

Profissão: Artista 3D para Games - Módulo 8

Pipelines de Materiais

Professor: Daniel Rivers

REVISANDO O OBJETIVO

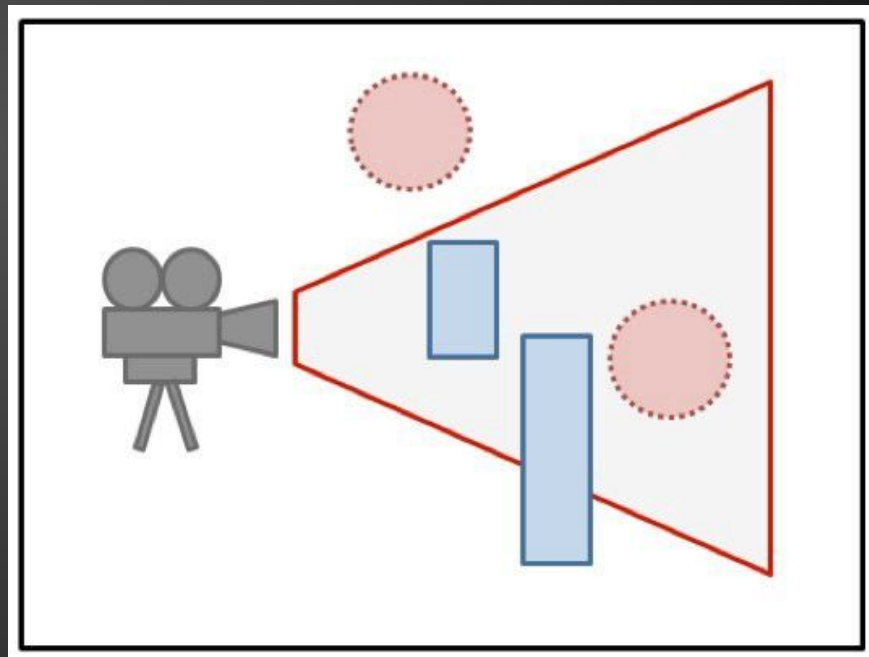
- QUALIDADE
- OTIMIZAÇÃO

APRESENTADO ATÉ O MOMENTO

- UDIMS
- MATERIAIS POR MESHES

GANHOS E PERDAS

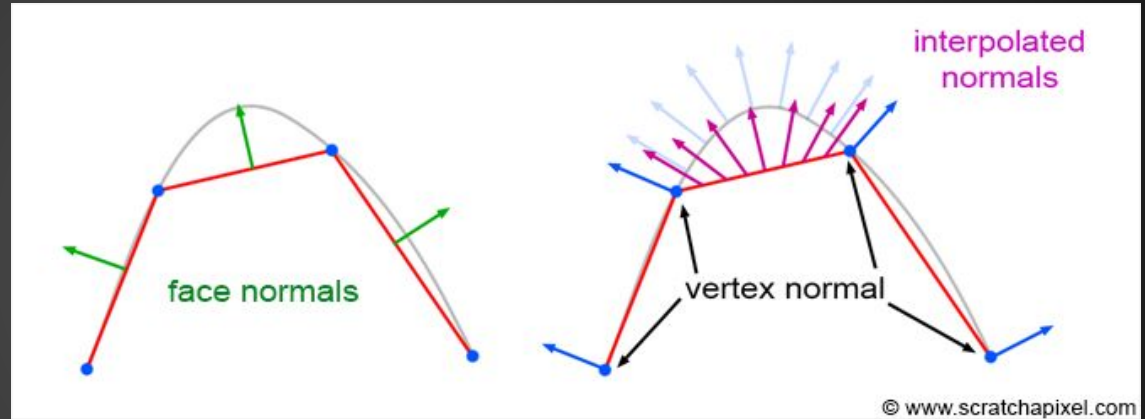
- O QUE ATRAPALHA?
 - DRAW CALLS
- O QUE AJUDA? (AUTOMÁTICO)
 - OCCLUSION CULLING
 - MIP MAP





NORMALS

- GERAM LINHAS



OUTRAS POSSIBILIDADES

CASO 1

1 Mesh

1 Material

Shells
pequenas

Sem linhas
de Normals

Menos
Draw Calls

CASO 2

1 Mesh

3 Materiais

Linhas de
Normals

Shells
maiores

Mais Draw
Calls

CASO 3

3 Meshes

3 Materiais

Mais Draw
Calls

Shells
maiores

Linhas de
Normals