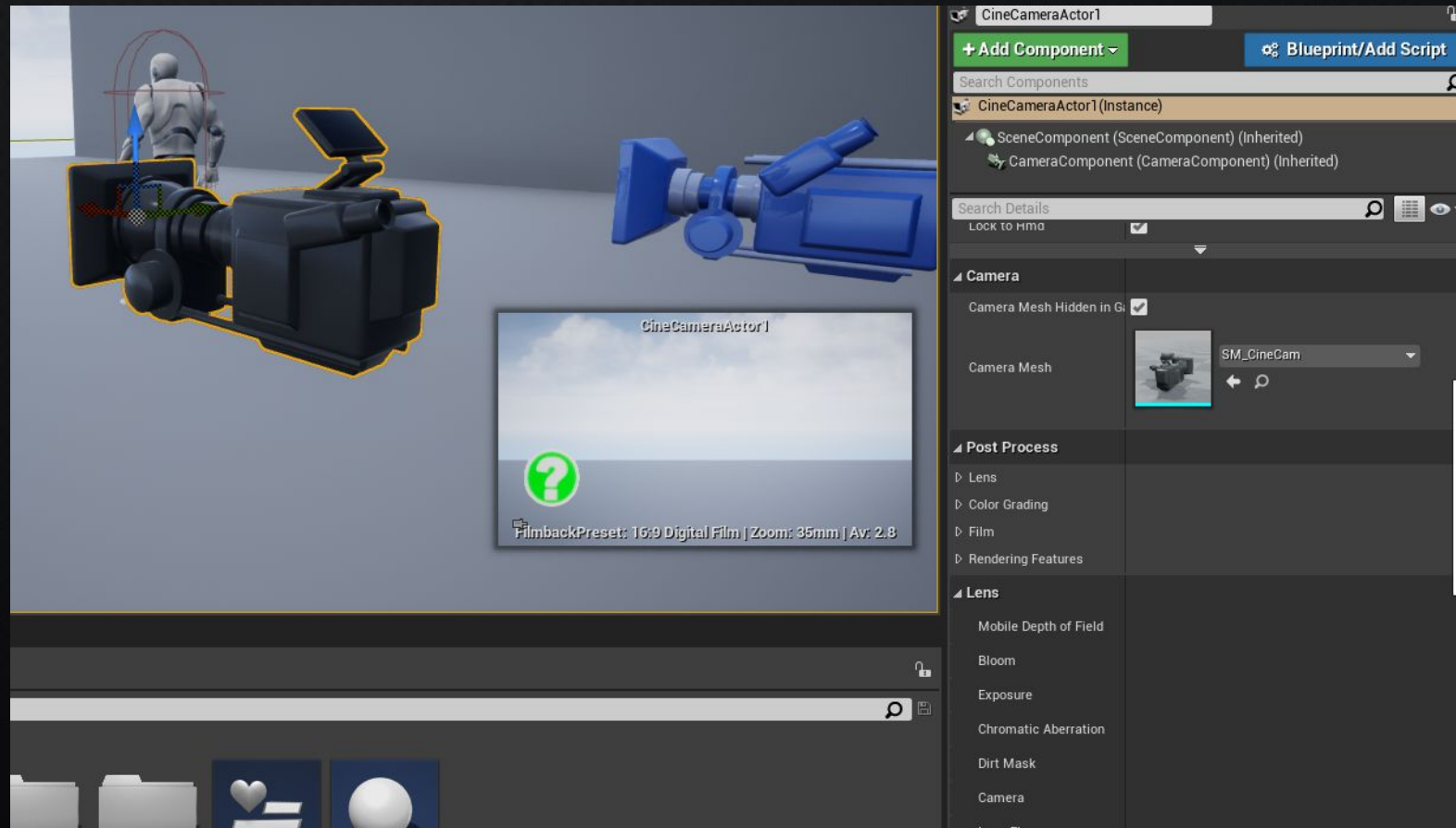
# O QUE É POSTPROCESS

- 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 APLICAR O EFEITO EM TODAS AS CÂMERAS QUE ESTÃO DENTRO DA ÁREA DO VOLUME

