

1. El ESQUEMA DIRECTO REQUIERE MÁS MEMORIA YA QUE EL COLOR SE ALMACENA DIRECTAMENTE EN EL FRAME BUFFER y si se quisieran GUARDAR COLORES REPRESENTADOS CON MUCHOS BITS SE NECESITARÍA MUCHA MEMORIA PARA EL FRAME BUFFER, POR OTRO LADO, EN EL ESQUEMA INDIRECTO EL COLOR SE ALMACENA EN UNA TABLA SEPARADA y EN EL FRAME BUFFER SE ALMACENA UN ÍNDICE HACIA LA POSICIÓN DE LA TABLA DONDE ESTÁ EL COLOR.

2.

Rojos	(1, 0, 0)	R
Blanco	(1, 1, 1)	B

C₀ C₁ C₂ C₃ C₄ C₅ C₆ C₇ C₈ C₉

t ₀	B	<u>R</u>	<u>R</u>	B	B	B	B	B	B	B
t ₁	B	B	<u>R</u>	<u>R</u>	<u>R</u>	B	B	B	B	B
t ₂	B	B	B	B	<u>R</u>	<u>R</u>	<u>R</u>	B	B	B
t ₃	B	B	B	B	B	B	<u>R</u>	<u>R</u>	<u>R</u>	B
t ₄	B	B	B	B	B	B	B	B	<u>R</u>	<u>R</u>

PALETAS.

3.

FRAGMENT SHADER

VERTEX SHADER

Función

• ETAPA POSTERIOR A RASTERIZACIÓN
SE APLICAN LAS TEXTURAS y SE TRATAN LOS PÍXELES QUE FORMAN PARTE DE ELAS.

• ETAPA INICIAL DEL PIPELINE DE RENDERING
SE CALCULA POSICIÓN DE VÉRTICES y SE EVALUA LA DATA QUE HAY EN LOS VÉRTICES.

Input

SALIDAS DEL VERTEX SHADER
INTERPOLADAS POR LA GPU

- VÉRTICES EN COORDENADAS DE OBJETOS
- ATRIBUTOS ASOCIADOS A CADA VÉRTICE.

Output

COLOR DEL PÍXEL, VALOR DE PROFUNDIDAD, POSIBILIDAD DE DESCARTARLOS

- LOCALIZACIÓN VÉRTICE EN COORDENADAS DE CLIPPING, DATA DE VÉRTICES

DISTRIBUCIÓN PUNTAJES:

- 0.4 POR DESCRIBIR E.D, 0.4 POR DESCRIBIR E.I, 0.2 POR COMPARACIÓN MEMORIA
- 0.3 POR CADA PALETA CORRECTA. TAMBIÉN SIRVE PSEUDOCÓDIGO
- 0.6 POR FUNCIÓN, 0.5 POR INPUT, 0.5 POR OUTPUT (0.25 POR C/U)