



UNIFOR

**UNIVERSIDADE DE FORTALEZA
CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO**

ANDERSON ARAUJO MACEDO

**ESTUDO COMPARATIVO DE FERRAMENTAS DE SHADERS EM DIFERENTES
GAME ENGINES**

**FORTALEZA – CEARÁ
2021**

ANDERSON ARAUJO MACEDO

**ESTUDO COMPARATIVO DE FERRAMENTAS DE SHADERS EM DIFERENTES GAME
ENGINES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Engenharia de Com-
putação do Centro de Ciências Tecnológicas
da Universidade de Fortaleza, como requisito
parcial à obtenção do grau de bacharel em
Engenharia de Computação.

Orientador: André Lunardi De Souza

FORTALEZA – CEARÁ

2021

*Deve ser gerada através do preenchimento do Formulário Eletrônico de Elaboração da Ficha Catalográfica, disponível no link:
[http://www.uece.br/biblioteca/index.php/entrega-de-trabalho.](http://www.uece.br/biblioteca/index.php/entrega-de-trabalho)*

X000x Sobrenome, Nome do 1º autor. (citado na folha de rosto)
Título principal: subtítulo./Nome completo do 1º autor,
Nome completo do 2º autor, Nome completo do 3º autor;
orientação [de]. – Local: ano.
Nº de folhas.: il.(se houver ilustração); 30 cm.

Inclui bibliografias: f.(nº da folha em que se encontra)
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em) –
Universidade Estadual do Ceará – (UECE).

1. Assunto. 2. Assunto. 3. Assunto. I. Sobrenome, Nome do
2º autor. II. Sobrenome, Nome do 3º autor. III. Sobrenome,
Nome do orientador (orient.). IV. Universidade Estadual do
Ceará – UECE. V. Título.

CDU

ANDERSON ARAUJO MACEDO

**ESTUDO COMPARATIVO DE FERRAMENTAS DE SHADERS EM DIFERENTES GAME
ENGINES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Engenharia de Com-
putação do Centro de Ciências Tecnológicas
da Universidade de Fortaleza, como requisito
parcial à obtenção do grau de bacharel em
Engenharia de Computação.

Aprovada em: 01 de Janeiro de 2017

BANCA EXAMINADORA

André Lunardi De Souza (Orientador)
Centro de Ciências Tecnológicas - CCT
Universidade de Fortaleza - UNIFOR

Membro da Banca Dois
Faculdade de Filosofia Dom Aureliano Matos – FAFIDAM
Universidade do Membro da Banca Dois - SIGLA

Membro da Banca Três
Centro de Ciências e Tecnologia - CCT
Universidade do Membro da Banca Três - SIGLA

Membro da Banca Quatro
Centro de Ciências e Tecnologia - CCT
Universidade do Membro da Banca Quatro - SIGLA

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus que me mostrou o caminho a seguir nos momentos difíceis e me deu força para que eu nunca desistisse, não somente no período como universitário, mas também ao longo da vida.

Agradeço a minha mãe por ter me apoiado irrestritamente, abrindo mão de tudo por mim. E por sempre ter me incentivado a estudar e a buscar um futuro melhor. Agradeço ao meu pai pela paciência e por investir para o meu desenvolvimento pessoal e aprendizado, para que eu pudesse realizar meu sonho.

Ao professor Paulo Ricardo por ter me motivado a continuar estudando no momento em que eu mais duvidei se estava no caminho certo. E também aos professores Daniel e Imbiriba por instigarem a minha sede de aprendizado com suas aulas incríveis alinhando perfeitamente teoria e prática.

Aos amigos por ter tido a chance de conhecer todos vocês durante essa jornada; espero poder tê-los por muitos outros anos. Obrigado pelos incontáveis momentos de diversão e pelas risadas que compartilhamos juntos ao longo dos anos.

Ao professor e coordenador André Lunardi por ter insistido em me orientar quando todas as minhas alternativas já estavam esgotadas e por ter me gratificado com essa oportunidade de continuar com um ótimo aproveitamento dos meus estudos.

À Vanessa, minha esposa e amor da minha vida, por estar ao meu lado e ser minha companheira de tudo apesar de todas as dificuldades, pelo carinho e amor de todos os dias. Percebo que a vida é mais bonita contigo, leoinha.

“Nunca deixe que lhe digam que não vale a pena
acreditar no sonho que se tem, ou que os seus
planos nunca vão dar certo, ou que você nunca
vai ser alguém”

(Renato Russo)

RESUMO

Em Pelas Ondas do Rádio: Cultura Popular, Camponeses e o MEB analisa a participação de camponeses do nordeste brasileiro no Movimento de Educação de Base. A perspectiva da tese é a de demonstrar como os trabalhadores envolvidos com as escolas radiofônicas elaboraram ações para manutenção e reprodução da escola em sua comunidade, visando obter os benefícios necessários à reprodução e melhoria de seu modo de vida. A partir de representações políticas e culturais singulares, dentre as quais vigoraram: um sentido para escola, um papel para o sindicato e para participação política, preceitos do direito de uso da terra e dos direitos do trabalho, assim como, sentidos múltiplos para o uso do rádio como meio de comunicação, informação e lazer, os camponeses do MEB, foram coadjuvantes da proposição católica modernizadora de inícios de 1960. Isto posto, demarca que a ação do camponês nordestino e seu engajamento político, seja no MEB, nos sindicatos rurais, nas Juventudes Agrárias Católicas (JAC's), no MCP, e nas mais diversas instâncias dos movimentos sociais do período, não se apartaram do processo modernizador. Neste sentido, considera-se que a modernização brasileira foi pauta das instituições, organismos políticos e partidos, assim como, do movimento social, instância em que ela foi ressignificada a partir de elementos da vida material, que envolviam diretamente, no momento em questão, a problemática do direito a terra, do direito a educação e cultura e dos direitos do trabalho.

Palavras-chave: Shaders. Unity. Unreal Engine. Godot. Otimização

ABSTRACT

In this on the radio waves: popular culture, peasants and the Basic Education Movement we analyze the participation of peasants of the Brazilian northeastern region in the Basic Education Movement. The focus of this thesis is to demonstrate how the labors involved with broadcast schools have elaborated actions for maintaining and spreading the schools in their communities, in order to achieve the necessary means to improve their way of life. Peasants of the Basic Education Movement have been coadjvant of the modernizing catholic proposition of the early 1960s, by means of quite peculiar political and cultural representations. Some of these representations were: a meaning for the school, a role for the union and for the political participation, precepts of the land use rights and labor rights, and the multiple meanings of the radio as a mass communication, information and leisure medium. This study intends to stress that the actions – and the political enrollment – of the northeastern peasant could not ever be separated from the modernizing process. The connection can be observed in different social movements of the period, such as the Basic Education Movement, rural unions, the Catholic Agrarian Youth and the MCP. In this sense, we consider that, if the Brazilian modernization was a guideline for the institutions, political organisms and parties for the social movement, such a modernization was a guideline of demands based on elements of material life. Those elements included, by that time, the agrarian reform, the educational issue and labor urgencies.

Keywords: Adult education. Community schools. Peasants. Popular culture

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Demonstração do programa de computador Sketchpad	21
Figura 2 – Placa gráfica denominada Color Graphics Adapter produzida nos anos 80 pela IBM.	21
Figura 3 – No lado esquerdo percebe-se que Doom fazia uso de 3D real enquanto no lado direito Wolfenstein posicionava imagens 2D em diferentes camadas para simular a profundidade tridimensional.	22
Figura 4 – Hardware da placa gráfica da NVIDIA.	23
Figura 5 – O buffer de profundidade é mostrado em tons de cinza sendo que objetos próximos ficam com tonalidade mais escura enquanto objetos distantes assumem uma tonalidade mais clara.	25
Figura 6 – O stencil buffer permite a customização da forma como objetos 3D são renderizados.	26
Figura 7 – Pipeline gráfico do OpenGL.	27
Figura 8 – Processo de transformação entre os sistemas de coordenadas e seus espaços.	29
Figura 9 – Conteúdo das quatro colunas da matriz <i>modelView</i>.	30
Figura 10 – Modos de projeção de câmera. As letras correspondem a <i>left</i>, <i>right</i>, <i>bottom</i>, <i>top</i>, <i>near</i> e <i>far</i>.	31
Figura 11 – Demonstração de um shader simples de linha contorno.	32
Figura 12 – O mesmo resultado de contorno obtido com HLSL.	34
Figura 13 – Diferentes níveis de tesselação aplicados em uma malha produzem aumento no número de vértices.	35
Figura 14 – Demonstração de como é possível criar visuais únicos utilizando shaders.	36
Figura 15 – A ferrovia fica mais estreita e se cruza no horizonte.	59

LISTA DE TABELAS

Tabela 2 – Duis faucibus, enim quis tincidunt pellentesque, nisl leo varius nulla, vitae tempus dui mauris ac ante purus lorem	38
Tabela 3 – Etiam molestie, nulla a egestas aliquet, velit augue congue metus	39
Tabela 4 – Um Exemplo de tabela alinhada que pode ser longa ou curta, conforme padrão IBGE	42
Tabela 5 – Internal exon scores	44

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Praesent ex velit, pulvinar at massa vel, fermentum dictum mauris. Ut feugiat accumsan augue	41
Quadro 2 – Duis faucibus, enim quis tincidunt pellentesque	41

LISTA DE ALGORITMOS

Algoritmo 1 – Como escrever algoritmos no L^AT_EX2e	43
Algoritmo 2 – Algoritmo de Otimização por Colônia de Formiga	48

LISTA DE CÓDIGOS-FONTE

Código-fonte 1 – Hello World em C++	48
Código-fonte 2 – Hello World em Java	49
Código-fonte 3 – Transcrição do shader de contorno de GLSL para HLSL	62
Código-fonte 4 – Shader GLSL 3D simples para efeito de contorno	65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

API	Application Programming Interface
CPU	Central Process Unit
CRT	Cathode Ray Tube
FPS	Frames Por Segundo
GLSL	OpenGL Shading Language
GPGPU	GPU de propósito geral
GPU	Graphics Processing Unit
GUI	Graphic User Interface
HLSL	High-Level Shader Language
IBM	International Business Machines
IRIS GL	Integrated Raster Imaging System Graphical Library
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MS-DOS	Microsoft Disk Operating System
NES	Nintendo Entertainment System
OpenGL	Open Graphics Library
SDK	Software Development Kit
SGI	Silicon Graphics International
SO	Sistema Operacional
T&L	Transform & Lighting

LISTA DE SÍMBOLOS

A_e	Área efetiva da antena
B	Largura de faixa em que o ruído é medido em Hertz
d	Distância em metros
E	Campo elétrico
FA	Fator da antena
Gr	Ganho de recepção
h	Altura efetiva ou comprimento efetivo de uma antena
I	Corrente elétrica
k	Constante de Boltzmann's
K	Eficiência de irradiação
M	Variação do patamar de ruído em função da RBW
N	Condutor de neutro
NF	Figura de ruído
Ni	Potência do ruído na entrada
No	Potência do ruído na saída
P	Potência
R	Resistência
Si	Potência do sinal na entrada
So	Potência do sinal na saída
t	Tempo
V	Tensão
ZL	Impedância da antena
Zo	Impedância de referência (50Ω)
λ	Comprimento de onda
Γ	Coeficiente de reflexão

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
1.1	JUSTIFICATIVA	18
1.2	OBJETIVOS	18
1.2.1	Objetivo Geral	18
1.2.2	Objetivos Específicos	19
2	REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1	HISTÓRIA DA EVOLUÇÃO DA PROGRAMAÇÃO DE SHADERS	20
2.1.1	Como o OpenGL funciona	24
2.1.1.1	Pipeline gráfica do OpenGL	26
2.1.1.2	Matrizes de transformação de coordenadas	29
2.1.2	OpenGL Shading Language	32
2.1.3	Direct3D (HLSL) <i>versus</i> OpenGL (GLSL)	33
2.1.4	High-Level Shader Language	34
2.2	APROFUNDANDO CONCEITOS TÉCNICOS DE SHADERS	35
2.2.1	Vertex Shader	37
2.2.2	Fragment Shader	37
2.3	GODOT	37
2.4	UNITY	37
2.4.1	ShaderLab	37
2.5	UNREAL	37
2.5.1	Nós de material	37
2.6	OTIMIZAÇÃO E PERFORMANCE	37
3	TRABALHOS RELACIONADOS	40
3.1	TRABALHO RELACIONADO A	40
3.2	TRABALHO RELACIONADO B	40
4	METODOLOGIA	42
4.1	EXEMPLO DE ALGORITMOS E FIGURAS	43
4.2	USANDO FÓRMULAS MATEMÁTICAS	45
4.3	USANDO ALGORITMOS	47
4.4	USANDO CÓDIGO-FONTE	48
4.5	USANDO TEOREMAS, PROPOSIÇÕES, ETC	49

4.6	USANDO QUESTÕES	50
4.7	CITAÇÕES	51
4.7.1	Documentos com três autores	51
4.7.2	Documentos com mais de três autores	51
4.7.3	Documentos de vários autores	51
4.8	NOTAS DE RODAPÉ	51
5	RESULTADOS	52
5.1	RESULTADOS DO EXPERIMENTO A	52
5.2	RESULTADOS DO EXPERIMENTO B	52
6	CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS	53
6.1	CONTRIBUIÇÕES DO TRABALHO	53
6.2	LIMITAÇÕES	53
6.3	TRABALHOS FUTUROS	54
	REFERÊNCIAS	55
	GLOSSÁRIO	57
	APÊNDICES	58
	APÊNDICE A – Coordenadas Homogêneas	59
	APÊNDICE B – Código-fonte do shader de contorno em HLSL	62
	ANEXOS	64
	ANEXO A – Código-fonte do shader de contorno em GLSL	65

1 INTRODUÇÃO

Shader é um tipo de programa de computador utilizado para simular como a luz interage com os objetos ou as superfícies (ZUCCONI; LAMMERS, 2016). Por meio de seu uso é possível criar aspectos visuais nas superfícies de objetos 3D, para que com o uso de texturas, seja possível obter uma aparência de metal ou de madeira, por exemplo.

Por demandar recursos computacionais da GPU em tempo real, a performance de execução desses programas é um assunto que requer atenção, ainda mais levando em consideração o avanço da tecnologia de computação gráfica, que exige a renderização em um curto intervalo de tempo de gráficos cada vez mais realistas. Quanto maior a frequência de realização de cálculos e processamentos durante esse processo, maior será o impacto na performance de um jogo. Ao fazer uso de shaders custosos e não otimizados, podem ocorrer alguns problemas como surgimento de artefatos, incompatibilidade com hardwares de gerações passadas e o superaquecimento da GPU devido a cargas muito altas de trabalho.

Para realizar o desenvolvimento, a execução e o estudo de performance dos shaders, três dos mais populares motores de jogo foram escolhidos. O primeiro foi o Godot, um software para produção de jogos 2D e 3D criado no ano de 2007, quando seus desenvolvedores perceberam duas importantes mudanças no cenário de desenvolvimento de games: uma foi a melhoria de hardware disponível que permitiu que dispositivos portáteis ganhassem mais poder de processamento, a outra mudança foi na forma que as CPUs passaram a ser divididas em múltiplos núcleos, o que permitiu o advento do processamento paralelo (MANZUR; MARQUES, 2018).

O segundo motor de jogo, Unity, é a escolha mais comum entre desenvolvedores de jogos profissionais e amadores por sua capacidade de prototipação rápida e pela ampla gama de plataformas-alvo de compilação. Ela foi criada com os objetivos de fornecer uma engine de custo acessível com ferramentas profissionais e democratizar o acesso à indústria de desenvolvimento de games (HAAS, 2014).

O terceiro motor de jogo escolhido foi a Unreal Engine, produzida pela Epic Games para desenvolvimento de jogos e aplicações, seja de grandes orçamentos e níveis de promoção, seja de editoras ou produtoras independentes e com baixo orçamento. É o mais robusto e também é muito utilizado tanto por desenvolvedores profissionais quanto iniciantes (COOKSON; DOWLING SOKA; CRUMPLER, 2016).

1.1 JUSTIFICATIVA

O processo de criação de shaders pode vir a apresentar-se, dependendo do nível de complexidade exigido pela tarefa, como uma atividade custosa e que exige elevados recursos computacionais. Sendo assim, o estudo das ferramentas de criação de shaders é importante para definir processos de otimização de performance para que empresas, indivíduos ou entusiastas possam economizar tempo e recursos ao utilizar essas ferramentas.

Cabe ressaltar que a execução de programas de shaders muito custosos pode acarretar em problemas como queda da taxa de quadros por segundo, travamentos durante a execução do programa e na pior hipótese danos permanentes ao hardware que acabam por prejudicar o utilizador final e que de maneira geral acarretam em uma má experiência de usuário.

No contexto específico dos jogos eletrônicos, o uso de shaders não otimizados pode fazer com que o jogo torne-se lento e apresente travamentos. Essas são características que tornam um jogo não atrativo e que geram sensações negativas no usuário. Elas fazem com que ele perca o interesse e se sinta frustrado, sendo levado à compartilhar feedback negativo, cujo acaba por prejudicar a imagem e as vendas do produto. Isso tem como consequência motivar outros possíveis usuários a não comprarem o jogo, principalmente aqueles que não possuem hardware compatível.

Nesse caso, a utilidade desse estudo consiste em descobrir qual game engine, utilizando critérios quantizados de performance, apresenta a melhor ferramenta para criação de Shaders. Além disso, shaders otimizados tornam-se favoráveis para serem aplicados para um público maior por ampliar a possibilidade de hardware compatível, ou seja, os jogos ou aplicações que fazem uso desse recurso conseguem ter um alcance maior e mais vendas.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar e comparar as principais ferramentas de desenvolvimento de shaders dentre as game engines especificadas no escopo deste trabalho com foco na otimização de performance em cada uma, identificando os processos-chave característicos de construção e execução de shaders.

1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Discriminar as ferramentas de criação de shader de cada game engine bem como suas características individuais.
- b) Determinar os indicadores que serão utilizados para mensurar os parâmetros que serão avaliados nos testes dos shaders.
- c) Desenvolver um “cenário” padrão que possa ser aplicado aos shaders a serem testados.
- d) Realizar testes de performance dos shaders para cada game engine.
- e) Avaliar os resultados obtidos após a conclusão dos testes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo serão apresentados os assuntos considerados fundamentais para o entendimento dos processos que estão envolvidos no uso das tecnologias abordadas no decorrer do trabalho. No início será discutida a criação dos shaders e seu uso ao longo do tempo, em seguida serão expostos itens de ordem técnica sobre os shaders e os motores de jogo. Ao final será tratada a integração dessas tecnologias com os processos de otimização.

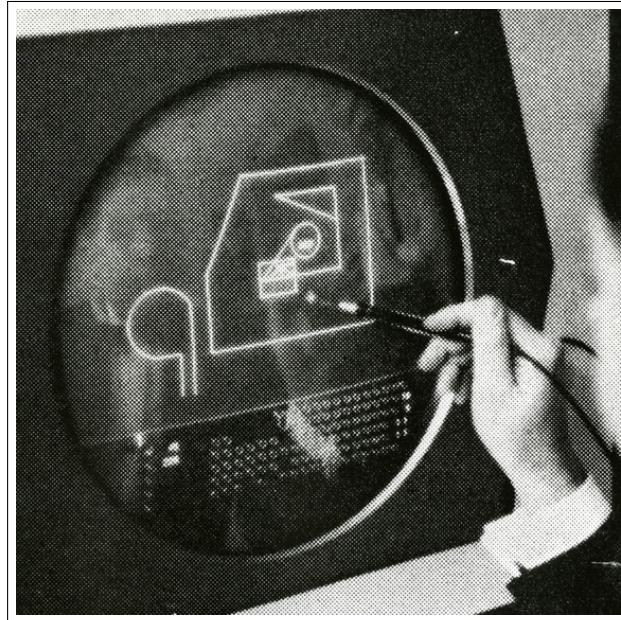
2.1 HISTÓRIA DA EVOLUÇÃO DA PROGRAMAÇÃO DE SHADERS

As representações visuais feitas através de imagens foram e são até hoje uma característica importante da formação da humanidade. Através do sentido da visão conseguimos absorver informações rapidamente, fazer associações durante o aprendizado e o estudo, ou ainda distinguir se algo é visualmente agradável o suficiente ou não para prender nossa atenção. O caso mais extremo seria a discussão da existência de algo que não se pode ver, como no século dezessete, quando a existência das bactérias era muito questionada, até que Antonie van Leeuwenhoek inventou o microscópio (LUTEN, 2014).

Bem no início do desenvolvimento dos primeiros computadores, quando seu acesso era destinado a um público mais restrito devido aos custos elevados e a logística complexa, a forma de representação visual para os humanos dos pulsos elétricos gerados pelo processamento de dados nos computadores era feita através de várias lâmpadas conectadas em placas ou de cartões de papel perfurados (um processo que, em alguns casos, poderia demorar várias horas para terminar). Esse cenário só começou a mudar depois da aplicação da tecnologia do tubo de raios catódicos (CRT), em 1951, pelo MIT (Massachusetts Institute of Technology) para visualizar a saída de um programa de computador instantaneamente. Cabe ainda ressaltar que a partir de então ele continuou sendo usado até o advento das novas tecnologias de monitores e televisores de tela plana (LUTEN, 2014).

Apesar do avanço citado acima, o estabelecimento da computação gráfica como conhecemos hoje teve início apenas 10 anos depois. A partir da criação de um programa de computador por Ivan Sutherland chamado Sketchpad, que permitia que o usuário desenhasse formas geométricas utilizando uma caneta óptica em um CRT que permitia a visualização em tempo real (LUTEN, 2014). Isso causou uma mudança de padrão na forma como as pessoas entendiam e utilizavam os computadores e foi o ponto de partida para o estudo e desenvolvimento da computação gráfica em tempo real e também das interfaces gráficas de usuário (GUI).

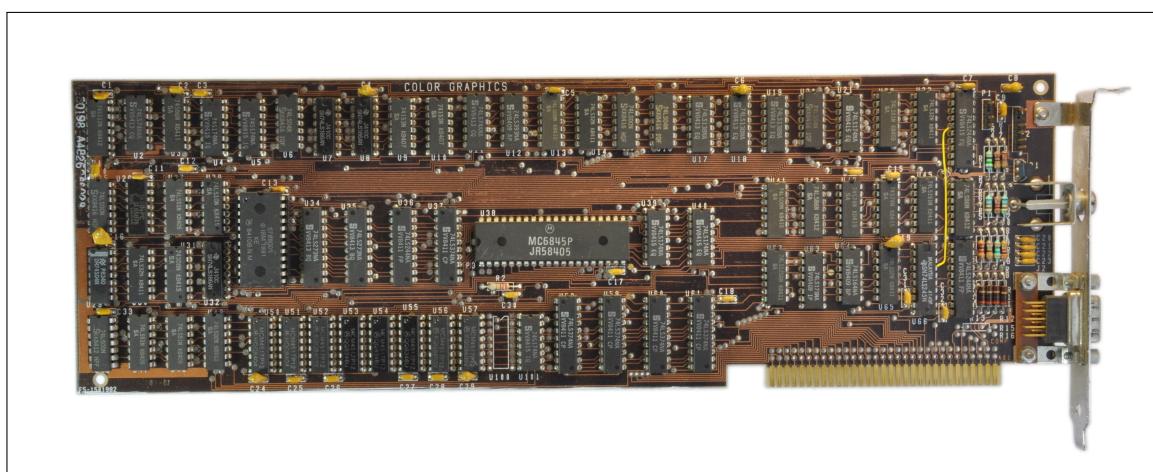
Figura 1 – Demonstração do programa de computador Sketchpad



Fonte – <http://i0.wp.com/www.designleap.org/wp-content/uploads/2014/06/Sketchpad-Ivan-Sutherland-1963.jpg?resize=572%2C572>

Com o avanço resultado da criação dos circuitos integrados, cujo uso nos microprocessadores proporcionou um espantoso crescimento da indústria, os computadores deixaram de ser um monopólio das grandes companhias e tornaram-se muito mais acessíveis a pessoas simples. Isso abriu várias possibilidades para o mercado de computadores pessoais, entre elas destaca-se o surgimento das primeiras placas gráficas produzidas pela IBM (International Business Machines).

Figura 2 – Placa gráfica denominada Color Graphics Adapter produzida nos anos 80 pela IBM.



Fonte – https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/IBM_Color_Graphics_Adapter.jpg

Como a indústria de jogos eletrônicos tinha mais recursos para explorar devido às melhorias de hardware disponíveis, vários jogos começaram a se destacar no mercado. Entre eles os mais marcantes para a popularização do uso de tecnologia de computação gráfica tridimensional foram lançados pela empresa id Software na década de 90. O primeiro sendo Wolfenstein 3D (que na realidade utilizava o modo 7 do Super NES (Nintendo Entertainment System) para emular a ambientação tridimensional) que definiu o padrão para jogos no gênero de tiro em primeira pessoa em 3D e o segundo sendo Doom que fazia uso de renderização com perspectiva 3D em tempo real por meio de software proprietário desenvolvido pela própria id Software voltado para produção com destino a computadores que utilizavam o sistema operacional da Microsoft (MS-DOS).

Figura 3 – No lado esquerdo percebe-se que Doom fazia uso de 3D real enquanto no lado direito Wolfenstein posicionava imagens 2D em diferentes camadas para simular a profundidade tridimensional.



Fonte – <https://www.retrorefurbs.com/wolfenstein-vs-doom-the-battle-of-the-first-person-shooters/>

Paralelo ao cenário desses jogos (LUTEN, 2014), a Silicon Graphics (SGI), uma companhia especializada em computação gráfica 3D e líder de mercado na época, trabalhava no lançamento open source da Open Graphics Library (OpenGL), uma API (Application Programming Interface) padronizada multiplataforma de processamento de gráficos de computador em tempo real que rapidamente dominou o mercado, e que era uma derivação de outra biblioteca proprietária da mesma empresa, a IRIS GL (Integrated Raster Imaging System Graphical Library).

Vendo uma oportunidade de mercado, a Microsoft logo agiu e comprou a empresa RenderMorphics, criadora da API Reality Lab, que teve o nome alterado para Direct3D e foi distribuído como um SDK (Software Development Kit) conhecido como DirectX (LUTEN, 2014), acabando por se tornar o concorrente direto da OpenGL. Essa rivalidade no final das contas acabou sendo benéfica tanto para o mercado de jogos eletrônicos quanto para os seus consumidores, já que acelerou o desenvolvimento de novas tecnologias que exploravam ao máximo o potencial do hardware disponível.

Mais adiante, em 1999, a empresa NVIDIA foi responsável por trazer mais uma inovação ao mercado, a "primeira GPU"(Graphics Processing Unit) foi como ficou conhecida a placa gráfica GeForce 256 (Figura 4), que fazia uso de uma tecnologia chamada T&L (Transform & Lighting) que basicamente movia os cálculos de transformação e iluminação de vértices da CPU (Central Process Unit) para a GPU. Isso permitia uma maior velocidade em operações matemáticas de ponto flutuante. Então nos próximos anos o que se viu foi um crescimento exponencial de performance de GPU para renderização em tempo real.

Figura 4 – Hardware da placa gráfica da NVIDIA.



(a) GeForce 256



(b) GPU da GeForce 256

Até então shaders eram bem vistos e utilizados por melhorar a performance eliminando carga de trabalho excessiva da CPU, porém sua programação era difícil uma vez que a sintaxe utilizada era semelhante à programação em Assembly. Percebendo esse problema, a Microsoft lançou a versão 9.0 do Direct3D que trazia consigo a implementação da HLSL (High-Level Shader Language) que como o nome sugere permitia a programação de shaders em alto nível e possuía uma sintaxe bastante parecida com C. Enquanto isso, OpenGL também trouxe a sua própria linguagem de alto nível chamada GLSL (OpenGL Shading Language) para competir no mercado (LUTEN, 2014).

2.1.1 Como o OpenGL funciona

Grosso modo, a API do OpenGL desenha gráficos em uma memória especializada em quadros de imagem (frame buffer) e os lê novamente quando precisa. O seu design único oferece suporte tanto a geometrias 3D quanto a imagens simples. O modelo de funcionamento dessa API pode ser descrito como cliente-servidor, pois a aplicação (cliente) faz solicitações por meio de comandos que são interpretados e processados pela implementação OpenGL (servidor) (ROST, 2006). Aqui cabe destacar que a sincronia entre cliente e servidor e suas informações/dados não ocorre quando um comando é executado mas sim quando ele é emitido.

Os comandos são sempre processados na ordem em que são recebidos pelo servidor (execução fora de ordem não é permitida). Os dados passados para um comando OpenGL são então interpretados e copiados em memória caso seja necessário e as modificações subsequentes feitas pela aplicação não surtem efeito nos dados que estão armazenados internamente pelo OpenGL. Esses procedimentos são uma forma de garantir que um primitivo — segundo Abdala (2019), uma representação discreta em grade de um elemento geométrico fundamental, e.g. ponto, linha, círculo, etc. — seja desenhado apenas se o primitivo anterior houver sido completamente desenhado (ROST, 2006).

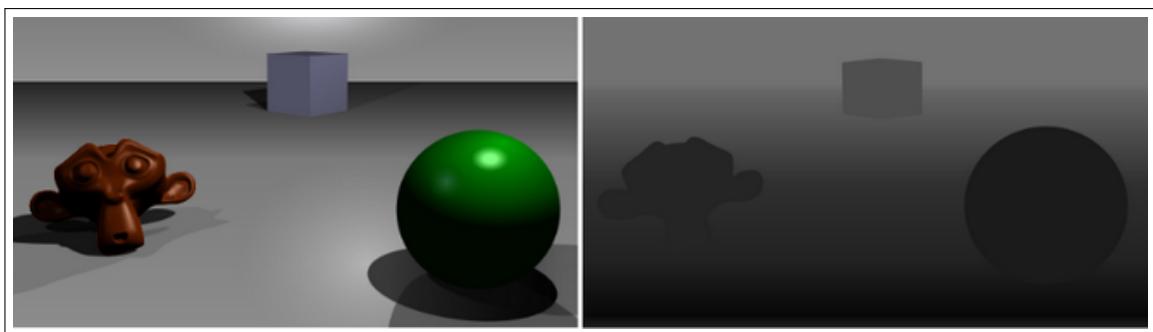
OpenGL foi projetada para atuar como uma máquina de estados composta de parâmetros que definem o comportamento da pipeline de renderização e da forma que as primitivas são transformadas em pixels na tela. O estado é composto por uma estrutura de dados chamada contexto gráfico que é gerenciada pelo sistema de janelas do SO (Sistema Operacional). O princípio básico de funcionamento dessa API é transformar dados vindos de uma aplicação em algo visível na tela, esse processo é chamado de renderização e normalmente é acelerado por um hardware com design específico chamado de acelerador gráfico, entretanto suas operações podem

ser parcial ou totalmente implementadas por software executado pela CPU. Aceleradores gráficos tipicamente possuem região de memória delimitada para manutenção do conteúdo exibido na tela, sendo que cada pixel é representado por uma quantidade de bytes na memória; uma tela em escala de cinza, por exemplo, pode fazer uso de um byte para representar a tonalidade de cinza de cada pixel (ROST, 2006).

Essa região conhecida como memória de exibição é escaneada "x"vezes por segundo para eliminar a cintilação. Há ainda uma região específica para manipular dados que não são visíveis na tela chamada de memoria de não exibição. O responsável pela alocação de memória é o próprio sistema operacional que suporta o OpenGL. Em um sistema de janelas, a janela que corresponde a região da memória gráfica que é modificada durante a renderização é chamada de frame buffer. Já em um cenário sem janelas (i.e. tela cheia) o frame buffer corresponde a toda a tela (ROST, 2006).

Para que uma janela consiga suportar a renderização ela precisa de uma combinação de alguns elementos: até quatro buffers para as cores, um buffer de profundidade (Figura 5), um *stencil buffer* (Figura 6), um buffer de acumulação, um *multisample buffer* e um ou mais buffers auxiliares. A maioria dos hardwares suporta o carregamento duplo, técnica que faz uso de um buffer frontal e um buffer posterior para que o processo de renderização seja realizado em plano de fundo e então quando terminar seu conteúdo é trocado com o do buffer frontal para exibir o resultado final e iniciar a nova renderização. Isso ajuda a conseguir animações suaves à taxas interativas (ROST, 2006).

Figura 5 – O buffer de profundidade é mostrado em tons de cinza sendo que objetos próximos ficam com tonalidade mais escura enquanto objetos distantes assumem uma tonalidade mais clara.

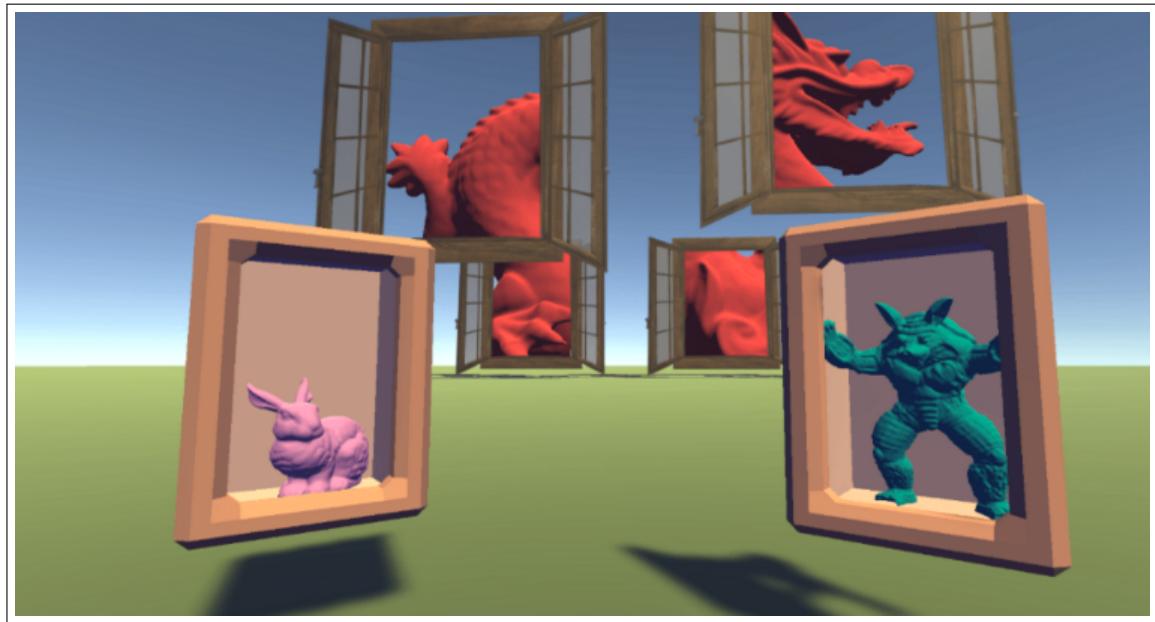


Fonte – <https://larranaga.github.io/Blog/imagenes/z-buffer.png>

No caso do suporte a visualização 3D estéreo, mais dois buffers serão utilizados em conjunto com os dois citados anteriormente para criar uma combinação com quatro buffers de

cor que são divididos para cada olho. Se um objeto 3D precisa ser desenhado com remoção de superfície encoberta, o buffer de profundidade entra em ação comparando o valor da profundidade de cada pixel dos objetos em cena para determinar qual será visível ou obscurecido. E há ainda a opção do uso de um *stencil buffer* para aplicar operações complexas utilizando máscaras com o objetivo de determinar onde cada pixel deve ser atualizado ou não (ROST, 2006).

Figura 6 – O stencil buffer permite a customização da forma como objetos 3D são renderizados.



Fonte – <https://www.ronja-tutorials.com/assets/images/posts/022/Result.gif>

O buffer de acumulação é capaz de reproduzir efeitos complexos como suavização em tela cheia de alta qualidade, profundidade de campo e desfoque de movimento. Ele funciona como um buffer de cor, porém com maior precisão, capaz de acumular imagens para produzir uma única imagem composta. Seguindo essa linha, o *multisample buffer* é capaz de produzir várias amostras da renderização para realizar suavização sem precisar renderizar a cena mais de uma vez (ROST, 2006). Por último, os buffers auxiliares (mais de um pode ser utilizado) servem para guardar dados genéricos.

2.1.1.1 Pipeline gráfica do OpenGL

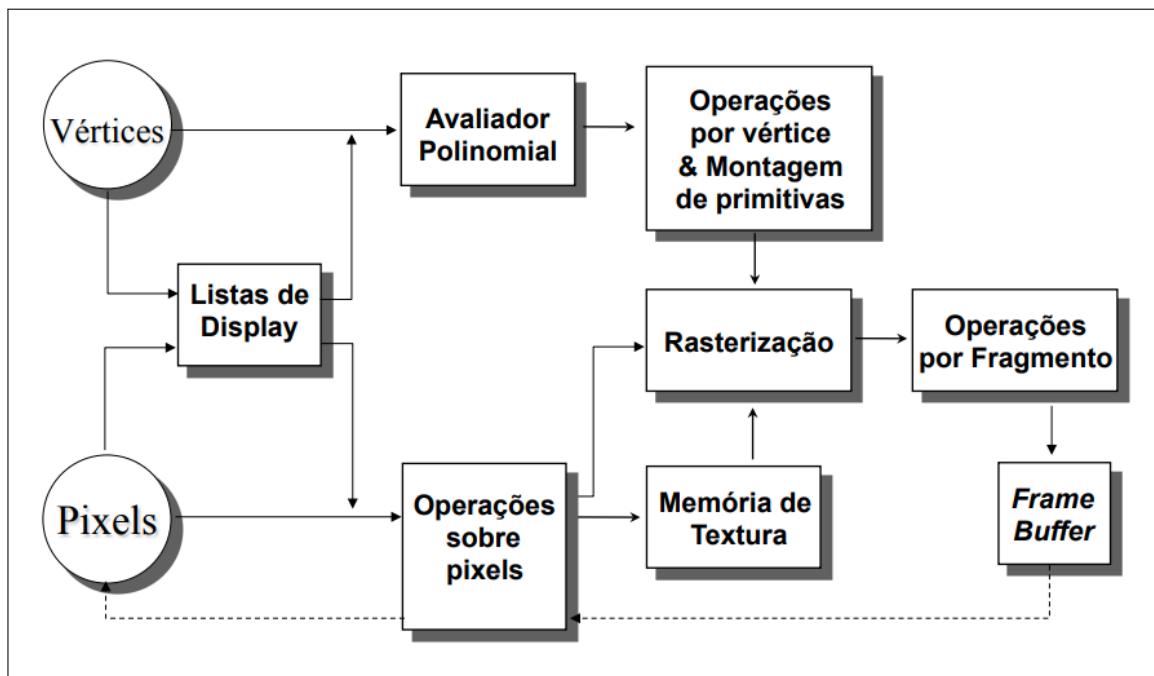
Para que a máquina de estados do OpenGL possa operar corretamente, foi definida uma ordem específica em que as operações envolvidas no processo de renderização precisam ser realizadas, essa padronização é chamada de *pipeline* gráfica (ROST, 2006) e pode ser vista na

Figura 7. Todos os dados necessários para desenhar a geometria estão contidos em espaço em memória e podem ser lidos pelo OpenGL de três maneiras diferentes.

A primeira seria enviar um vértice de cada vez utilizando alguns comandos intermitentes para manipular atributos dos vértices. A segunda seria utilizar matrizes de vértices, o que oferece melhor performance devido a forma de organização dos dados, pois são utilizados ponteiros e mais dados podem ser processados de uma vez. Esses dois casos citados acima fazem uso do modo imediato pois as primitivas são renderizadas assim que são especificadas (ROST, 2006).

O terceiro modo seria utilizar algum dos dois procedimentos citados acima implementando uma lista de exibição, que é uma estrutura de dados que guarda comandos para execução futura. Algumas vantagens desse método no que diz respeito a performance seria a possibilidade de otimizar os comandos contidos na lista, ou ainda guardar os comandos na memória do acelerador gráfico para uma melhor performance de desenho (ROST, 2006).

Figura 7 – Pipeline gráfico do OpenGL.



Fonte – <http://www.ic.uff.br/~anselmo/cursos/CGI/slidesGrad/CG_aula4/introducaoaoOpenGL.pdf>

Como todas as primitivas geométricas podem ser descritas por vértices, as curvas e as superfícies podem ser descritas pelas funções polinomiais chamadas funções base. A função do avaliador polinomial nesse caso é derivar os vértices para conseguir representar superfícies e curvas. Isso é feito através do método de mapeamento polinomial, que produz as normais da superfície, as coordenadas da textura, as cores, e valores de coordenadas espaciais dos pontos de

controle (VIEIRA, 2017).

A próxima etapa é o estágio das operações por vértice que converte os vértices em primitivas. Alguns dados do vértice são transformados em matrizes de pontos flutuantes. Nesta etapa ocorre a projeção de coordenadas do espaço do mundo para o espaço da tela. Inclui algumas etapas como geração e transformação de coordenadas de textura, e também cálculos de luz para produção dos valores de cor (VIEIRA, 2017). Por isso é normal que essa etapa exija mais recursos computacionais.

Logo em seguida ocorre a montagem das primitivas por meio do *clipping* (eliminação de parte da geometria desnecessária para a renderização), que é um processo onde se a primitiva está totalmente dentro do plano de visualização ela é repassada para o devido processamento. Caso ela esteja totalmente fora do plano de visualização ela é rejeitada e não é processada. Se a primitiva estiver parcialmente visível no plano, ela é dividida para que somente a porção visível siga para processamento.

Outra operação que ocorre nesse estágio é a projeção das coordenadas da perspectiva para coordenadas da janela. Além disso, há ainda uma etapa opcional de *culling* onde os polígonos são testados para saber se será preciso descartar faces posteriores, anteriores ou ambas (ROST, 2006). Paralelamente a esse processo, os dados de pixels contidos em uma matriz na memória do sistema são empacotados e escalados, inclinados e processados por um mapa de pixels. Os resultados, que serão então empacotados em um formato apropriado e retornados a uma matriz de memória do sistema, podem ser escritos na memória da textura ou emitidos à uma etapa de rasterização.

Rasterização é a etapa de conversão de dados tanto geométricos como de pixel em fragmentos. Cada quadrado do fragmento corresponde a um pixel no *frame buffer*, sendo que os valores da cor e da profundidade são atribuídos para cada um. Ao final são executadas mais algumas operações antes de armazenar os valores no *frame buffer* como: *texturing*, onde um elemento da textura é gerado e aplicado da memória da textura para cada fragmento; cálculos de névoa; testes de profundidade, transparência e remoção de faces ocultas (VIEIRA, 2017). Apesar dessa etapa possuir muitos processos, as operações são relativamente simples e podem ser executadas eficientemente para milhões de pixels por segundo com o hardware disponível atualmente.

Em relação a etapa de texturização, uma das mais complexas, é interessante destacar que a API tem capacidade de trabalhar com quatro tipos de texturas. Texturas de uma dimensão (vetor de pixels), texturas 2D (matriz mxn de pixels), texturas 3D (matriz com uma dimensão a

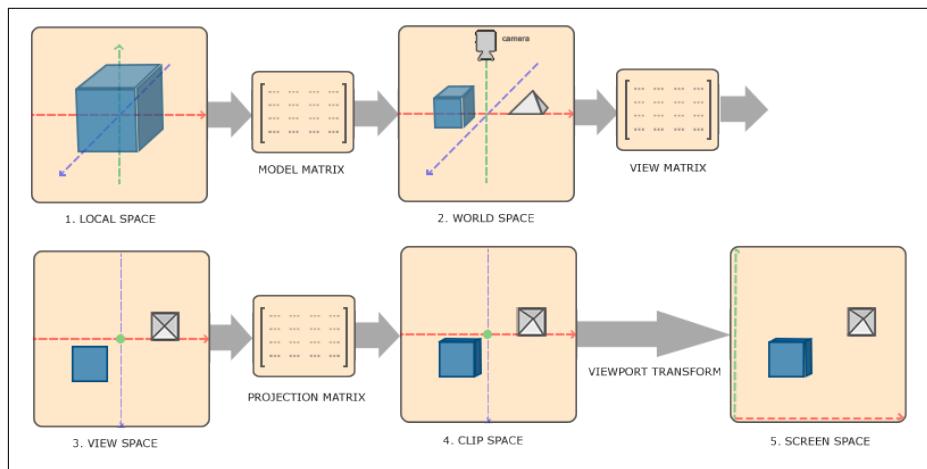
mais para guardar informações adicionais e.g. profundidade), e mapas cúbicos (normalmente usado para simular reflexões de ambiente). A API também fornece métodos para trabalhar com formatos de imagem compactados, esses usam significativamente menos memória e melhoram a performance (ROST, 2006).

É importante destacar que a API também fornece a possibilidade de utilizar texturas do tipo *mipmap* — várias representações da mesma imagem, porém cada uma tem metade da resolução da anterior — em conjunto com o parâmetro de nível de detalhe que será detalhado mais adiante, mas que de forma simplificada permite a otimização do processo de renderização de objetos que estão distantes da câmera.

2.1.1.2 Matrizes de transformação de coordenadas

Esse é um tópico mais complexo, mas que também é importante para entender como a pipeline gráfica do OpenGL transforma descrições de objetos tridimensionais em imagens 2D que são exibidas na tela (Figura 8). Algo semelhante a como uma câmera pode ser usada para criar uma representação em imagem de algo no mundo real. Entretanto nesse caso o primeiro passo consiste em pegar as informações do modelo do objeto 3D, como posição dos vértices e normais da superfície, para interpretá-las como coordenadas do espaço do objeto (ROST, 2006).

Figura 8 – Processo de transformação entre os sistemas de coordenadas e seus espaços.



Fonte – <https://learnopengl.com/img/getting-started/coordinate_systems.png>

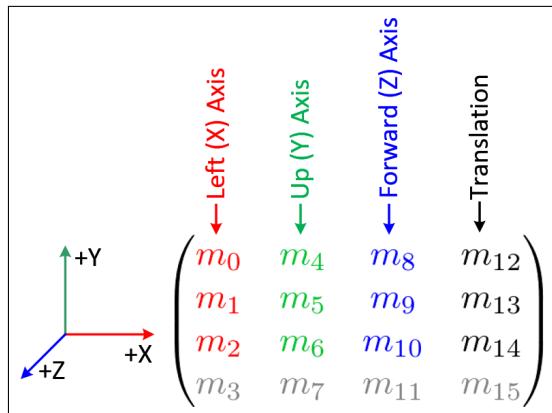
Como cada objeto tem suas próprias características é necessário definir um sistema de coordenadas uniforme para que seja possível usar vários objetos em uma única cena. Para isso é utilizado o sistema de coordenadas global, e aqui a API vai um passo além e realiza mais uma conversão para o sistema de coordenadas de olho levando em consideração a posição da

câmera na cena, seu ponto focal (para onde a câmera está olhando) e o vetor de direção para cima (e.g. a orientação da câmera) (ROST, 2006).

$$\begin{bmatrix} x_{olho} \\ y_{olho} \\ z_{olho} \\ w_{olho} \end{bmatrix} = M_{modelView} \cdot \begin{bmatrix} x_{obj} \\ y_{obj} \\ z_{obj} \\ w_{obj} \end{bmatrix} \quad (2.1)$$

Na equação 2.1, a matriz *modelView* é uma multiplicação das matrizes de conversão de coordenadas de espaço de objeto para espaço global e de espaço global para espaço de olho. O cálculo das normais é semelhante, a diferença é que é utilizada a matriz transposta da inversa da matriz *modelView* para multiplicar um vetor de normais. Como é possível ver na Figura 9 os três elementos mais à direita (m_{12}, m_{13}, m_{14}) são para transformação de translação. O m_{15} é uma coordenada homogênea (Apêndice — A) usada para transformação para o espaço de projeção. Os três conjuntos de elementos (m_0, m_1, m_2) , (m_4, m_5, m_6) e (m_8, m_9, m_{10}) são usados para rotação e escala e representam os três eixos ortogonais x, y e z (AHN, 2013).

Figura 9 – Conteúdo das quatro colunas da matriz *modelView*.



Fonte – <http://www.songho.ca/opengl/gl_transform.html>

Após essa conversão, as coordenadas obtidas são multiplicadas pela matriz de projeção para definir como os vértices serão projetados na tela, os valores dessa matriz dependem se modo de projeção utilizado é em perspectiva ou ortográfico (Figura 10) e são mostrados nas

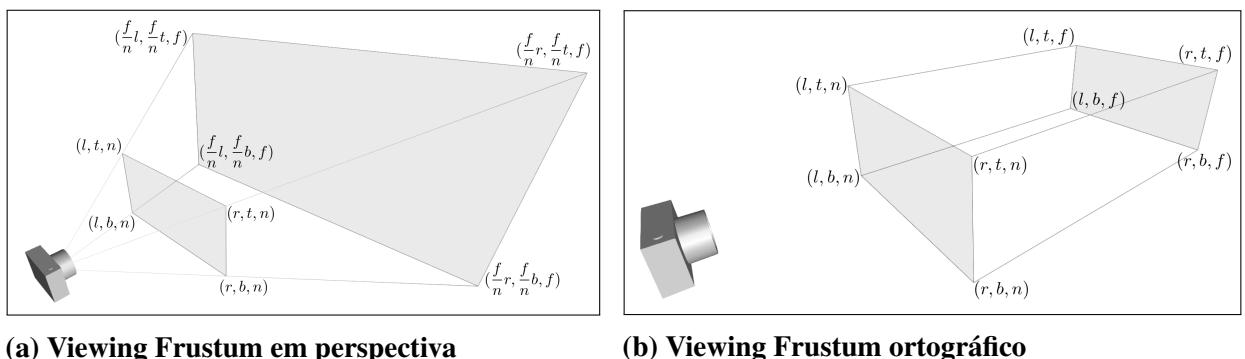
equações 2.2 e 2.3 respectivamente.

$$M_{persp} = \begin{bmatrix} \frac{2n}{r-l} & 0 & \frac{r+l}{r-l} & 0 \\ 0 & \frac{2n}{t-b} & \frac{t+b}{t-b} & 0 \\ 0 & 0 & \frac{-(f+n)}{f-n} & \frac{-2fn}{f-n} \\ 0 & 0 & -1 & 0 \end{bmatrix} \quad (2.2)$$

$$M_{orto} = \begin{bmatrix} \frac{2}{r-l} & 0 & 0 & -\frac{r+l}{r-l} \\ 0 & \frac{2}{t-b} & 0 & -\frac{t+b}{t-b} \\ 0 & 0 & \frac{-2}{f-n} & -\frac{f+n}{f-n} \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (2.3)$$

Os valores obtidos nessa operação são normalizados em uma região cúbica definida pelos pontos $(-1, -1, -1)$ e $(1, 1, 1)$ para espaço de coordenadas de dispositivo normalizado, isso significa que os valores passam a ser algum valor entre -1 e 1 . Essa etapa é necessária para que a área de visualização seja apropriadamente mapeada em uma janela de exibição de tamanho arbitrário. Por último, as coordenadas são convertidas para o sistema de coordenadas de tela. A partir desse ponto elas continuam para o processo de rasterização da pipeline do OpenGL (AHN, 2013).

Figura 10 – Modos de projeção de câmera. As letras correspondem a *left*, *right*, *bottom*, *top*, *near* e *far*.



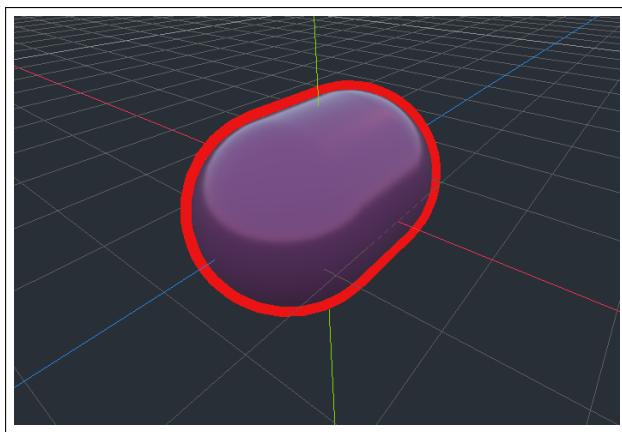
Fonte – http://www.songho.ca/opengl/gl_transform.html

2.1.2 OpenGL Shading Language

Devido à necessidade crescente de substituir funcionalidades fixas por programabilidade em áreas que ficavam cada vez mais complexas, como processamento de vértices e fragmentos, foi desenvolvida uma solução que adicionou estágios programáveis para resolver esse problema. Essa solução foi a introdução da linguagem de sombreamento GLSL, feita para ser executada nos dois processadores programáveis existentes no OpenGL: o processador de vértices e o processador de fragmentos (portanto os respectivos nomes *vertex shader* e *fragment shader*) (ROST, 2006).

Um shader pode então ser definido como um código escrito em uma linguagem de sombreamento (HLSL, GLSL, RSL e etc) com o propósito de ser executado por um dos processadores programáveis do OpenGL. Um programa de shader é então um conjunto de shaders compilados executáveis (ROST, 2006). A Figura 11 mostra a implementação do código-fonte 4 para criar um efeito de linha de contorno em volta de um objeto 3D utilizando a linguagem GLSL.

Figura 11 – Demonstração de um shader simples de linha contorno.



Fonte – Elaborado pelo autor

A linguagem de sombreamento GLSL faz uso de uma sintaxe bastante similar a linguagem de programação C. Seus tipos incluem vetores e matrizes por serem estruturas fundamentais para cálculos matemáticos com operações para gráficos 3D. O uso de números de ponto flutuante (*float*) também é fundamental para conseguir altos níveis de precisão a troco de performance, por isso é possível especificar o nível de precisão desejado ao utilizá-los. Além disso ela oferece suporte a laços, chamadas a sub-rotinas, expressões condicionais e conta com funções embutidas próprias para o desenvolvimento de shaders (ROST, 2006).

Essa linguagem possibilitou aos desenvolvedores implementar um conjunto de diferentes técnicas para conseguir obter uma variedade enorme de efeitos visuais; não somente isso mas o fato de que essas técnicas são implementadas com aceleração via hardware pela GPU (com processamento paralelo) proporciona um aumento drástico de performance e libera carga da CPU para realizar outras tarefas (ROST, 2006).

O processador de vértices é uma unidade programável que realiza operações nos valores de vértices recebidos e seus dados associados. Essas operações consistem em transformação de vértices, transformação e normalização das normais, geração e transformação das coordenadas de textura, iluminação e aplicação de cor. Shaders feitos para rodar nesse processador são chamados de shaders de vértice (ROST, 2006).

Variáveis de atributo (variável global somente leitura alterada por vértice) são utilizadas para passar valores da aplicação para o processador de vértices. Já as variáveis uniformes (variável global somente leitura alterada por primitiva) são utilizadas para passar dados tanto para o processador de vértices como de fragmentos. Por último há as variáveis variantes cuja função é transportar informação do processador de vértices para o processador de fragmentos (ROST, 2006).

O processador de vértices atua em um vértice por vez e uma implementação pode ter múltiplos processadores operando em paralelo (o mesmo vale para o processador de fragmentos). Logo, o shader de vértice é executado uma vez para cada vértice, sendo que há uma possibilidade de perda de performance caso um shader de vértice precise calcular mais variáveis variantes do que o que é necessário pelo shader de fragmentos. Por outro lado, o processador de fragmentos é responsável por realizar algumas operações como interpolação de valores, acesso e aplicação de texturas, névoa e soma de cor (ROST, 2006).

Cabe ressaltar que, em termos de performance, normalmente os desenvolvedores preferem utilizar um shader de vértice mais genérico em conjunto com um shader de fragmento, pois assim é possível utilizar apenas um subconjunto das variáveis contidas no shader de vértice e ainda sim reduzir tempo e custos de desenvolvimento e manutenção para uma grande quantidade de shaders (ROST, 2006).

2.1.3 Direct3D (HLSL) *versus* OpenGL (GLSL)

Direct3D é uma API para desenvolvimento de aplicações gráficas nativas para plataformas proprietárias da Microsoft. Ela evoluiu muito durante os anos 90 e superou a

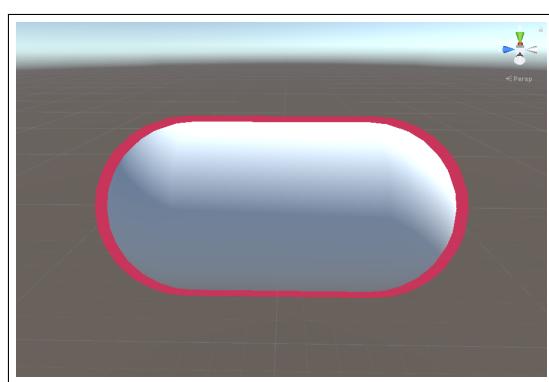
OpenGL. Conceitualmente, a pipeline gráfica de ambas APIs são bem semelhantes, mas uma diferença importante se dá em termos de design de gerenciamento dos estágios de shaders, onde OpenGL faz uso de um objeto (programa de shader) que contém múltiplos shaders enquanto que Direct3D expõe um contexto de renderização diretamente para a criação de shaders. Quanto às linguagens (GLSL e HLSL), são muito parecidas e os desenvolvedores conseguem transcrever instruções facilmente de uma para a outra (MICROSOFT, 2020).

Considerando a pouca diferença em capacidade de renderização existente entre essas duas interfaces, a escolha sobre qual usar depende muito da plataforma alvo de desenvolvimento. Direct3D é específica para plataformas da Microsoft e é amplamente suportada por fornecedores de hardware gráfico, especialmente em computadores desktop. OpenGL é open source e possui bastante aceitação no espaço de desenvolvimento mobile, principalmente devido ao desenvolvimento da OpenGL ES — uma subseção do OpenGL projetada especialmente para sistemas embarcados como smartphones e consoles portáteis (VARCHOLIK, 2014).

2.1.4 High-Level Shader Language

A HLSL é uma linguagem de shader criada em 2002 (acompanhou o DirectX 9) e também assemelha-se à linguagem de programação C. Ao longo dos anos foram adicionadas melhorias como suporte a *Multithread*, adição de uma API específica para uso de GPGPU (GPU de propósito geral) e o suporte a tesselação. Na Figura 12 abaixo é mostrada a implementação um shader de contorno (ver código-fonte 3) similar ao anterior para demonstrar algumas diferenças e semelhanças entre as duas linguagens.

Figura 12 – O mesmo resultado de contorno obtido com HLSL.



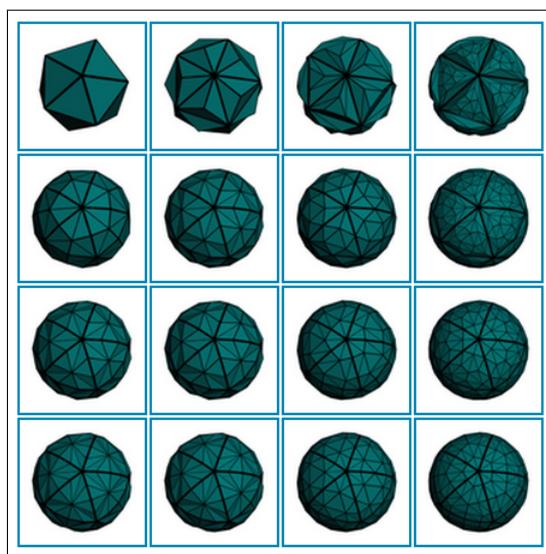
Fonte – Elaborado pelo autor

Uma GPU de propósito geral é uma unidade de processamento gráfico (GPU) que realiza cálculos genéricos que normalmente seriam feitos pela CPU. São utilizadas para realizar

tarefas custosas como cálculos de física, criptografia e computações científicas, pois é possível tirar proveito do paralelismo disponível nas placas gráficas. Da mesma forma que um núcleo pode ser utilizado para renderizar múltiplos pixels simultaneamente, ele também é capaz de processar múltiplos fluxos de dados ao mesmo tempo (TECHTARGET, 2015).

Tesselação é mais um processo na pipeline gráfica responsável por adicionar detalhes a objetos diretamente pela GPU. De maneira geral, mais detalhes geométricos (mais vértices), resultam em uma renderização "mais bonita". Seu modo de funcionamento consiste em subdividir um objeto dinamicamente e sem o custo adicional de reprocessamento de geometria. Isso permite um sistema de nível de detalhe dinâmico e menos utilização do barramento de gráficos, o que melhora a performance (VARCHOLIK, 2014).

Figura 13 – Diferentes níveis de tesselação aplicados em uma malha produzem aumento no número de vértices.



Fonte – <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fc/Tessellation_Level_Table.png>

2.2 APROFUNDANDO CONCEITOS TÉCNICOS DE SHADERS

Ao estudar computação gráfica a dúvida mais comum ao se deparar com certos termos utilizados é "o que é um shader". Essa palavra pode causar uma certa estranheza no início mas sua definição não é nenhum bicho de sete cabeças. Shaders são apenas pequenos programas (assim como um reproduutor de mídia ou uma calculadora de um computador) que são executados diretamente pela GPU ao invés da CPU. Isso permite a redução da carga de trabalho gráfico da

CPU pelo redirecionamento das tarefas para a GPU que possui hardware especializado para isso (LUTEN, 2014).

Figura 14 – Demonstração de como é possível criar visuais únicos utilizando shaders.



Fonte – Adaptado de <https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=F0CWzpYY68A&feature=emb_logo>

Tecnicamente falando, um shader contém um conjunto de instruções que são executadas concorrentemente para cada pixel desenhado na tela. Essa forma de operação abre um leque de possibilidades, onde é possível por exemplo atribuir um comportamento para cada pixel baseado na sua posição na tela. Em uma comparação com programação procedural, ele funcionaria como uma função que recebe uma posição e retorna uma cor, sendo que após a compilação seu tempo de execução é extremamente rápido (VIVO; LOWE, 2015).

Uma metáfora para ajudar a compreender a dimensão da complexidade do processamento de um shader seria imaginá-lo como um bloco de várias tarefas que passa por uma linha de produção industrial. As tarefas podem ser pequenas ou grandes e consequentemente podem demandar mais processamento e energia. No caso da CPU cada trabalho seguinte teria que esperar o término do atual para começar (VIVO; LOWE, 2015). É interessante ressaltar que hoje em dia existe a tecnologia de multiprocessamento, onde os computadores normalmente possuem grupos de quatro processadores que atuam em conjunto para realizar as tarefas.

Considerando uma tela com resolução de 800x600, significa que 480.000 pixels precisam ser processados a cada frame sendo que normalmente é utilizada uma taxa de 30 frames por segundo (FPS), então será necessário fazer 14.400.000 cálculos por segundo. Isso explica o fato de video games e outras aplicações gráficas exigirem muito mais poder de processamento que outros programas. Seu conteúdo gráfico implica em inúmeras operações por cada pixel, pois

cada pixel na tela precisa ser computado, e também em perspectivas e geometrias de jogos 3D (VIVO; LOWE, 2015).

Esse cenário pode ser suficiente para sobrecarregar um microprocessador comum e fica pior quando leva-se em consideração as tecnologias que fazem uso seja de taxa de FPS maior, seja de resoluções maiores como 2K, e acima. Para resolver esse problema utiliza-se processamento paralelo. A GPU possui vários pequenos microprocessadores que funcionam concorrentemente, além disso ela possui funções matemáticas específicas aceleradas via hardware para realizar operações matriciais e trigonométricas rapidamente (VIVO; LOWE, 2015).

2.2.1 Vertex Shader

A vertex shader is a GPU program that is executed once per vertex that is assigned to, and a pixel shader is a GPU program that is executed once per pixel. Vertex processing involves the operations that occur at each vertex, most notably transformation and lighting. Fragments are per-pixel data structures that are created by the rasterization of graphics primitives. A fragment contains all the data necessary to update a single location in the frame buffer. Fragment processing consists of the operations that occur on a per-fragment basis, most notably reading from texture memory and applying the texture value(s) at each fragment (ROST, 2006).

2.2.2 Fragment Shader

2.3 GODOT

2.4 UNITY

2.4.1 ShaderLab

2.5 UNREAL

2.5.1 Nós de material

2.6 OTIMIZAÇÃO E PERFORMANCE

Nunc ac pretium dui. Mauris aliquam dapibus nulla ac mattis. Aenean non tortor volutpat, varius lectus vitae, accumsan nibh. Cras pretium vestibulum enim, id ullamcorper tortor ultrices non. Integer sodales viverra faucibus. Curabitur at dui lacinia, rhoncus lacus at, blandit

metus. Integer scelerisque non enim quis ornare.

Aliquam lectus. Vivamus leo. Quisque ornare tellus ullamcorper nulla. Mauris porttitor pharetra tortor. Sed fringilla justo sed mauris. Mauris tellus. Sed non leo. Nullam elementum, magna in cursus sodales, augue est scelerisque sapien, venenatis congue nulla arcu et pede. Ut suscipit enim vel sapien. Donec congue. Maecenas urna mi, suscipit in, placerat ut, vestibulum ut, massa. Fusce ultrices nulla et nisl.

Tabela 2 – Duis faucibus, enim quis tincidunt pellentesque, nisl leo varius nulla, vitae tempus dui mauris ac ante purus lorem

Ranking	Exon Coverage	Splice Site Support
E1	Complete coverage by a single transcript	Both splice sites
E2	Complete coverage by more than a single transcript	Both splice sites
E3	Partial coverage	Both splice sites
E4	Partial coverage	One splice site
E5	Complete or partial coverage	No splice sites
E6	No coverage	No splice sites

Fonte – Elaborado pelo autor

Duis faucibus, enim quis tincidunt pellentesque, nisl leo varius nulla, vitae tempus dui mauris ac ante. Quisque purus lorem, pharetra sit amet lobortis eu, vehicula vitae purus. Ut varius, erat nec vehicula elementum, risus est tempus justo, nec vulputate augue leo egestas metus.

Etiam ac leo a risus tristique nonummy. Donec dignissim tincidunt nulla. Vestibulum rhoncus molestie odio. Sed lobortis, justo et pretium lobortis, mauris turpis condimentum augue, nec ultricies nibh arcu pretium enim. Nunc purus neque, placerat id, imperdiet sed, pellentesque nec, nisl. Vestibulum imperdiet neque non sem accumsan laoreet. In hac habitasse platea dictumst. Etiam condimentum facilisis libero. Suspendisse in elit quis nisl aliquam dapibus. Pellentesque auctor sapien. Sed egestas sapien nec lectus. Pellentesque vel dui vel neque bibendum viverra. Aliquam porttitor nisl nec pede. Proin mattis libero vel turpis. Donec rutrum mauris et libero. Proin euismod porta felis. Nam lobortis, metus quis elementum commodo, nunc lectus elementum mauris, eget vulputate ligula tellus eu neque. Vivamus eu dolor.

Massachusetts Institute of Technology

- Integer non lacinia magna. Aenean tempor lorem tellus, non sodales nisl commodo ut
- Proin mattis placerat risus sit amet laoreet. Praesent sapien arcu, maximus ac fringilla efficitur, vulputate faucibus sem. Donec aliquet velit eros, sit amet

Tabela 3 – Etiam molestie, nulla a egestas aliquet, velit augue congue metus

Quisque	pharetra	tempus	vulputate
E1	Complete coverage by a single transcript	Both splice sites	
E2	Complete coverage by more than a single transcript	Both splice sites	
E3	Partial coverage	Both splice sites	Both
E4	Partial coverage	One splice site	Both
E5	Complete or partial coverage	No splice sites	Both
E6	No coverage	No splice sites	

Fonte – Elaborado pelo autor

elementum dolor pharetra eget

- Integer eget mattis libero. Praesent ex velit, pulvinar at massa vel, fermentum dictum mauris. Ut feugiat accumsan augue, et ultrices ipsum euismod vitae
 - Integer non lacinia magna. Aenean tempor lorem tellus, non sodales nisl commodo ut
 - Proin mattis placerat risus sit amet laoreet.

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Integer non lacinia magna. Aenean tempor lorem tellus, non sodales nisl commodo ut. Proin mattis placerat risus sit amet laoreet. Praesent sapien arcu, maximus ac fringilla efficitur, vulputate faucibus sem. Donec aliquet velit eros, sit amet elementum dolor pharetra eget. Integer eget mattis libero

3.1 TRABALHO RELACIONADO A

Suspendisse vitae elit. Aliquam arcu neque, ornare in, ullamcorper quis, commodo eu, libero. Fusce sagittis erat at erat tristique mollis. Maecenas sapien libero, molestie et, lobortis in, sodales eget, dui. Morbi ultrices rutrum lorem. Nam elementum ullamcorper leo. Morbi dui. Aliquam sagittis. Nunc placerat. Pellentesque tristique sodales est. Maecenas imperdiet lacinia velit. Cras non urna. Morbi eros pede, suscipit ac, varius vel, egestas non, eros. Praesent malesuada, diam id pretium elementum, eros sem dictum tortor, vel consectetur odio sem sed wisi.

Sed feugiat. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Ut pellentesque augue sed urna. Vestibulum diam eros, fringilla et, consectetur eu, nonummy id, sapien. Nullam at lectus. In sagittis ultrices mauris. Curabitur malesuada erat sit amet massa. Fusce blandit. Aliquam erat volutpat. Aliquam euismod. Aenean vel lectus. Nunc imperdiet justo nec dolor.

3.2 TRABALHO RELACIONADO B

Integer non lacinia magna. Aenean tempor lorem tellus, non sodales nisl commodo ut. Proin mattis placerat risus sit amet laoreet. Praesent sapien arcu, maximus ac fringilla efficitur, vulputate faucibus sem. Donec aliquet velit eros, sit amet elementum dolor pharetra eget. Integer eget mattis libero. Praesent ex velit, pulvinar at massa vel, fermentum dictum mauris. Ut feugiat accumsan augue, et ultrices ipsum euismod vitae

Nunc ac pretium dui. Mauris aliquam dapibus nulla ac mattis. Aenean non tortor volutpat, varius lectus vitae, accumsan nibh. Cras pretium vestibulum enim, id ullamcorper tortor ultrices non. Integer sodales viverra faucibus. Curabitur at dui lacinia, rhoncus lacus at, blandit metus. Integer scelerisque non enim quis ornare.

Nulla ac nisl. Nullam urna nulla, ullamcorper in, interdum sit amet, gravida ut,

Quadro 1 – Praesent ex velit, pulvinar at massa vel, fermentum dictum mauris. Ut feugiat accumsan augue

Quisque	pharetra	tempus	vulputate
E1	Complete coverage by a single transcript	Both	Complete
E2	Complete coverage by more than	Both splice sites	Complete
E3	Partial coverage	Both splice sites	Both

Fonte – Elaborado pelo autor

risus. Aenean ac enim. In luctus. Phasellus eu quam vitae turpis viverra pellentesque. Duis feugiat felis ut enim. Phasellus pharetra, sem id porttitor sodales, magna nunc aliquet nibh, nec blandit nisl mauris at pede. Suspendisse risus risus, lobortis eget, semper at, imperdiet sit amet, quam. Quisque scelerisque dapibus nibh. Nam enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ut metus. Ut metus justo, auctor at, ultrices eu, sagittis ut, purus. Aliquam aliquam.

Quadro 2 – Duis faucibus, enim quis tincidunt pellentesque

Quisque	pharetra
E1	Complete coverage by a single transcript
E2	Complete coverage by more than
E3	Partial coverage
E4	Partial coverage
E5	Partial coverage
E6	Partial coverage
E7	Partial coverage

Fonte – Elaborado pelo autor

Etiam pede massa, dapibus vitae, rhoncus in, placerat posuere, odio. Vestibulum luctus commodo lacus. Morbi lacus dui, tempor sed, euismod eget, condimentum at, tortor. Phasellus aliquet odio ac lacus tempor faucibus. Praesent sed sem. Praesent iaculis. Cras rhoncus tellus sed justo ullamcorper sagittis. Donec quis orci. Sed ut tortor quis tellus euismod tincidunt. Suspendisse congue nisl eu elit. Aliquam tortor diam, tempus id, tristique eget, sodales vel, nulla. Praesent tellus mi, condimentum sed, viverra at, consectetur quis, lectus. In auctor vehicula orci. Sed pede sapien, euismod in, suscipit in, pharetra placerat, metus. Vivamus commodo dui non odio. Donec et felis.

Integer non lacinia magna. Aenean tempor lorem tellus, non sodales nisl commodo ut. Proin mattis placerat risus sit amet laoreet. Praesent sapien arcu, maximus ac fringilla efficitur, vulputate faucibus sem. Donec aliquet velit eros, sit amet elementum dolor pharetra eget. Integer eget mattis libero.

4 METODOLOGIA

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris. Etiam euismod. Fusce facilisis lacinia dui. Suspendisse potenti. In mi erat, cursus id, nonummy sed, ullamcorper eget, sapien. Praesent pretium, magna in eleifend egestas, pede pede pretium lorem, quis consectetur tortor sapien facilisis magna. Mauris quis magna varius nulla scelerisque imperdiet. Aliquam non quam. Aliquam porttitor quam a lacus. Praesent vel arcu ut tortor cursus volutpat. In vitae pede quis diam bibendum placerat. Fusce elementum convallis neque. Sed dolor orci, scelerisque ac, dapibus nec, ultricies ut, mi. Duis nec dui quis leo sagittis commodo.

O autor Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Tabela 4 – Um Exemplo de tabela alinhada que pode ser longa ou curta, conforme padrão IBGE

Nome	Nascimento	Documento
Maria da Silva	11/11/1111	111.111.111-11
Maria da Silva	11/11/1111	111.111.111-11
Maria da Silva	11/11/1111	111.111.111-11

Fonte – Produzido pelos autores

Nota – Esta é uma nota, que diz que os dados são baseados na regressão linear.

Anotações – Uma anotação adicional, seguida de várias outras.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi

ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

4.1 EXEMPLO DE ALGORITMOS E FIGURAS

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Algoritmo 1: Como escrever algoritmos no L^AT_EX2e

Entrada: o proprio texto

Saída: como escrever algoritmos com L^AT_EX2e

início

 inicialização;

repita

 leia o atual;

se entendeu **então**

 vá para o próximo;

 próximo se torna o atual;

fim

senão

 volte ao início da seção;

fim

até fim do texto;

fim

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam

tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Exemplo de alíneas com números:

1. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.
2. Praesent vitae nulla varius, pulvinar quam at, dapibus nisi. Aenean in commodo tellus. Mauris molestie est sed justo malesuada, quis feugiat tellus venenatis.
3. Praesent quis erat eleifend, lacinia turpis in, tristique tellus. Nunc dictum sed tortor nec viverra.
4. Mauris facilisis odio eu ornare tempor. Nunc dictum sed tortor nec viverra.
5. Curabitur convallis odio at eros consequat pretium.

Etiam euismod. Fusce facilisis lacinia dui. Suspendisse potenti. In mi erat, cursus id, nonummy sed, ullamcorper eget, sapien. Praesent pretium, magna in eleifend egestas, pede pede pretium lorem, quis consectetur tortor sapien facilisis magna. Mauris quis magna varius nulla scelerisque imperdiet. Aliquam non quam. Aliquam porttitor quam a lacus. Praesent vel arcu ut tortor cursus volutpat. In vitae pede quis diam bibendum placerat. Fusce elementum convallis neque. Sed dolor orci, scelerisque ac, dapibus nec, ultricies ut, mi. Duis nec dui quis leo sagittis commodo.

Tabela 5 – Internal exon scores

Ranking	Exon Coverage	Splice Site Support
E1	Complete coverage by a single transcript	Both splice sites
E2	Complete coverage by more than a single transcript	Both splice sites
E3	Partial coverage	Both splice sites
E4	Partial coverage	One splice site
E5	Complete or partial coverage	No splice sites
E6	No coverage	No splice sites

Fonte – os autores

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris. Referenciando a Tabela 5 Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec

aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Figuras podem ser criadas diretamente em LaTeX, como o exemplo da ??.

Ou então figuras podem ser incorporadas de arquivos externos, como é o caso da ??.

Se a figura que ser incluída se tratar de um diagrama, um gráfico ou uma ilustração que você mesmo produza, priorize o uso de imagens vetoriais no formato PDF. Com isso, o tamanho do arquivo final do trabalho será menor, e as imagens terão uma apresentação melhor, principalmente quando impressas, uma vez que imagens vetoriais são perfeitamente escaláveis para qualquer dimensão. Nesse caso, se for utilizar o Microsoft Excel para produzir gráficos, ou o Microsoft Word para produzir ilustrações, exporte-os como PDF e os incorpore ao documento conforme o exemplo abaixo. No entanto, para manter a coerência no uso de software livre (já que você está usando LaTeX e abnTeX), teste a ferramenta InkScape, ao CorelDraw ou ao Adobe Illustrator. De todo modo, caso não seja possível utilizar arquivos de imagens como PDF, utilize qualquer outro formato, como JPEG, GIF, BMP, etc. Nesse caso, você pode tentar aprimorar as imagens incorporadas com o software livre Gimp. Ele é uma alternativa livre ao Adobe Photoshop.

4.2 USANDO FÓRMULAS MATEMÁTICAS

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

$$x = a_0 + \cfrac{1}{a_1 + \cfrac{1}{a_2 + \cfrac{1}{a_3 + \cfrac{1}{a_4}}}} \quad (4.1)$$

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt

tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

$$k_{n+1} = n^2 + k_n^2 - k_{n-1} \quad (4.2)$$

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

$$\cos(2\theta) = \cos^2 \theta - \sin^2 \theta \quad (4.3)$$

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

$$A_{m,n} = \begin{pmatrix} a_{1,1} & a_{1,2} & \cdots & a_{1,n} \\ a_{2,1} & a_{2,2} & \cdots & a_{2,n} \\ \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ a_{m,1} & a_{m,2} & \cdots & a_{m,n} \end{pmatrix} \quad (4.4)$$

Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.

$$f(n) = \begin{cases} n/2 & \text{if } n \text{ is even} \\ -(n+1)/2 & \text{if } n \text{ is odd} \end{cases} \quad (4.5)$$

Sed commodo posuere pede. Mauris ut est. Ut quis purus. Sed ac odio. Sed vehicula hendrerit sem. Duis non odio. Morbi ut dui. Sed accumsan risus eget odio. In hac habitasse platea dictumst. Pellentesque non elit. Fusce sed justo eu urna porta tincidunt. Mauris felis odio, sollicitudin sed, volutpat a, ornare ac, erat. Morbi quis dolor. Donec pellentesque, erat ac sagittis semper, nunc dui lobortis purus, quis congue purus metus ultricies tellus. Proin et quam. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent sapien turpis, fermentum vel, eleifend faucibus, vehicula eu, lacus.

4.3 USANDO ALGORITMOS

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec odio elit, dictum in, hendrerit sit amet, egestas sed, leo. Praesent feugiat sapien aliquet odio. Integer vitae justo. Aliquam vestibulum fringilla lorem. Sed neque lectus, consectetuer at, consectetuer sed, eleifend ac, lectus. Nulla facilisi. Pellentesque eget lectus. Proin eu metus. Sed porttitor. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse eu lectus. Ut mi mi, lacinia sit amet, placerat et, mollis vitae, dui. Sed ante tellus, tristique ut, iaculis eu, malesuada ac, dui. Mauris nibh leo, facilisis non, adipiscing quis, ultrices a, dui.

Morbi luctus, wisi viverra faucibus pretium, nibh est placerat odio, nec commodo wisi enim eget quam. Quisque libero justo, consectetuer a, feugiat vitae, porttitor eu, libero. Suspendisse sed mauris vitae elit sollicitudin malesuada. Maecenas ultricies eros sit amet ante. Ut venenatis velit. Maecenas sed mi eget dui varius euismod. Phasellus aliquet volutpat odio. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque sit amet pede ac sem eleifend consectetuer. Nullam elementum, urna vel imperdiet sodales, elit ipsum pharetra ligula, ac pretium ante justo a nulla. Curabitur tristique arcu eu

Algoritmo 2: Algoritmo de Otimização por Colônia de Formiga

Entrada: Entrada do Algoritmo

Saída: Saída do Algoritmo

início

Atribua os valores dos parâmetros;

Inicialize as trilhas de feromônios;

enquanto não atingir o critério de parada **faça**

para cada formiga **faça**

Construa as Soluções;

fim

Aplique Busca Local (Opcional);

Atualize o Feromônio;

fim

fim

metus. Vestibulum lectus. Proin mauris. Proin eu nunc eu urna hendrerit faucibus. Aliquam auctor, pede consequat laoreet varius, eros tellus scelerisque quam, pellentesque hendrerit ipsum dolor sed augue. Nulla nec lacus.

4.4 USANDO CÓDIGO-FONTE

Suspendisse vitae elit. Aliquam arcu neque, ornare in, ullamcorper quis, commodo eu, libero. Fusce sagittis erat at erat tristique mollis. Maecenas sapien libero, molestie et, lobortis in, sodales eget, dui. Morbi ultrices rutrum lorem. Nam elementum ullamcorper leo. Morbi dui. Aliquam sagittis. Nunc placerat. Pellentesque tristique sodales est. Maecenas imperdiet lacinia velit. Cras non urna. Morbi eros pede, suscipit ac, varius vel, egestas non, eros. Praesent malesuada, diam id pretium elementum, eros sem dictum tortor, vel consectetur odio sem sed wisi.

Código-fonte 1 – Hello World em C++

```

1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3 int main() {
4     cout<<"Hello World!"<<endl;
5     system("pause");

```

6 } |

Sed feugiat. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Ut pellentesque augue sed urna. Vestibulum diam eros, fringilla et, consectetur eu, nonummy id, sapien. Nullam at lectus. In sagittis ultrices mauris. Curabitur malesuada erat sit amet massa. Fusce blandit. Aliquam erat volutpat. Aliquam euismod. Aenean vel lectus. Nunc imperdiet justo nec dolor.

Código-fonte 2 – Hello World em Java

```

1 public class HelloWorld {
2     public static void main(String[] args) {
3         System.out.println("Hello World!");
4     }
5 }
```

Sed feugiat. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Ut pellentesque augue sed urna. Vestibulum diam eros, fringilla et, consectetur eu, nonummy id, sapien. Nullam at lectus. In sagittis ultrices mauris. Curabitur malesuada erat sit amet massa. Fusce blandit. Aliquam erat volutpat. Aliquam euismod. Aenean vel lectus. Nunc imperdiet justo nec dolor.

4.5 USANDO TEOREMAS, PROPOSIÇÕES, ETC

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

Teorema 4.5.1 (Pitágoras) *Em todo triângulo retângulo o quadrado do comprimento da hipotenusa é igual a soma dos quadrados dos comprimentos dos catetos.*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

Teorema 4.5.2 (Fermat) *Não existem inteiros $n > 2$, e x, y, z tais que $x^n + y^n = z$*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

Proposição 4.5.3 *Para demonstrar o Teorema de Pitágoras...*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

Exemplo 1 *Este é um exemplo do uso do ambiente `exe` definido acima.*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

Definição 4.5.1 *Definimos o produto de ...*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

4.6 USANDO QUESTÕES

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

Questão 1. Esta é a primeira questão com alguns itens:

- (a) Este é o primeiro item
- (b) Segundo item

Questão 2. Esta é a segunda questão:

- (a) Este é o primeiro item
- (b) Segundo item

Questão 3. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra. consectetur adipiscing elit. Nunc dictum sed tortor nec viverra.

- (a) consectetur
- (b) adipiscing
- (c) Nunc
- (d) dictum

4.7 CITAÇÕES

4.7.1 Documentos com três autores

Quando houver três autores na citação, apresentam-se os três, separados por ponto e vírgula, caso estes estejam após o texto. Se os autores estiverem incluídos no texto, devem ser separados por vírgula e pela conjunção "e".

4.7.2 Documentos com mais de três autores

Havendo mais de três autores, indica-se o primeiro seguido da expressão *et al.* (do latim *et alli*, que significa e outros), do ano e da página.

4.7.3 Documentos de vários autores

Havendo citações indiretas de diversos documentos de vários autores, mencionados simultaneamente e que expressam a mesma ideia, separam-se os autores por ponto e vírgula, em ordem alfabética.

4.8 NOTAS DE RODAPÉ

Deve-se utilizar o sistema autor-data para as citações no texto e o numérico para notas explicativas¹. As notas de rodapé podem e devem ser alinhadas, a partir da segunda linha da mesma nota, abaixo da primeira letra da primeira palavra, de forma a destacar o expoente² e sem espaço entre elas e com fonte menor (tamanho 10).

¹ Veja - se como exemplo desse tipo de abordagem o estudo de Netzer (1976)

² Encontramos esse tipo de perspectiva na 2^a parte do verbete referido na nota anterior, em grande parte do estudo de Rahner (1962).

5 RESULTADOS

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

5.1 RESULTADOS DO EXPERIMENTO A

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

5.2 RESULTADOS DO EXPERIMENTO B

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

6 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris. Nullam eleifend justo in nisl. In hac habitasse platea dictumst. Morbi nonummy. Aliquam ut felis. In velit leo, dictum vitae, posuere id, vulputate nec, ante. Maecenas vitae pede nec dui dignissim suscipit. Morbi magna. Vestibulum id purus eget velit laoreet laoreet. Praesent sed leo vel nibh convallis blandit. Ut rutrum. Donec nibh. Donec interdum. Fusce sed pede sit amet elit rhoncus ultrices. Nullam at enim vitae pede vehicula iaculis.

6.1 CONTRIBUIÇÕES DO TRABALHO

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

6.2 LIMITAÇÕES

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

6.3 TRABALHOS FUTUROS

Fusce mauris. Vestibulum luctus nibh at lectus. Sed bibendum, nulla a faucibus semper, leo velit ultricies tellus, ac venenatis arcu wisi vel nisl. Vestibulum diam. Aliquam pellentesque, augue quis sagittis posuere, turpis lacus congue quam, in hendrerit risus eros eget felis. Maecenas eget erat in sapien mattis porttitor. Vestibulum porttitor. Nulla facilisi. Sed a turpis eu lacus commodo facilisis. Morbi fringilla, wisi in dignissim interdum, justo lectus sagittis dui, et vehicula libero dui cursus dui. Mauris tempor ligula sed lacus. Duis cursus enim ut augue. Cras ac magna. Cras nulla. Nulla egestas. Curabitur a leo. Quisque egestas wisi eget nunc. Nam feugiat lacus vel est. Curabitur consectetur.

REFERÊNCIAS

- ABDALA, D. D. Primitivas Gráficas 2D.** Uberlândia: Facom/Ufu, 2019. 74 slides, color. Disponível em: <http://www.facom.ufu.br/~abdala/GBC204/03_primitivas2D.pdf>. Acesso em: 31 out. 2021.
- AHN, S. H. Homogeneous Coordinates.** Disponível em: <http://www.songho.ca/math/>. Acesso em: 04 nov. 2021.
- AHN, S. H. OpenGL.** Disponível em: <http://www.songho.ca/opengl/index.html>. Acesso em: 04 nov. 2021.
- BELAIR, F.; LOVATO, N. outline3D.** Disponível em: <https://github.com/GDQuest/godot-shaders/blob/master/godot/Shaders/outline3D.shader>. Acesso em: 09 nov. 2021.
- COOKSON, A.; DOWLINGSOKA, R.; CRUMPLER, C. Unreal Engine 4 Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself.** Indianapolis: Sams Publishing, 2016.
- COORDINATE Systems.** Disponível em: <https://learnopengl.com/img/getting-started/coordinate_systems.png>. Acesso em: 05 nov. 2021.
- HAAS, J. K. A History of the Unity Game Engine.** 44 p. Monografia (Graduação) — Worcester Polytechnic Institute, Worcester, MA, Estados Unidos, 2014.
- HOLOGRAM planet.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FOCWzpYY68A&t=2s>>. Acesso em: 29 out. 2021.
- IBM CGA graphics card.** Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/55/IBM_Color_Graphics_Adapter.jpg>. Acesso em: 26 out. 2021.
- KL_NVIDIA_GEFORCE_256.JPG.** Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c1/KL_NVIDIA_Geforce_256.jpg>. Acesso em: 27 out. 2021.
- LUTEN, E. OpenGLBook.com.** Disponível em: <https://openglbook.com/the-book.html>. Acesso em: 25 out. 2021.
- MANZUR, A.; MARQUES, G. Godot Engine Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself: The Official Guide to Godot 3.0.** Indianapolis: Sams Publishing, 2018.
- MICROSOFT. Compare the OpenGL ES 2.0 shader pipeline to Direct3D.** Disponível em: <<https://docs.microsoft.com/en-us/windows/uwp/gaming/change-your-shader-loading-code>>. Acesso em: 07 nov. 2021.
- MONTENEGRO, A. Computação Gráfica I.** Niterói: Instituto de computação UFF, [2017?]. 99 slides, color. Disponível em: <[http://www.ic.uff.br/~anselmo/cursos/CGI/slidesGrad/CG_aula4\(introducaoOpenGL\).pdf](http://www.ic.uff.br/~anselmo/cursos/CGI/slidesGrad/CG_aula4(introducaoOpenGL).pdf)>. Acesso em: 02 nov. 2021.
- ROST, R. J. OpenGL Shading Language.** Boston: Addison Wesley, 2006.
- SKETCHPAD.** Disponível em: <<http://i0.wp.com/www.designleap.org/wp-content/uploads/2014/06/Sketchpad-Ivan-Sutherland-1963.jpg?resize=572%2C572>>. Acesso em: 26 out. 2021.
- STENCIL Buffers.** Disponível em: <<https://www.ronja-tutorials.com/assets/images/posts/022/Result.gif>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

TECHTARGET. **GPGPU (general purpose graphics processing unit)**. Disponível em: <<https://whatis.techtarget.com/definition/GPGPU-general-purpose-graphics-processing-unit>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

TESSELATION Level Table. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fc/Tessellation_Level_Table.png>. Acesso em: 08 nov. 2021.

VARCHOLIK, P. **Real-Time 3D Rendering with DirectX and HLSL**. Boston: Addison-Wesley Professional, 2014.

VIEIRA, T. **OpenGL**. Maceió: Instituto de computação UFAL, [2017?]. 9 slides, color. Disponível em: <<https://ic.ufal.br/professor/thales/OpenGL.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2021.

VISIONTEK_GEFORCE_256.JPG. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/VisionTek_GeForce_256.jpg>. Acesso em: 27 out. 2021.

VIVO, P. G.; LOWE, J. **The Book of Shaders**. Disponível em: <https://thebookofshaders.com/>. Acesso em: 25 out. 2021.

WOLFENSTEIN VS DOOM – The battle of the first person shooters! - Retro Refurbs. Disponível em: <<https://www.retrorefurbs.com/wolfenstein-vs-doom-the-battle-of-the-first-person-shooters/>>. Acesso em: 26 out. 2021.

Z-BUFFERING. Disponível em: <<https://larranaga.github.io/Blog/imagenes/z-buffer.png>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

ZUCCONI, A.; LAMMERS, K. **Unity 5.x Shaders and Effects Cookbook**. Birmingham: Packt Publishing, 2016.

GLOSSÁRIO

M

Multithread: capacidade que o sistema operacional possui de executar vários conjuntos de tarefas simultaneamente sem que uma interfira na outra.

V

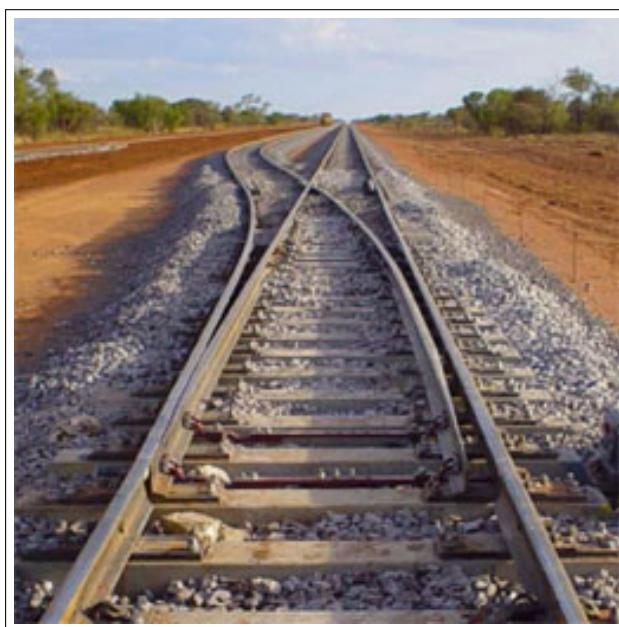
Viewing Frustum: região do espaço no mundo modelado que pode aparecer na tela; campo de visão de um sistema de câmera virtual em perspectiva.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Coordenadas Homogêneas

As coordenadas homogêneas foram criadas para solucionar um problema presente na geometria do espaço Euclidiano, onde duas linhas paralelas no mesmo plano nunca poderão se cruzar. Isso só é interessante até o ponto em que precisamos definir o comportamento geométrico no espaço de projeção. Por exemplo na Figura 15 os trilhos se aproximam até que convergem no horizonte (um ponto no infinito no espaço Euclidiano) distante do observador (AHN, 2012).

Figura 15 – A ferrovia fica mais estreita e se cruza no horizonte.



Fonte – <<http://www.songho.ca/math/homogeneous/homogeneous.html>>

Quando um ponto vai para o infinito ele é representado pelas coordenadas (∞, ∞) e isso se torna uma informação inexpressiva. As linhas paralelas deveriam se cruzar no espaço de projeção mas não conseguem no espaço Euclidiano. Para resolver esse problema os matemáticos criaram as coordenadas homogêneas. O motivo de serem chamadas "homogêneas" se dá devido ao fato de que ao convertê-las para coordenadas cartesianas, percebe-se a relação de proporcionalidade explicitada na equação A.5, onde os diferentes pontos representam o mesmo ponto no espaço Euclidiano, ou seja, coordenadas homogêneas são invariantes à escala (AHN, 2012).

Coordenadas homogêneas são utilizadas para fazer a representação de coordenadas N-dimensionais utilizando N+1 números. Então para transformar um ponto de duas dimensões no sistema de coordenadas cartesianas (X, Y) basta simplesmente adicionar uma variável, portanto

(x, y, w) . A correlação matemática entre coordenadas cartesianas e coordenadas homogêneas é exibida abaixo na equação A.1. Utilizando essa lógica fica claro que se um ponto $(1, 2)$, se move em direção ao infinito, se tornando (∞, ∞) , ele passa a ser representado por $(1, 2, 0)$ em coordenadas homogêneas, conforme a equação A.2 (AHN, 2012).

$$\begin{aligned} X &= \frac{x}{w} \\ Y &= \frac{y}{w} \end{aligned} \tag{A.1}$$

$$(1, 2, 0) \rightarrow \left(\frac{1}{0}, \frac{2}{0} \right) \approx (\infty, \infty) \tag{A.2}$$

Para provar matematicamente que duas retas paralelas se cruzarão, basta analisar a equação A.3 considerando a geometria Euclidiana. Nesse caso não há solução pois $C \neq D$, apenas se as duas linhas fossem idênticas (sobrepostas) seria possível afirmar que $C = D$. Para que o sistema possua solução é preciso reescrevê-lo como na equação A.4, trocando x e y por suas respectivas coordenadas homogêneas. Então como $(C - D)w = 0 \therefore w = 0$, prova-se que as duas linhas paralelas são capazes de se cruzarem em $(x, y, 0)$ que é um ponto no infinito (AHN, 2012).

$$\begin{cases} Ax + By + C = 0 \\ Ax + By + D = 0 \end{cases} \tag{A.3}$$

$$\begin{cases} A\frac{x}{w} + B\frac{y}{w} + C = 0 \\ A\frac{x}{w} + B\frac{y}{w} + D = 0 \end{cases} \implies \begin{cases} Ax + By + Cw = 0 \\ Ax + By + Dw = 0 \end{cases} \tag{A.4}$$

$$\begin{aligned}
(1,2,3) &\rightarrow \left(\frac{1}{3}, \frac{2}{3} \right) \\
(2,4,6) &\rightarrow \left(\frac{2}{6}, \frac{4}{6} \right) = \left(\frac{1}{3}, \frac{2}{3} \right) \\
(4,8,12) &\rightarrow \left(\frac{4}{12}, \frac{8}{12} \right) = \left(\frac{1}{3}, \frac{2}{3} \right) \\
&\vdots \qquad \rightarrow \qquad \vdots \\
(1a,2a,3a) &\rightarrow \left(\frac{1a}{3a}, \frac{2a}{3a} \right) = \left(\frac{1}{3}, \frac{2}{3} \right)
\end{aligned} \tag{A.5}$$

APÊNDICE B – Código-fonte do shader de contorno em HLSL

Código-fonte 3 – Transcrição do shader de contorno de GLSL para HLSL

```

1   Shader "Unlit/SimpleOutline"
2   {
3       Properties
4       {
5           _OutlineColor("Outline Color", Color) =
6               (1,1,1,1)
7           _OutlineWidth("Outline Width", Float) = 0.5
8       }
9
10      SubShader
11      {
12          Tags {"Queue"="Transparent" "RenderType"=""
13              Opaque" }
14          Cull Front
15          Blend SrcAlpha OneMinusSrcAlpha
16
17          Pass
18          {
19              CGPROGRAM
20              #pragma vertex vert
21              #pragma fragment frag
22              #include "UnityCG.cginc"
23
24              struct appdata {
25                  float4 vertex : POSITION;
26              };
27
28              struct v2f {
29                  float4 vertex : SV_POSITION;

```

```
28     };
```

```
29
```

```
30     float4 _OutlineColor;
```

```
31     float _OutlineWidth;
```

```
32
```

```
33     v2f vert (appdata v) {
```

```
34         v2f o;
```

```
35         o.vertex = UnityObjectToClipPos(v.
```

```
36             vertex);
```

```
37         o.vertex.xyz *= _OutlineWidth;
```

```
38         return o;
```

```
39     }
```

```
40
```

```
41     fixed4 frag (v2f i) : SV_Target {
```

```
42         return _OutlineColor;
```

```
43     }
```

```
44     ENDCG
```

```
45 }
```

```
46 }
```

ANEXOS

ANEXO A – Código-fonte do shader de contorno em GLSL

Código-fonte 4 – Shader GLSL 3D simples para efeito de contorno

```
1 shader_type spatial;
2
3 render_mode unshaded, cull_front, depth_draw_always;
4
5 uniform float thickness = 0.1; // espessura do contorno
6 uniform vec4 outline_color : hint_color = vec4(1.0); // cor
    do contorno
7
8 void vertex() {
9     /* desloca cada vertice na direcao de sua normal vezes
     o fator de espessura */
10    VERTEX += NORMAL * thickness;
11}
12
13 void fragment() {
14     /* aplica a cor em cada pixel */
15     ALBEDO = outline_color.rgb;
16     if(outline_color.a < 1.0) ALPHA = outline_color.a;
17}
```