

# Postprocessing OpenGL scény

Pavel Macenauer

xmacen02@stud.fit.vutbr.cz

Jan Bureš

xbures19@stud.fit.vutbr.cz

Fakulta Informačních Technologí  
Vysoké Učení Technické v Brně

13. května 2014



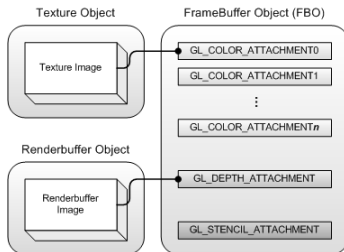
## Obsah projektu

- vyrenderování OpenGL scény do textury
- vyrenderování této textury na obrazovku
- postprocessing

# Framebuffer Object

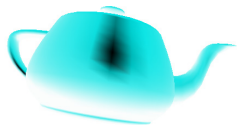
- kombinace color, depth, stencil bufferů
- základní OpenGL kontext má výchozí framebuffer, lze vytvořit i vlastní
- `glGenFramebuffer`, `glBindFramebuffer`, `glDeleteFramebuffer`, ...
- umožňují renderovat scénu přímo do textury
- texturu lze navázat na shader a následně vykreslit přes obrazovku (např. `glBegin(GL_QUADS)`)

# Využití FBO



- renderování do textury - postprocessing
- generování pohledu na scénu

# Výsledky



viz. ukázka programu ...