**Lighting**

**A. Draw call**: Là những bước mà máy tính vẽ lên màn hình để người chơi nhìn thấy. Càng nhiều sẽ càng nặng, mục tiêu vẫn luôn là tối thiểu số draw call.

B.

1. **Forward rendering**:

Ưu điểm: không tốn nhiều bộ nhớ, có thể vẽ được hiệu ứng mờ. Anti aliasing , MSAA, khử răng cưa tốt

Nhược điểm:không hỗ trợ nhiều vật thể.

1. **Deferred rendering**:

Ưu điểm: hỗ trợ tốt nhiều vật thể

Nhược điểm: tốn nhiều bộ nhớ, là không vẽ được những hiệu ứng đặc biệt, hiệu ứng mờ (transparent). Khử răng cưa kém hơn

1. **Chế độ chiếu sáng**:

+ Baked lighting: dùng để tính toán ánh sáng trên các vật thể tĩnh, tính toán trước khi chạy game, không tính toán được cho các vật chuyển động

+ Real time: Tính toán ánh sáng trong quá trình game chạy, dành cho vật thể động.

+ Mixed: 1 nguồn phát sáng.

Note: nên sử dụng ánh sáng tĩnh nếu có thể.