

## Otras Primitivas

*Caracteres*

*Transformaciones*

Giro

Escalado

Distorsión

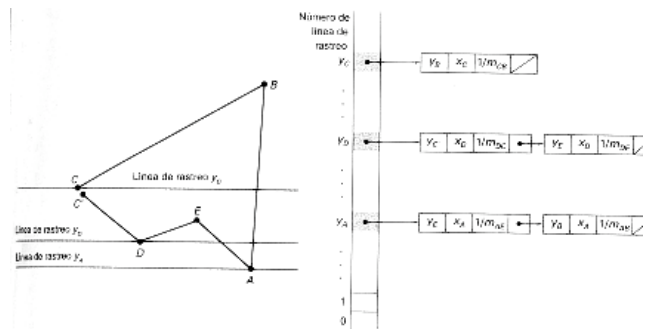
*Atributos de las primitivas*

Tipo de línea

Color

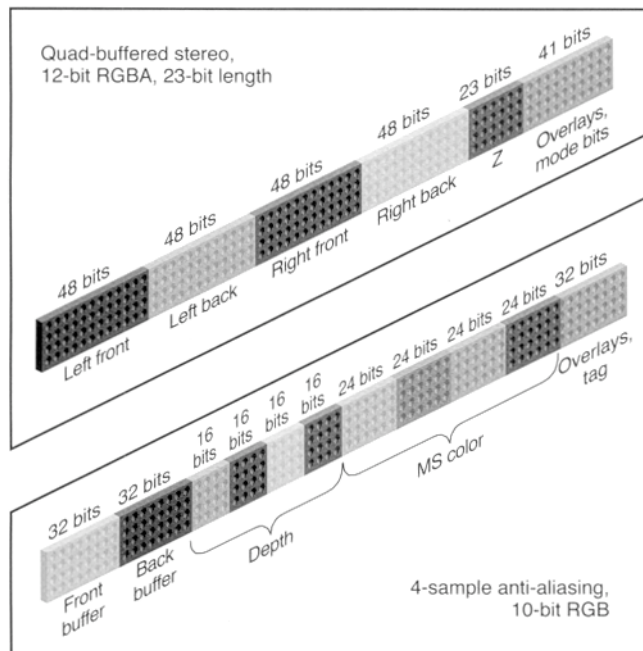
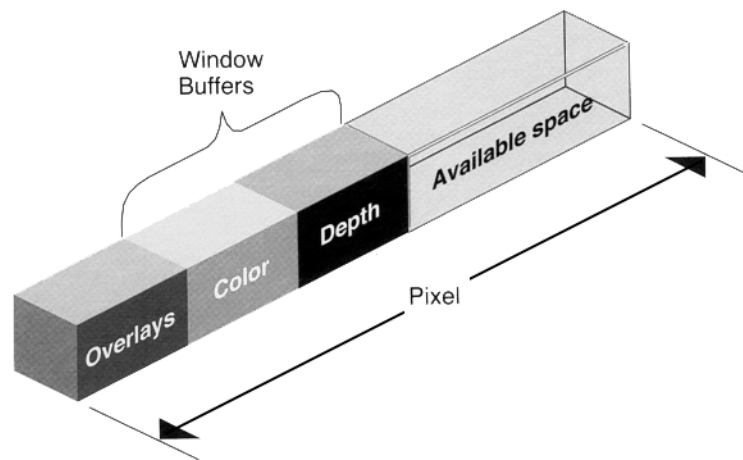
Etc.

Llenado de áreas



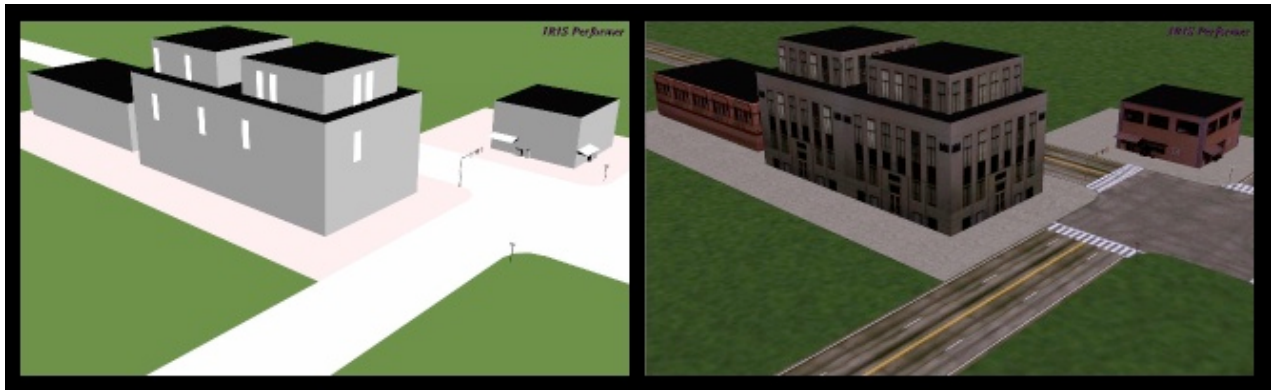
*Recorte de líneas*

# Bufer de pantalla

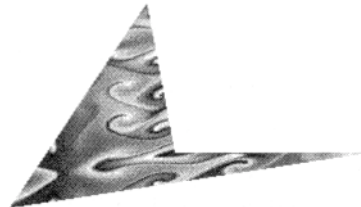
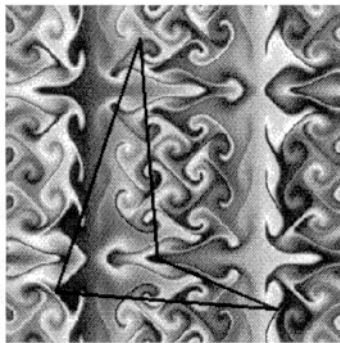


# Texturas

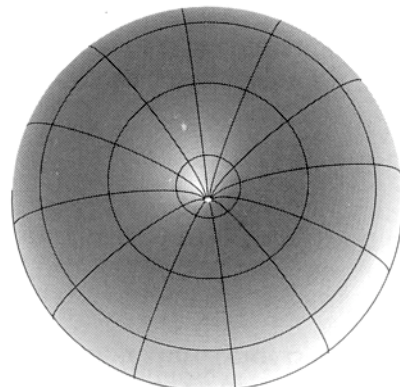
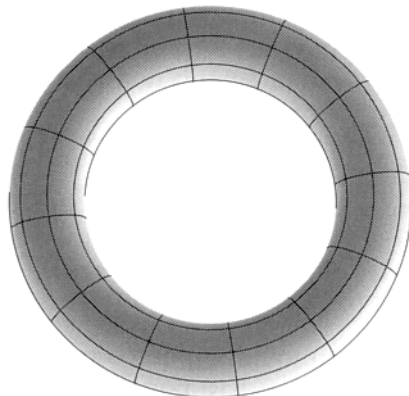
Mejoran la apariencia de una imagen sintética:



Coordenadas de textura:

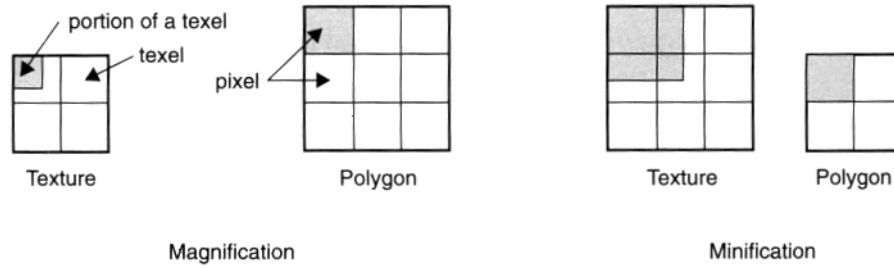


Coordenadas de textura, deformación:

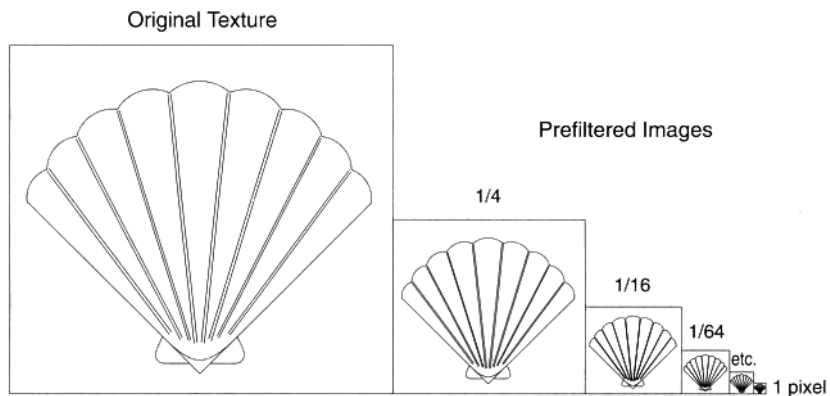


# Texturas

## Filtrado de texturas



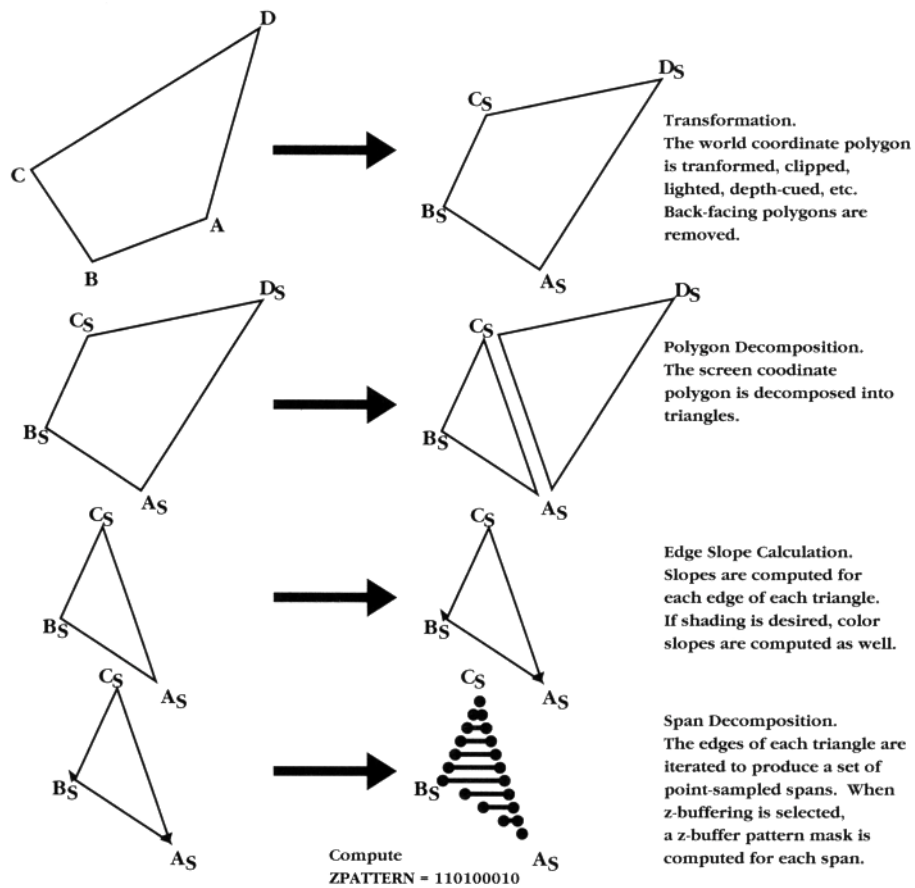
## Mipmapping



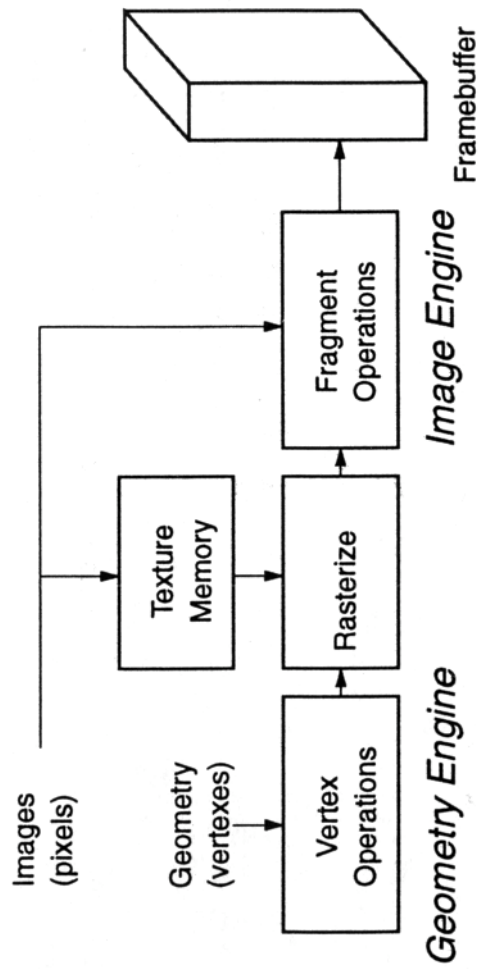
## Repetición y "Clamp" (pinza)



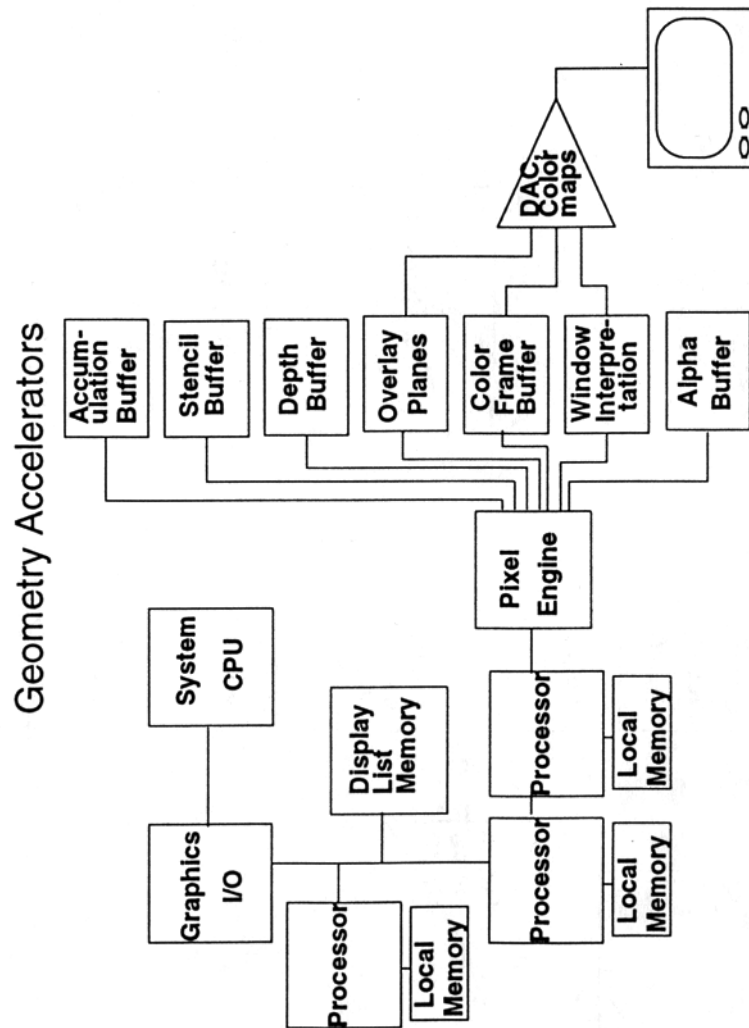
# Pipeline



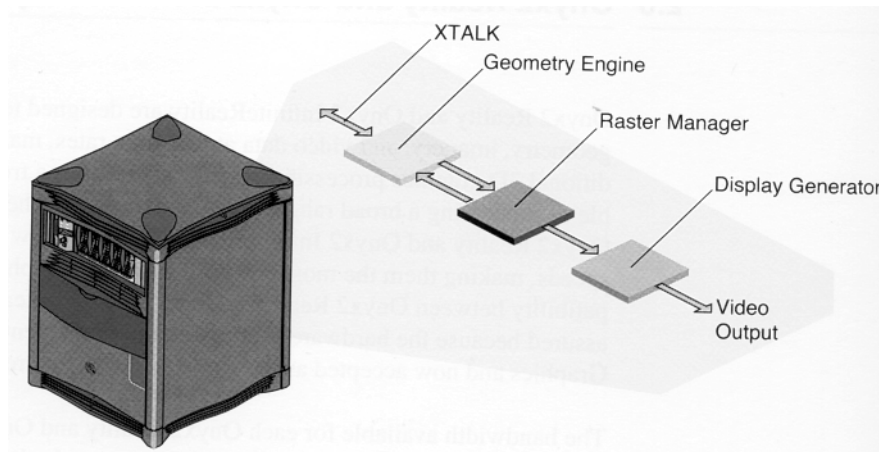
# Pipeline



# Pipeline



## Onyx2 Infinite Reality

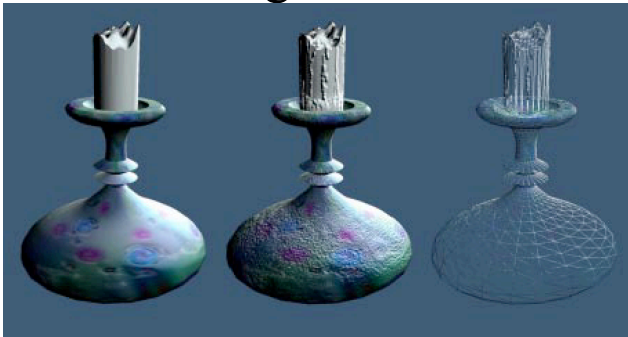


- 2.62 millones de pixels
- Mapas de entorno
- Texturas volumétricas
- Antialiasing
- Luces locales (hasta 8)
- Sombras utilizando mapas de profundidad
- Texturas proyectadas (diapositivas) - Vídeo como textura

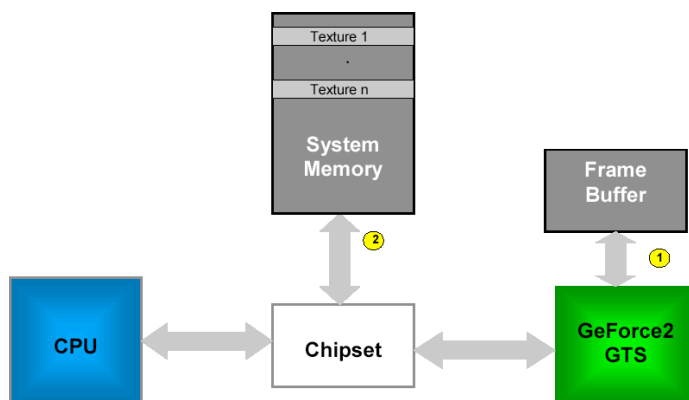


## nvidia GeForce2 GTS

- 1.6 Gtexels por segundo
- Geometría: 25 Millones pol./segundo
- Pixel shading



- Antialiasing por Hardware
- Transferencia de texturas y geometría por AGP
- Compresión de texturas.



- Bufer de pantalla: 32 Mb, 32 bits color + 32 Z Bufer
- Optimizado para OpenGL y DirectX