

TP 5

Postprocessing Palette Swapping

Se deberá desarrollar un shader capaz de reemplazar los colores de la pantalla teniendo en cuenta una paleta de colores proveniente de una textura.

Para lo mismo se deberá cumplir con las siguientes pautas:

- Se deberá obtener el render de la cámara y alterar sus colores para obtener la escala de grises.
- Se deberá implementar alguna utilidad (ej: picker/Slider en UI) para swappear entre paletas de colores. Las mismas deberán ser, por lo menos:
 - 1 x 4 colores.
 - 1 x 8 colores.
 - 1 x 16 colores.
 - 1 x 256 colores.
- Todas las paletas de colores deberán ser correctamente exportadas para contener sólo la cantidad necesaria de colores.
- Se deberá tener en cuenta la cantidad de “blanco” en la imagen del render para determinar el color a pickear en la nueva paleta.