

Efecte de post-procesare

Efectele de post procesare se aplica dupa ce a fost finalizata desenarea scenei.

Pentru a le aplica pornim de la imaginea 2D care a rezultat din proiectarea scenei. Scena in loc sa fie desinata direct in framebufferul care va fi afisat pe ecran e desinata intr-un framebuffer auxiliar.

Bufferul de culoare al acestuia va fi atasat unei texturi. Astfel avem proiectia 2d a scenei in textura respectiva. Pentru a afisa totusi imaginea pe ecran si a putea trece textura printt-un shader, vom desena un dreptunghi in framebufferul principal, care sa acopere in mod exact fereastra de vizualizare (folositi doua triunghiuri). Acestui dreptunghi ii vom asocia in fragment shader textura scenei. In momentul aplicarii texturii vom realiza si eventuale efecte de post procesare.

Task 1. Pornind de la exemplul din carte (cap 12) afisati scena punand-o intr-o textura si asociind-o dreptunghiului desenat.

Task2 . Afisare grayscale.

$$r * 0.3 + g * 0.5 + b * 0.2$$