**Slide 1:**

Título: Ligação entre CPU e GPU

Conteúdo:

No PlayStation 2, a comunicação entre a CPU e a GPU é facilitada por meio de barramentos de dados de alta velocidade, como o barramento de sistema.

A CPU envia comandos e dados para a GPU através de instruções específicas de programação gráfica, como OpenGL ou a API própria do console.

A GPU processa esses dados para criar as primitivas gráficas necessárias para a renderização final.

**Slide 2:**

Título: Fases da construção da imagem

Conteúdo:

A construção da imagem no PlayStation 2 passa por várias fases:

Pré-processamento: transformação e projeção dos vértices no espaço da tela.

Rasterização: conversão dos vértices transformados em pixels na tela.

Shading: cálculo da cor e intensidade de cada pixel com base em informações de iluminação e textura.

Pós-processamento: aplicação de efeitos adicionais para aprimorar a qualidade visual da imagem final.

**Slide 3:**

Título: Funcionamento da(s) biblioteca(s) gráfica(s)

Conteúdo:

No PlayStation 2, a principal biblioteca gráfica é a Graphics Synthesizer (GS).

A GS fornece uma interface de programação de baixo nível para interação direta com a GPU do console.

Os desenvolvedores podem acessar e controlar os recursos gráficos do hardware de maneira eficiente através da GS.

**Slide 4:**

Título: Cálculos de matriz de projeção e coordenadas ModelView

Conteúdo:

Durante o processo de renderização no PlayStation 2, as matrizes de projeção e ModelView desempenham um papel fundamental.

As matrizes de projeção aplicam projeções perspectivas ou ortográficas aos vértices dos objetos.

As matrizes ModelView combinam transformações de modelo e visualização para posicionar corretamente os objetos na cena 3D.

**Slide 5:**

Título: Funcionamento Gráfico no PlayStation 2

Conteúdo:

Olá a todos, hoje vamos explorar como o PlayStation 2 utiliza sua arquitetura gráfica para criar experiências visuais imersivas.

Em particular, vamos discutir como as APIs gráficas são utilizadas no desenvolvimento de jogos para o console, focando na ausência do Direct e nas especificidades da abordagem do PlayStation 2.

**Slide 6:**

Título: Bibliotecas Gráficas no PlayStation 2

Conteúdo:

Introdução:

As bibliotecas gráficas no PlayStation 2 desempenham um papel fundamental no processo de renderização de gráficos para os jogos desenvolvidos para o console.

Introdução à SDK:

A SDK do PlayStation 2 é um conjunto de ferramentas, bibliotecas e documentação fornecido pela Sony Computer Entertainment para facilitar o desenvolvimento de jogos para o console PlayStation 2.