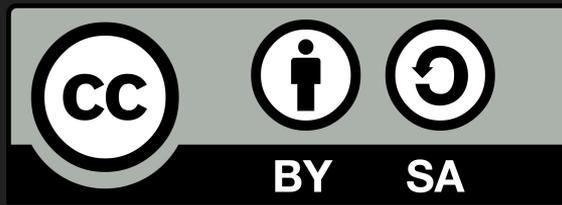


Computação Gráfica para Jogos Eletrônicos

Visão geral sobre o processo de renderização de
jogos digitais

Slides por: Leonardo Tórtoro Pereira (leonardop@usp.br)
Assistentes: Gustavo Ferreira Ceccon (gustavo.ceccon@usp.br),
Gabriel Simmel (gabriel.simmel.nascimento@usp.br) e Ítalo Tobler (italo.tobler.silva@usp.br)





Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>



Objetivos

- Introduzir a área de Computação Gráfica (CG)
- Mostrar contribuições dos jogos eletrônicos para a área
- Mostrar a evolução dos hardwares da área
 - ◆ De CPU a GPU
- Introduzir o conceito de pipeline e mostrar o pipeline da GPU e OpenGL



Objetivos

- Como modelos são estruturados, representados e apresentados para os usuários
- Como transformações são feitas em 3D e como isso é representado na câmera
- Mostrar os conceitos e algoritmos básicos por trás das principais técnicas utilizadas na área, além de exemplos de utilização



Índice

1. Introdução
2. CPU vs GPU
3. Tipos de imagens
4. Modelos 3D
5. Pipeline & Hardware
6. Renderização



1. Introdução



1. Introdução

- O que é Computação Gráfica (CG)?
 - ◆ Imagens e filmes criados usando computadores
 - ◆ Dados de imagem criados por computador
 - Principalmente com ajuda de softwares e hardwares gráficos especializados



1. Introdução

→ Quais são os tópicos mais importantes da área?

- ◆ Design de interface de usuário
- ◆ Gráficos de *sprites* e de vetor
- ◆ Modelagem 3D
- ◆ *Shaders*
- ◆ Design de GPU
- ◆ Visão computacional
- ◆ Entre outros!



1. Introdução

→ A CG baseia-se fortemente em 3 ramos da ciência

◆ Geometria

◆ Óptica

◆ Física



1. Introdução

→ É responsável por

- ◆ Exibir dados de imagem e arte efetivamente e de maneira agradável ao usuário.
- ◆ Processar dados de imagem recebidos do mundo físico



1. Introdução

→ Revolucionou

- ◆ Animação
- ◆ Filmes
- ◆ Publicidade
- ◆ Design gráfico
- ◆ Jogos Eletrônicos



1. Introdução

→ Bibliotecas gráficas mais usadas:

◆ OpenGL

◆ DirectX

◆ Vulkan



2. CPU vs GPU



2. CPU vs GPU

→ No início da CG

- ◆ Seu processamento era feito em CPU
 - Todo computador tem uma! :)
 - Poucos núcleos (antigamente só 1!) :(
 - Não é usada apenas para gráficos :(
 - Alto custo por núcleo :(

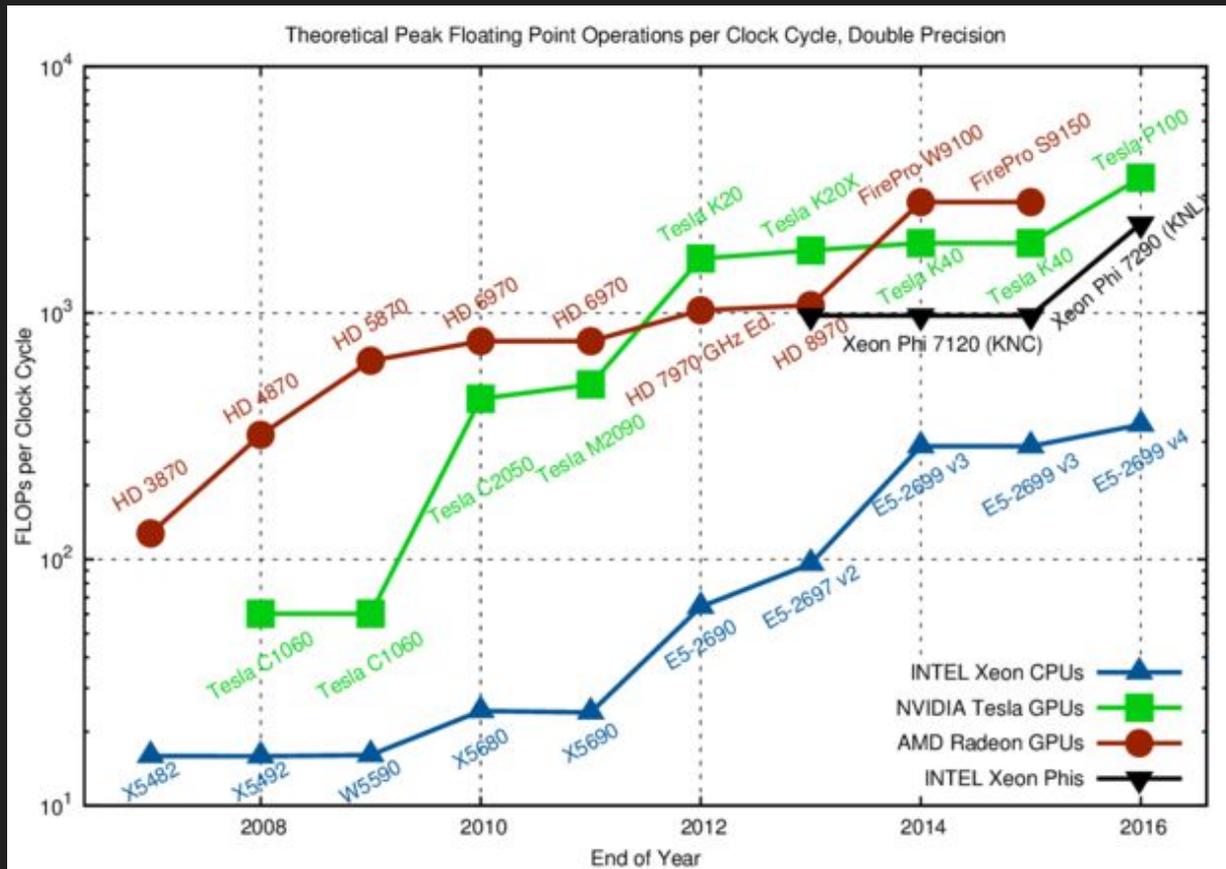


2. CPU vs GPU

→ Atualmente

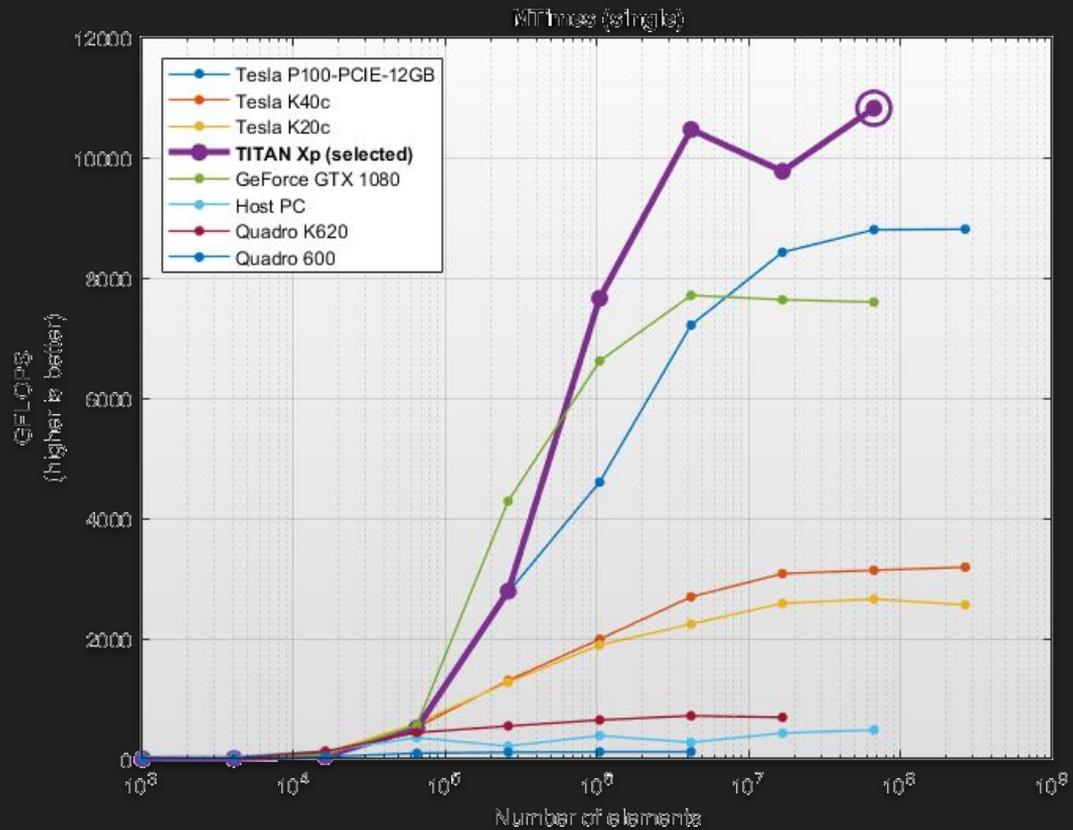
- ◆ Seu processamento é feito (principalmente) em GPU
 - Deve ser comprada à parte :(
 - Muitos núcleos :)
 - 1152 - GTX 760
 - 2560 - GTX 1080
 - 5760 - Titan Z





<https://www.karlrupp.net/2013/06/cpu-gpu-and-mic-hardware-characteristics-over-time/>





<https://blogs.mathworks.com/deep-learning/2017/10/20/deep-learning-with-gpus-and-matlab/>



2. CPU vs GPU

→ Por que GPUs ficaram tão rápidas?

◆ Intensidade aritmética

- Mais transistores para computações
- Menos para lógica de decisão

◆ Economia

- Demanda é alta devido à
 - Indústria multibilionária dos jogos eletrônicos



3. Tipos de Imagens



3. Tipos de Imagens

- Tipos de imagem 2D
 - ◆ Raster
 - ◆ Imagem vetorizada
 - ◆ Sprites

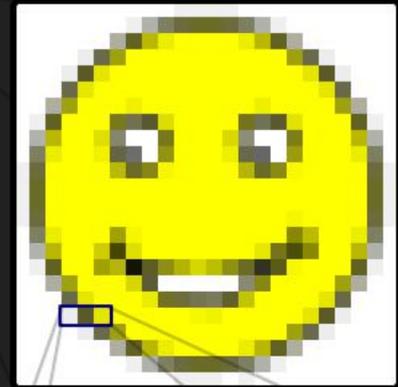


Imagens Rasterizadas



Raster

- Modo de representação de imagem
- Matriz de pixels
- Características do raster:
 - Altura
 - Largura
 - bits/pixel (define o alcance dos valores da matriz)

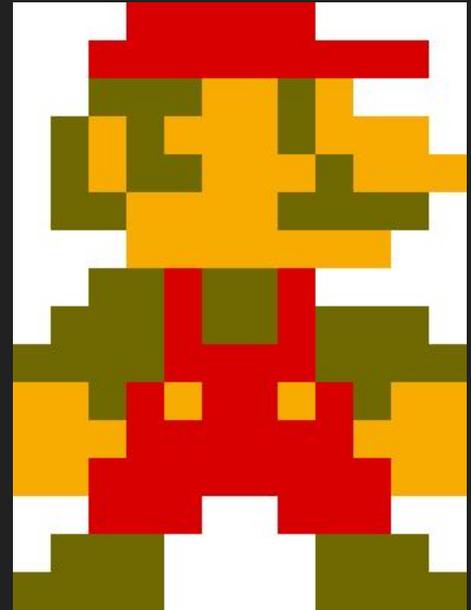


R 93%	R 35%	R 90%
G 93%	G 35%	G 90%
B 93%	B 16%	B 0%



Raster

- Pixel Art
 - Arte a nível de pixel
 - Necessita baixa utilização de memória
 - Os primeiros consoles possuíam memória muito pequena
 - Ainda hoje utilizada em jogos
 - Baixo custo para exibição



Exemplos Pixel Art



Shameless self promotion



[Hyper Light Drifter](#)



[Chrono Trigger](#)



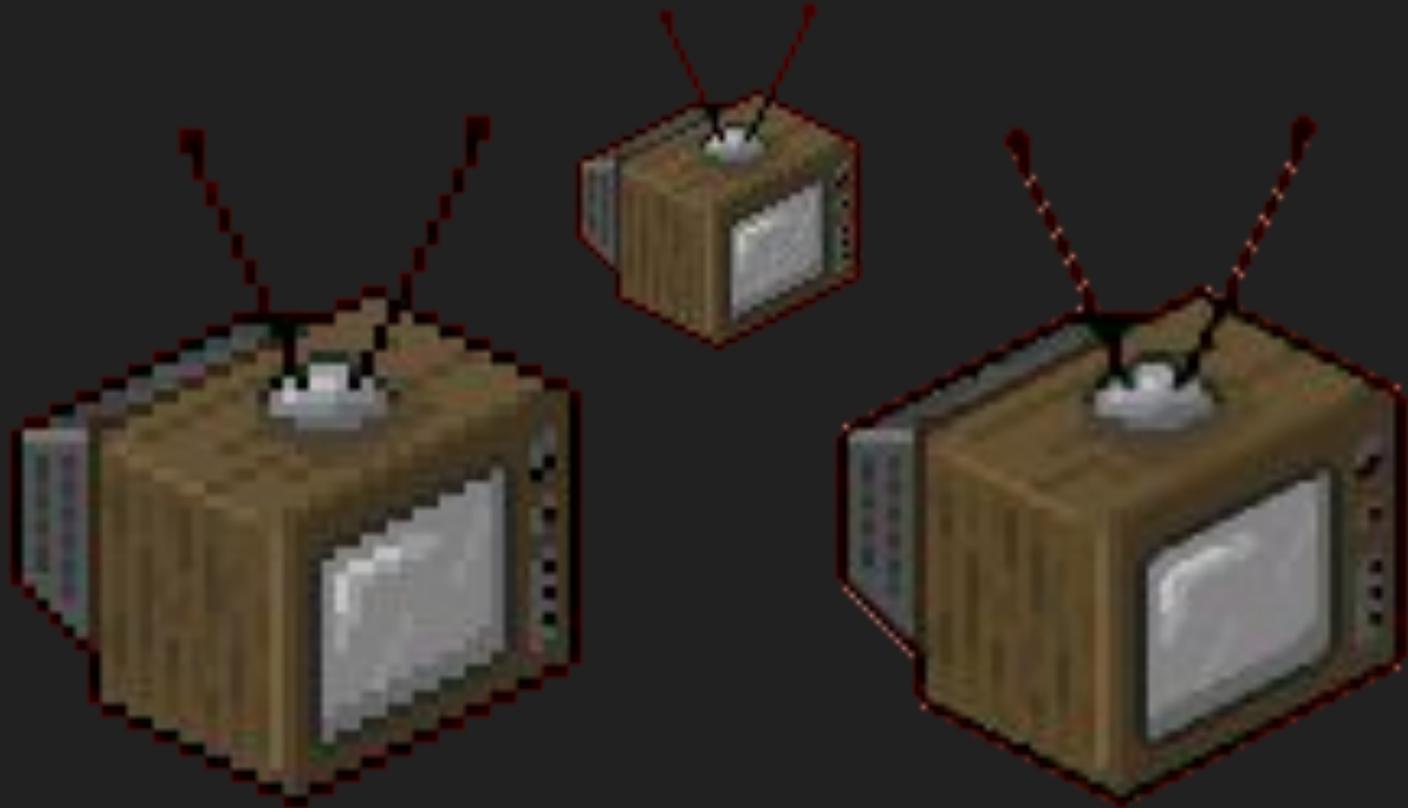
[Blasphemous](#)

Raster

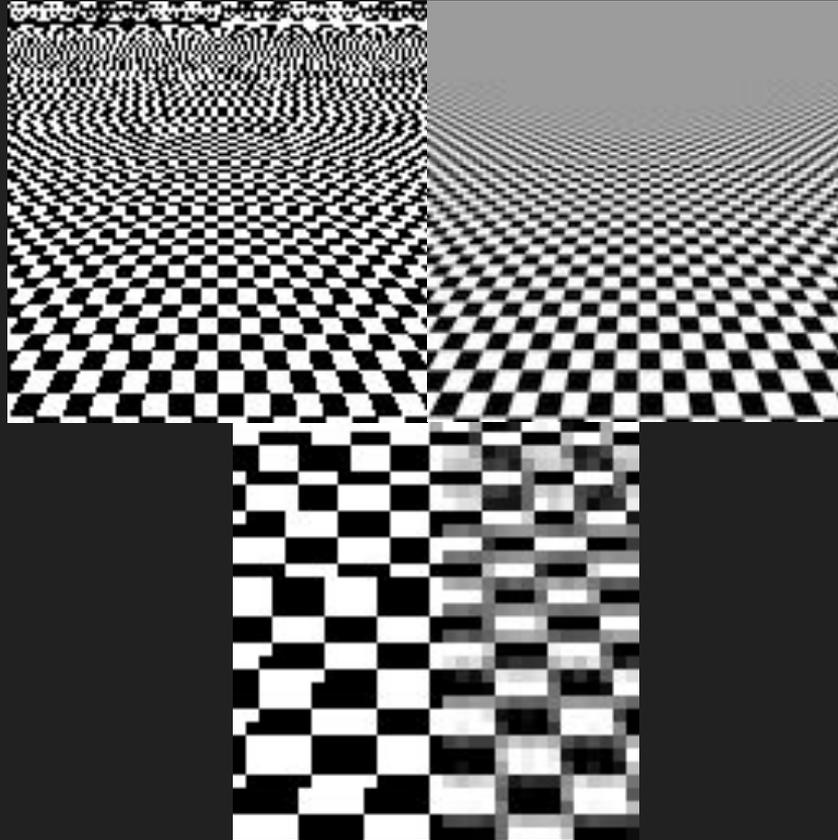
- Problema: reescalar imagens
 - Algoritmos de interpolação
- Aliasing
 - Solução: Anti-aliasing



Raster

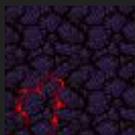


Raster

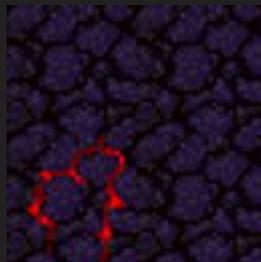


Raster

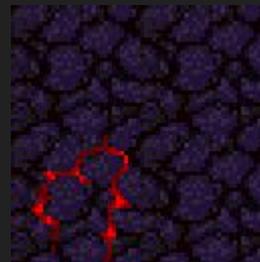
- Cuidado com anti-aliasing em pixel art!
- Antes de re-escalar use o método certo (Caixa)



64x64
Original



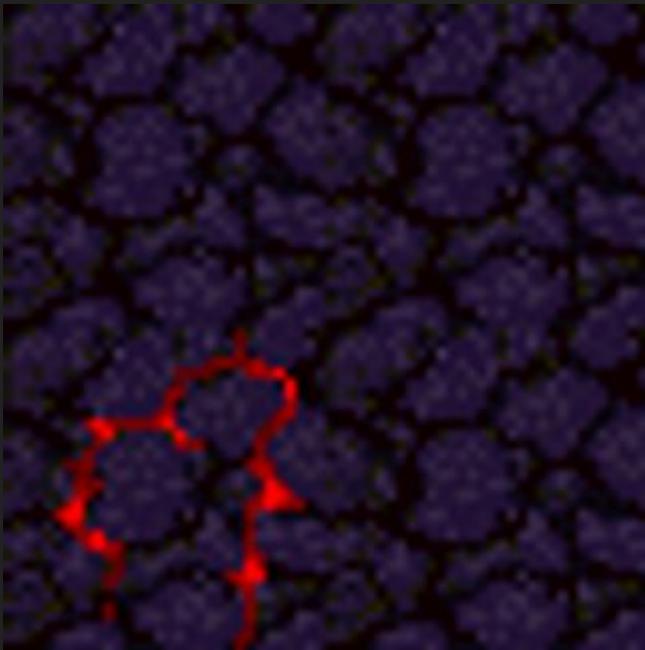
128x128
Filtro Bicúbico



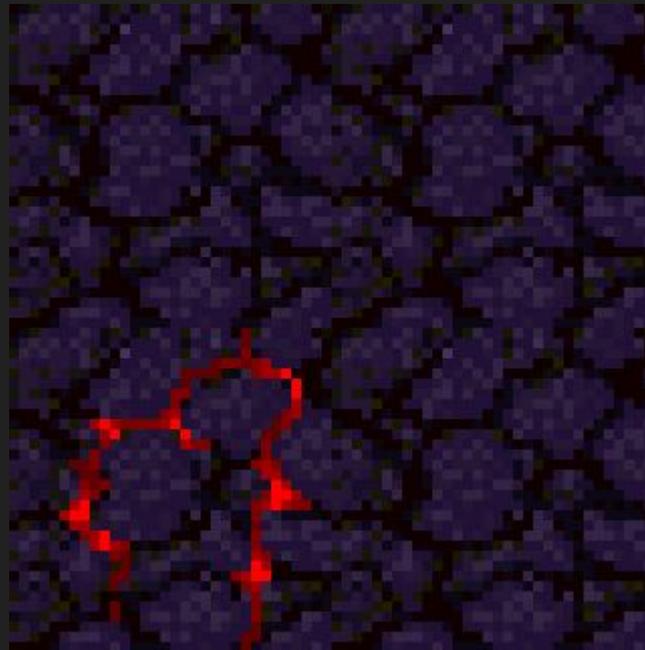
128x128
Filtro Caixa

Sprite feito por Leonardo Tórtoro Pereira. Não usar sem permissão :)

Raster



320x320 Bicúbica



320x320 Caixa

Sprite feito por Leonardo Tórtoro Pereira. Não usar sem permissão :)



Imagem Vetorizada



Imagem Vetorizada

- Representar Imagens por contornos e preenchimentos
 - Imagens compostas por “caminhos” e polígonos primitivos
- Softwares capazes de transformar imagens rasterizadas em vetorizadas
 - Grande perda de informação com imagens de tons contínuos
 - Processo inverso relativamente fácil



Exemplos Imagens Vetorizadas



<https://opengameart.org/forumtopic/2d-vector-artist-at-your-service>

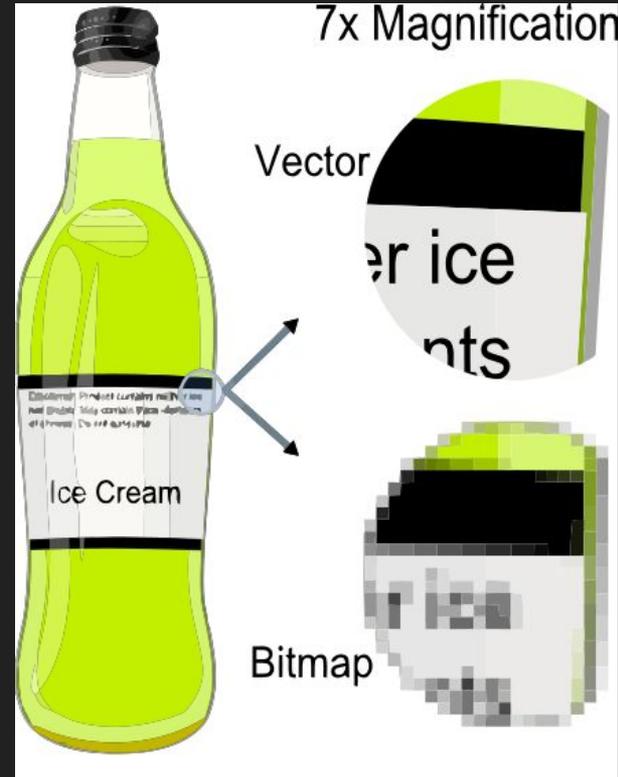


<https://www.gamedevmarket.net/asset/desert-2d-game-vector-background/>

Imagem Vetorizada

https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics

- Imagens vetorizadas não possuem problemas para re-escalar
 - Pode ser rasterizada em diferentes dimensões
- Em contrapartida, a imagem precisa ser rasterizada para ser exibida e a cada vez que for reescalada



Sprites



Sprites

- Bitmaps integrados a uma cena maior
 - Originalmente se referia a objetos independentes, processados separadamente e depois integrados a outros elementos
 - Esse método de organização facilitava detecção de colisões entre diferentes sprites



Quick Tips!



Ferramentas Interessantes para arte 2D

→ Desenhos em geral:

- ◆ [Krita](#) (Open Source)
- ◆ [Gimp](#) (Open Source)
- ◆ [Photoshop](#)

→ Pixel art:

- ◆ [Aseprite](#) (Tem na Steam)
- ◆ [Pyxel Edit](#)

→ Geração de níveis por tileset

- ◆ [Tiled](#) (Com integração para [Unity](#))



Ferramentas Interessantes para arte 2D

→ Animação com Bones

◆ [DragonBones](#) (Open Source)

◆ [Spine](#)

◆ [Spriter](#)

→ Evite usar animação com Bones em pixel art!

◆ É recomendado animar frame a frame :)



4. Modelos 3D

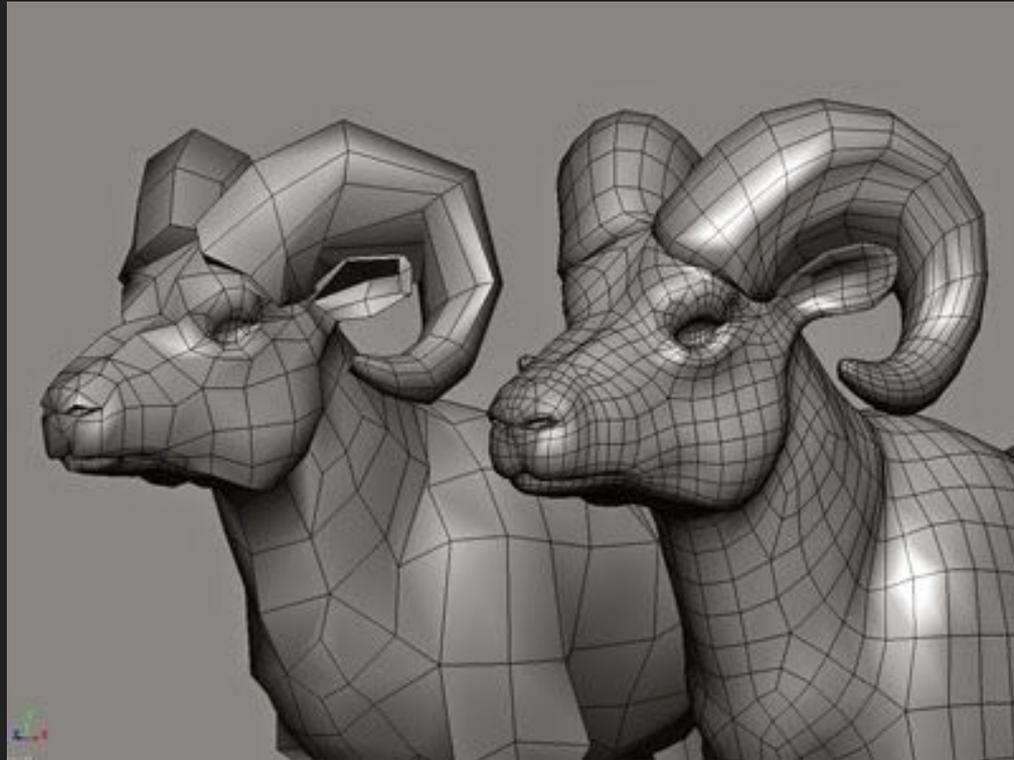


4. Modelos 3D

- Representados através de malhas
 - ◆ Superfícies representadas através de um conjunto de triângulos
- Por que usar triângulos? Por que não usar quadrados?
 - ◆ Simples, planares e geralmente não quebram em transformações



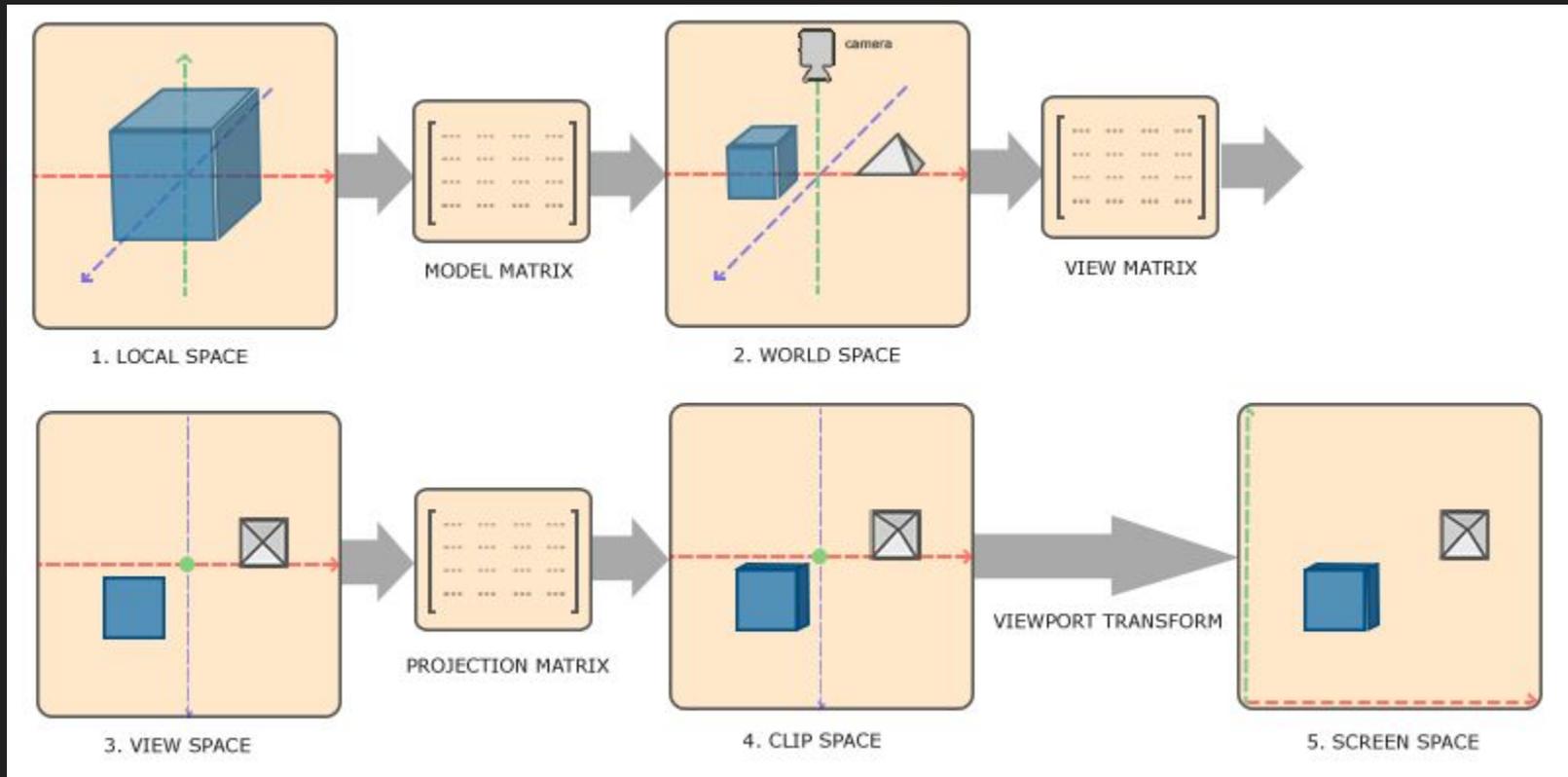
4. Modelos 3D



<https://www.gfxtotal.com.br/tutoriais/modelar-abridor-de-latas-high-poly-3ds-max/>



MVP



<https://learnopengl.com/Getting-started/Coordinate-Systems>



4. Modelos 3D

→ Texturas

- ◆ São imagens que vão para a memória da placa de vídeo
 - Toda imagem vira uma textura, até sprites
- ◆ Mapeamento UV (S,T,U,V,W,X,Y,Z) é necessário para representar a superfície 3D numa imagem 2D
- ◆ Filtro é uma interpolação para suavizar os pixels entre os vértices



Imagem (Textura)

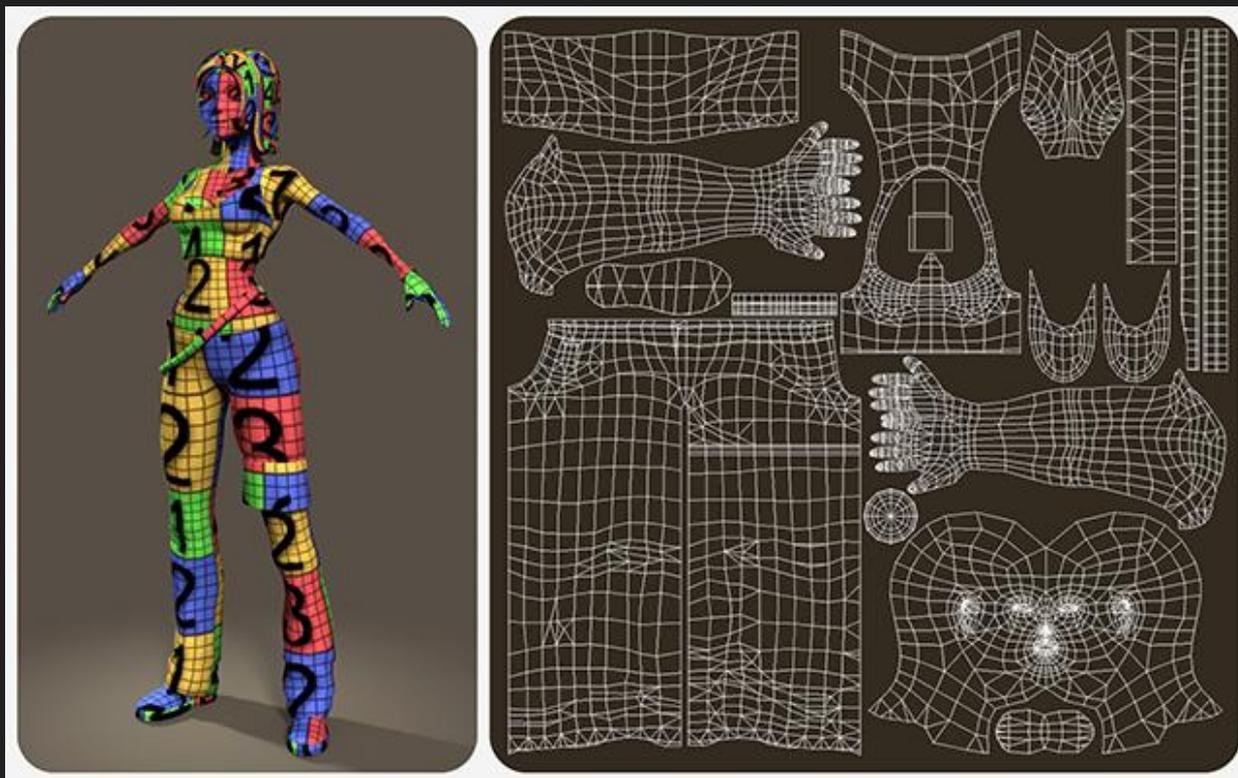


LOW POLY CHARACTER "MIKALA"
CONSTRUCTION SHOTS

SIMONBESOMBES.BLOGSPOT.COM

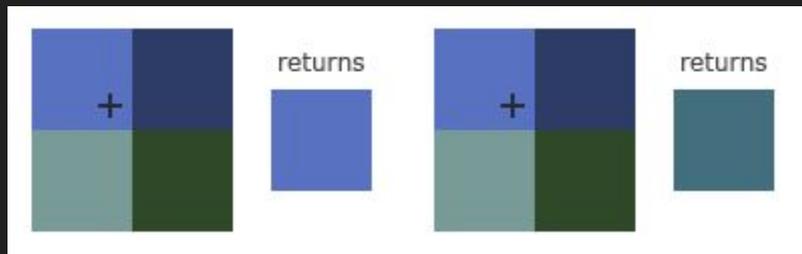


Mapa UV



6. Renderização

- Filtros para escolher a melhor textura para dado pixel
- Dois modos comuns
 - ◆ Nearest (esquerda) seleciona o pixel que possui centro mais próximo da coordenada da textura
 - ◆ Filtro bilinear (direita) valor interpolado dos texels vizinhos da textura



Quick Tips!



Ferramentas interessantes para arte 3D

- [Blender](#) (Open Source)
 - ◆ Propósitos gerais (Até edição de vídeo)
- [Autodesk Maya](#)
 - ◆ Propósitos gerais
- [Houdini](#)
 - ◆ Animação, focada em geração procedural
- [ZBrush](#)
 - ◆ Foco em escultura, integração com várias ferramentas

5. Pipeline & Hardware



5. Pipeline & Hardware

→ Pipeline:

- ◆ Encadeamento de comandos
- ◆ Ordem na qual os comandos são executados

→ Antigamente:

- ◆ Chips, placas e/ou unidades distintas por estágio
- ◆ Fluxo de dados fixo pelo pipeline
- ◆ Hardware costumava seguir isso:



5. Pipeline & Hardware

Transformada de vértices e iluminação



Construção de triângulos e rasterização



Texturização e sombreamento de pixel



Teste de profundidade e *blending* (composição)



Transformada de vértices e iluminação



Sombreamento de Vértice

Arquitetura de GPU em 2003

Construção de triângulo

Seleção de profundidade

Textura

Textura

Textura

Textura

Textura

Textura

Textura

Sombreamento de pixel

Blend / Profundidade

Memória

Memória

Memória

Memória

Memória

Memória

Memória



5. Pipeline & Hardware

→ Atualmente

- ◆ GPUs totalmente programáveis
- ◆ Arquitetura unificada
- ◆ Programável em C
- ◆ Fluxo de dados arbitrário
- ◆ Modelo de programação de múltiplos propósitos



5. Pipeline & Hardware

→ Atualmente

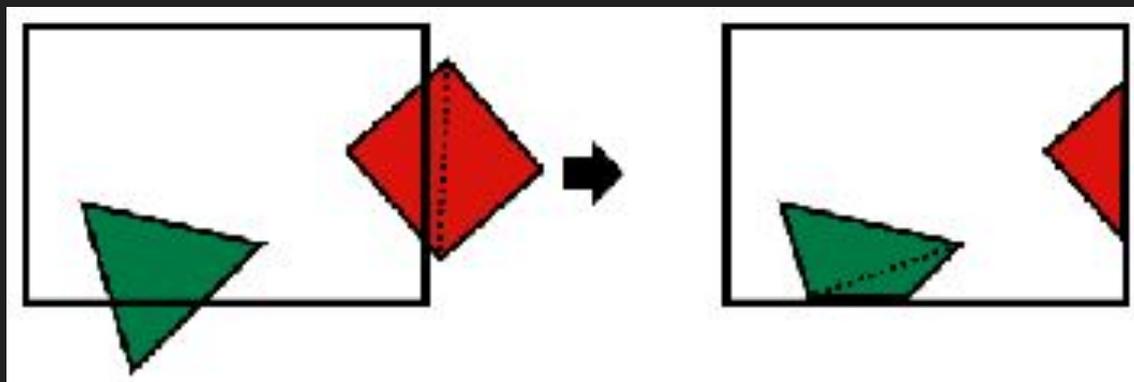
- ◆ Hardware de propósito específico
- ◆ Threading e pipelining gerenciados por hardware
- ◆ “Gráficos” e computação livremente misturados



5. Pipeline & Hardware

→ Clipping (recorte)

- ◆ Recorta polígonos ou pedaços fora da visão da tela



5. Pipeline & Hardware

→ Culling (Seleção)

- ◆ Selecciona dados desnecessários para o pipeline gráfico
- ◆ Exemplo: dados para desenhar a parte “de trás” de um objeto
- ◆ N64 suporta dois tipos de culling:
 - Back-face e de volume

5. Pipeline & Hardware

→ Back-face culling

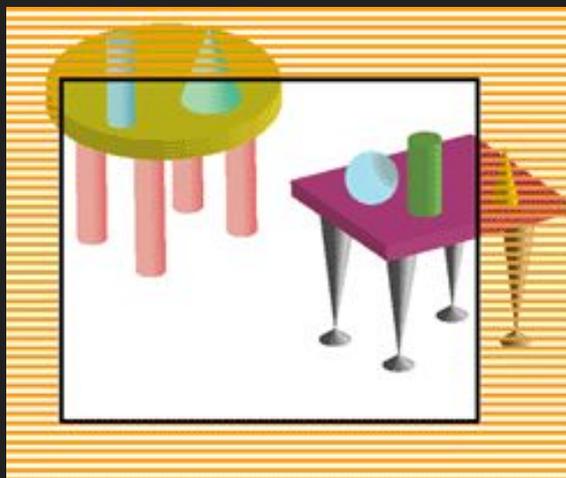
◆ Retira a parte de trás de objetos



5. Pipeline & Hardware

→ Volume culling

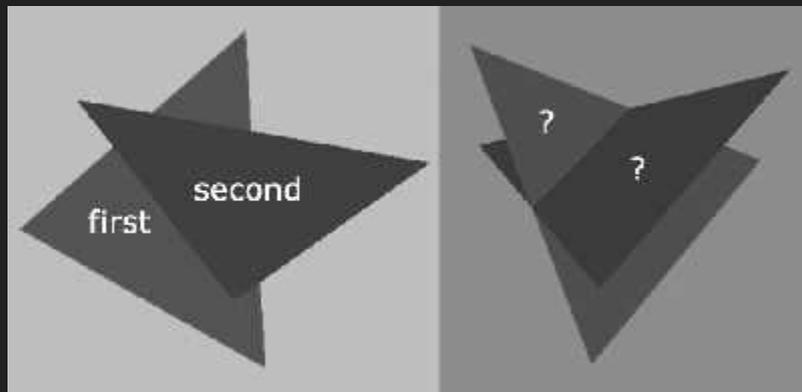
- ◆ Retira itens que estão completamente fora do campo visual da lista de exibição (display list) que desenha objetos



5. Pipeline & Hardware

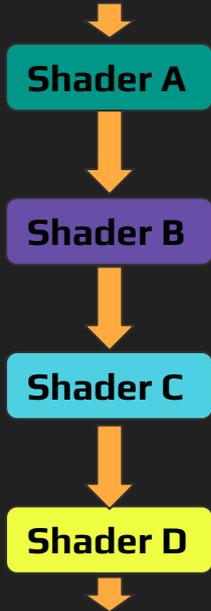
→ Z-buffer e z-test

- ◆ Literalmente a componente Z dos fragmentos
- ◆ São úteis e configuráveis, importantes para interação entre fragmentos, principalmente alpha blending

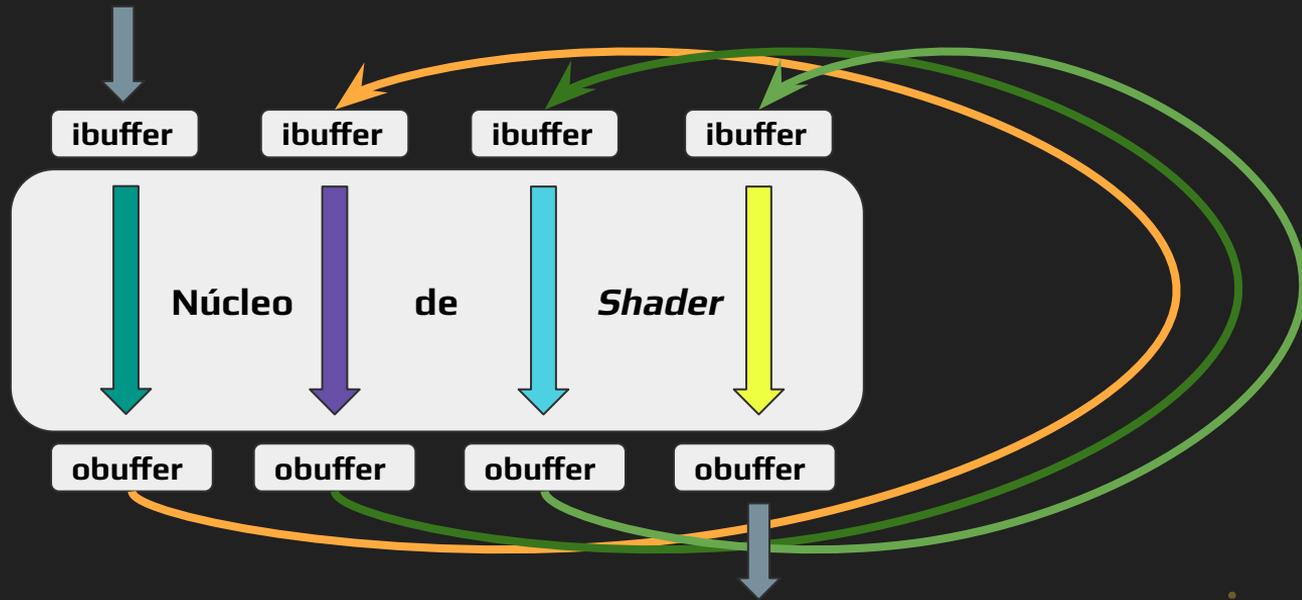


Design discreto X unificado

Design discreto



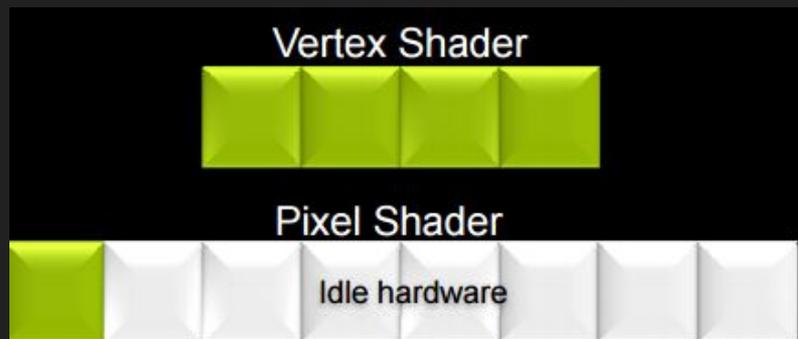
Design unificado



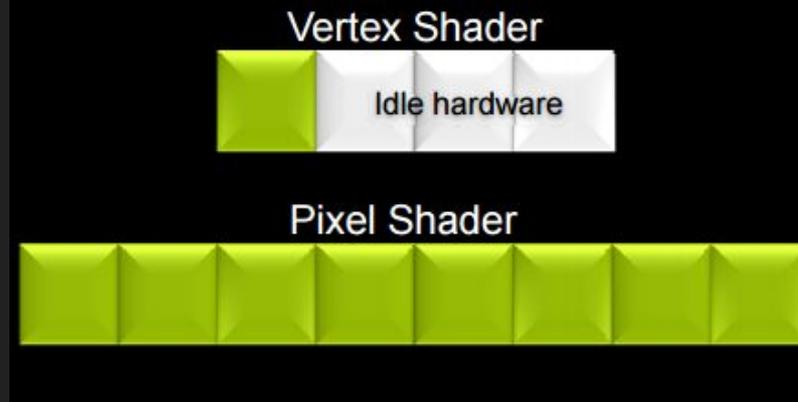
Arquitetura unificada: Sombreamentos de vértices, pixels, etc. tornam-se threads rodando em diferentes programas em núcleos flexíveis



Por que unificar?



Heavy Geometry
Workload Perf = 4



Heavy Pixel
Workload Perf = 8



Por que unificar?

Unified Shader



Heavy Geometry
Workload Perf = 11

Unified Shader



Heavy Pixel
Workload Perf = 11



Bonus Stage: Arquitetura do N64





<https://media0dk-a.akamaihd.net/24/12/e7f4ff8d93dd9182292772a7815e8305.jpg>

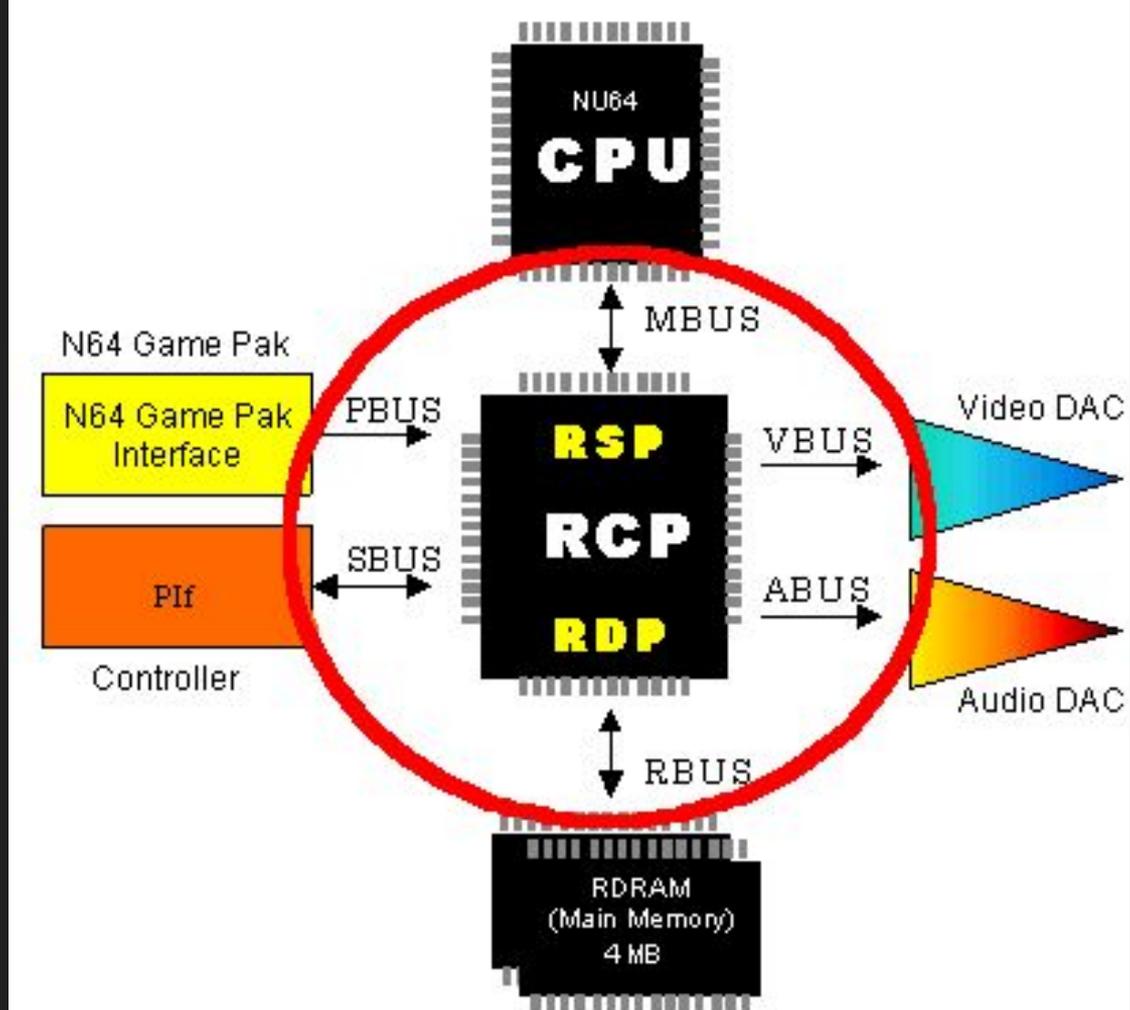


<http://vignette1.wikia.nocookie.net/banjokazooie/images/a/ab/5s-banjo-kazooie-xbla-007.jpg/revision/latest?cb=20100413020934>



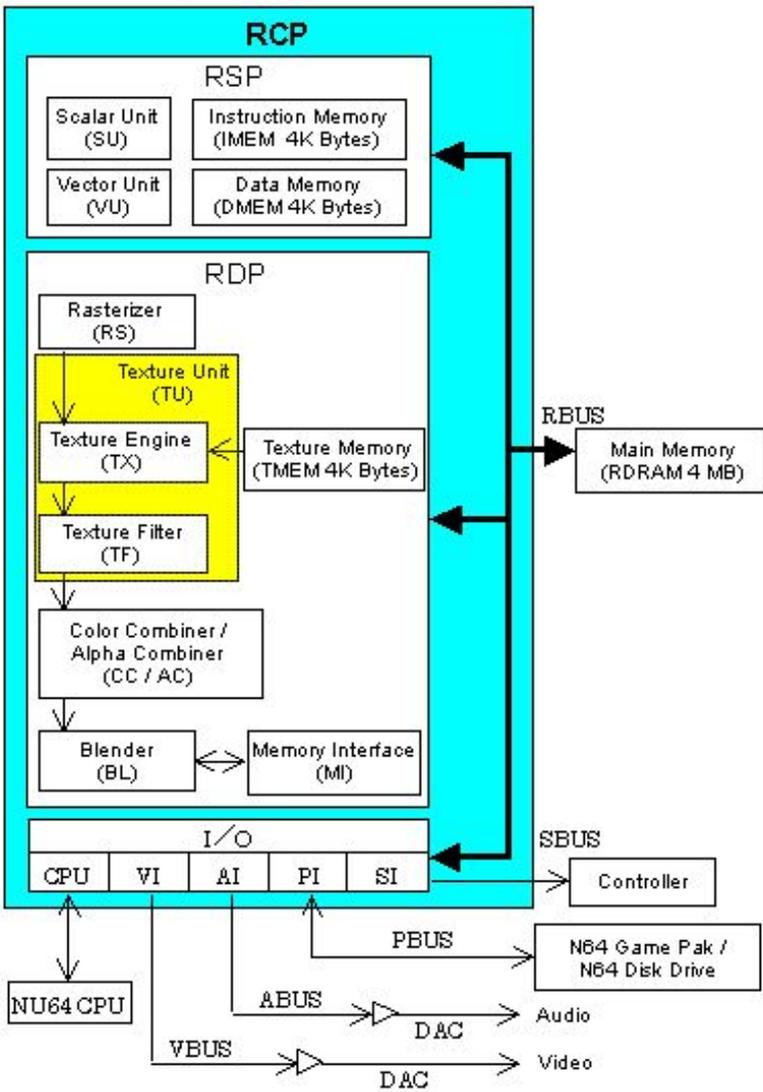
<https://www.serebii.net/stadium/mewtwo.jpg>





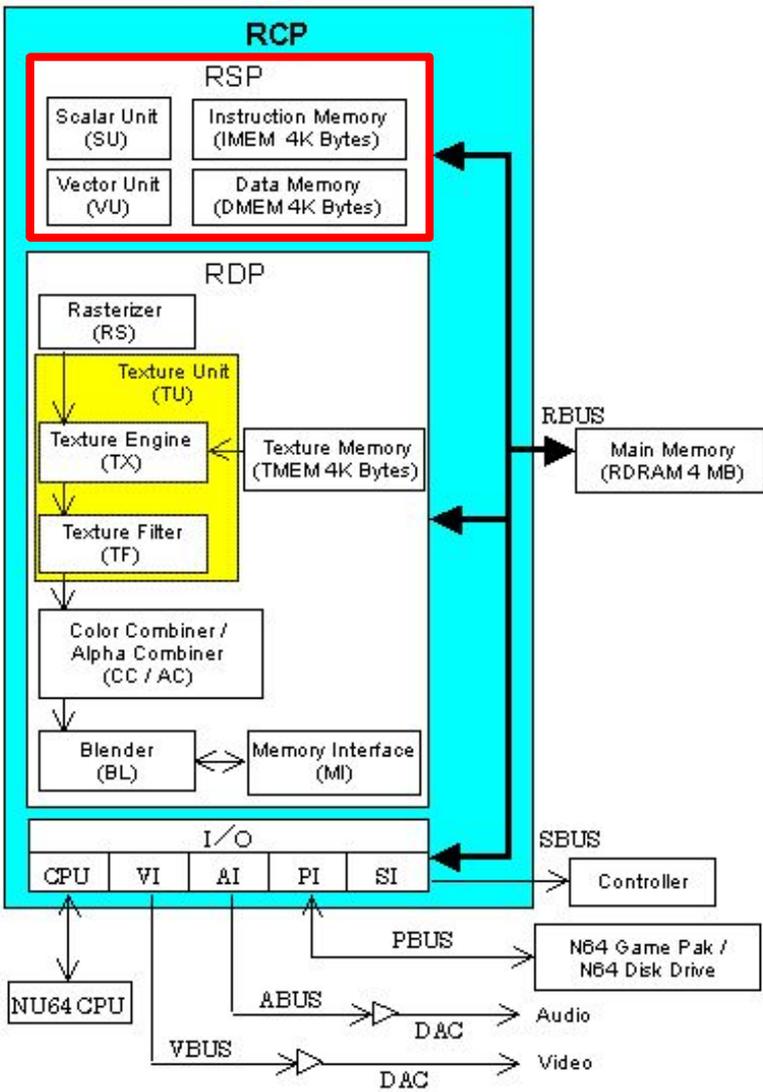
<http://n63.icequake.net/doc/n64intro/kantan/images/1-2-3-1.gif>





Blocos de processos do RCP





Blocos de processos do RSP



Arquitetura do N64

- Processos gráficos executados no RSP
 - ◆ A maioria dos processos do RSP são executados quando os dados de vértices são carregados no *cache* de vértices
 - ◆ Os processos principais são:
 - Transformadas geométricas
 - Necessárias para mover ou escalar objetos 3D

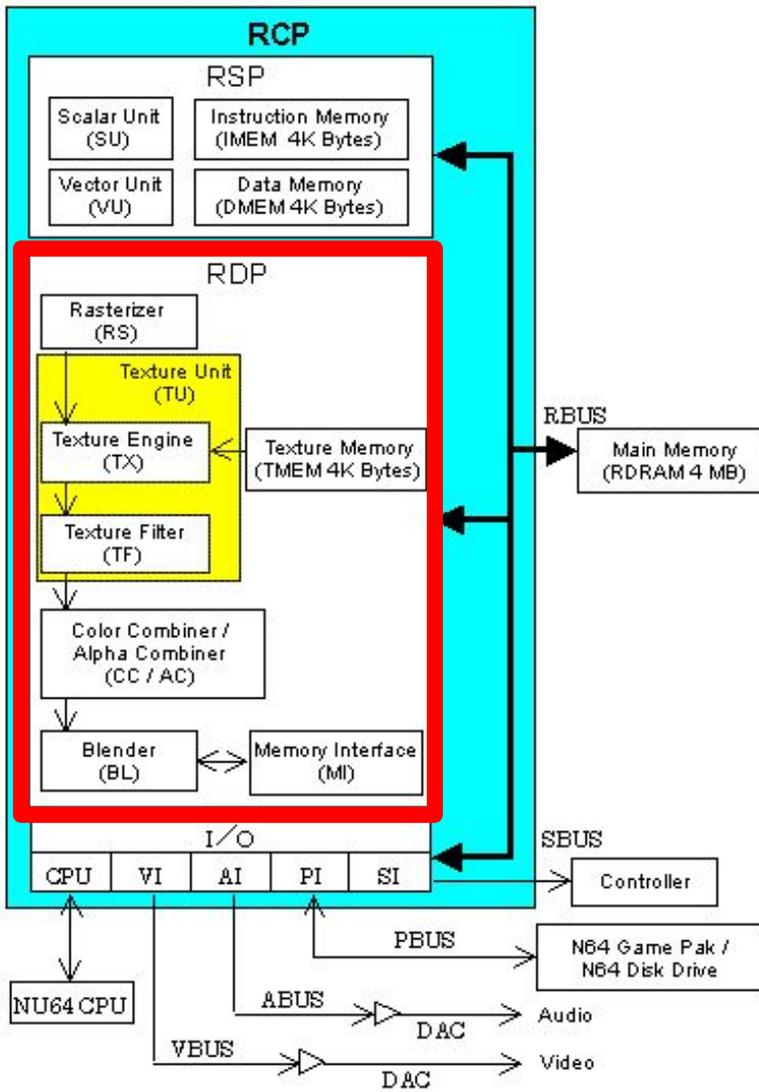


Exemplo de Volume Culling do N64



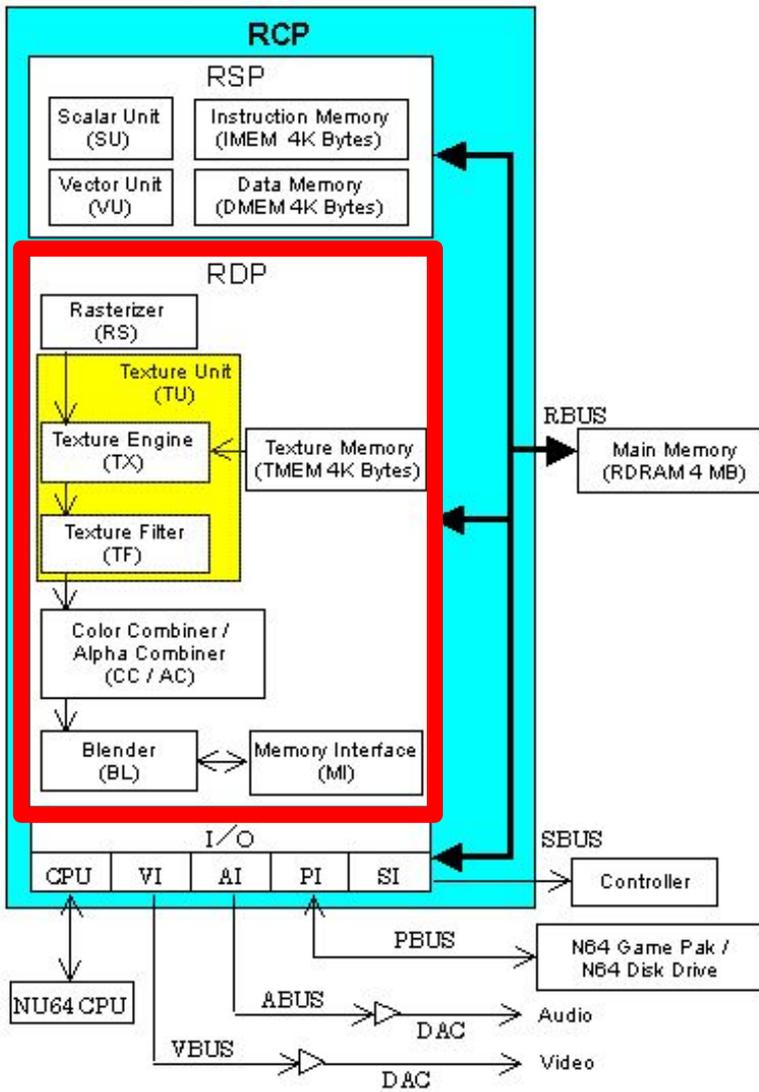
Unidades do RDP

- Rasterizador (RS) transforma triângulos e retângulos em pixels
- Motor de Textura (TX) provê amostragem para texels (elementos de imagem) através do uso de TMEM (Memória de Textura)
- Filtro de Textura (TF) provê filtragem para texels criados pelo TX
- Combinador de Cor/Combinador Alpha (CC/AC) combina duas cores de pixels criadas pelo RS e texels criados pelo TF e interpola entre essas duas cores.



Unidades do RDP

- O Misturador (Blender) (BL) mistura a cor do pixel determinada em CC, a cor no *frame buffer*, a cor de *fog*, e assim em diante. Desenha a cor resultante no *frame buffer*. Nestemomento, também provê o *Z-buffering* para a primeira parte do processo de *anti-aliasing*.
- Interface de Memória (MI) processa informação de pixel no *frame buffer* incluindo operações de ler, modificar e escrever



Bonus Stage: Arquitetura do SNES



<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/f/f4/Supermarioworld.jpg/250px-Supermarioworld.jpg>



http://cdn.gamer-network.net/2017/usgamer/street_fighter_ii_turbo_snes_classic_02.png

<https://ttechcrunch2011.files.wordpress.com/2017/09/ffvi.jpg>



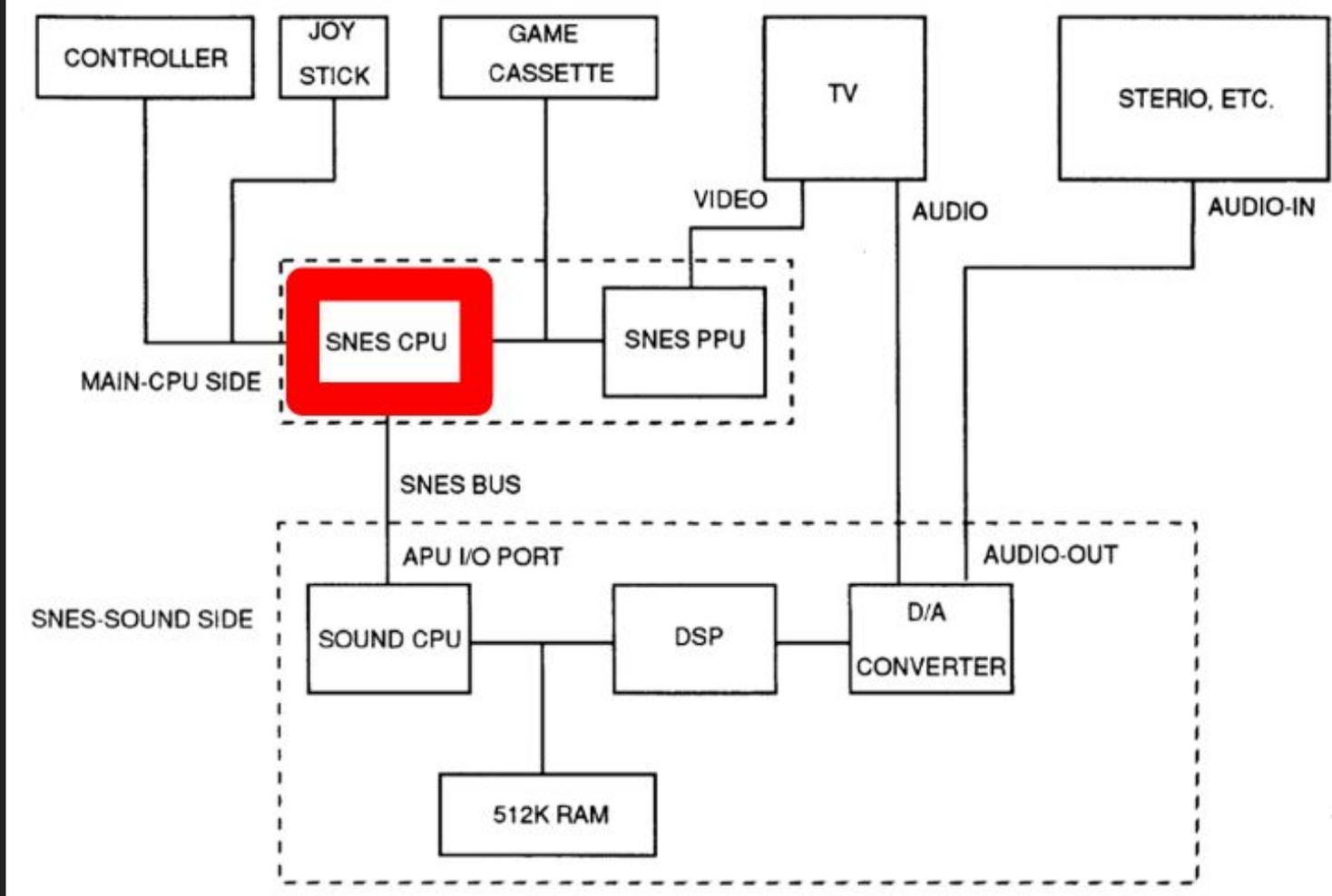
http://4.bp.blogspot.com/_9MOYwHcf_4Y/S_bAab10JEI/AAAAAAAAAFB4/amu6EOdDsd4/s400/gfs_4582_2_2.jpg



Arquitetura do SNES

→ SNES

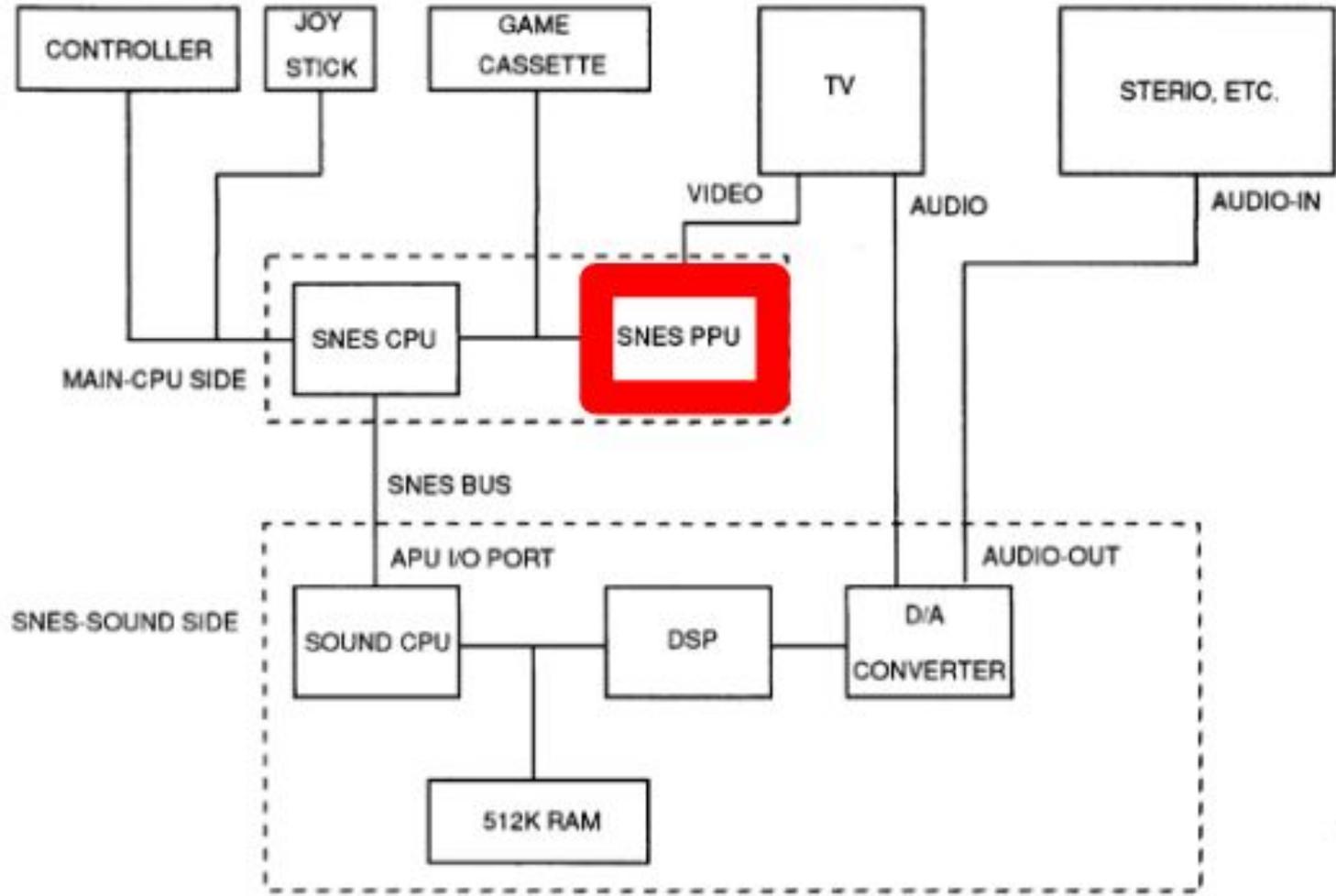
- ◆ Velocidade da CPU 2.86MHz (até 10.74 MHz)
- ◆ 16bits
- ◆ 24 bit bus - usado para acessos gerais
- ◆ 8 bit bus - usado para acessos de registro APU e PPU
- ◆ Instruções por segundo: 1.79 MIPS



Arquitetura do SNES

→ SNES

- ◆ Velocidade da CPU 2.86MHz (até 10.74 MHz)
- ◆ 16bits
- ◆ 24 bit bus - usado para acessos gerais
- ◆ 8 bit bus - usado para acessos de registro APU e PPU
- ◆ Instruções por segundo: 1.79 MIPS



Arquitetura do SNES

- Picture Processing Unit (PPU)
 - ◆ 2 unidades: PPU1 e PPU2
 - ◆ PPU1 gera dados, rotação e escala de caracteres de background
 - ◆ PPU2 realiza efeitos especiais
 - ◆ 32.768 cores
 - ◆ Mesmo sinal de clock da CPU
 - ◆ 7 modos de vídeo diferente



Arquitetura do SNES

→ Picture Processing Unit (PPU): 64kB de RAM

◆ 256x224

◆ 512x224

◆ 256x239

◆ 512x239

◆ 512x448

◆ 512x478

Arquitetura do SNES

- SNES pode mostrar 256 cores de uma vez
 - ◆ Divididas em 16 sub-paletas, com 16 cores (1 sempre transparente)
 - ◆ Tiles de BG usam qualquer uma das 8 primeiras sub-paletas, enquanto os sprites usam as outras 8



Arquitetura do SNES

- Modos de vídeo
 - ◆ Alteram entre si quantidade de camadas e cores nas paletas
 - ◆ Especificação e decodificação de elementos varia



Arquitetura do SNES

→ Mode 7

- ◆ Camada única que pode ser rotacionada e escalada usando transformações de matrizes
- ◆ HDMA (Horizontal Direct Memory Access) é normalmente usado para mudar os parâmetros da matriz para cada scanline para gerar efeitos de perspectiva

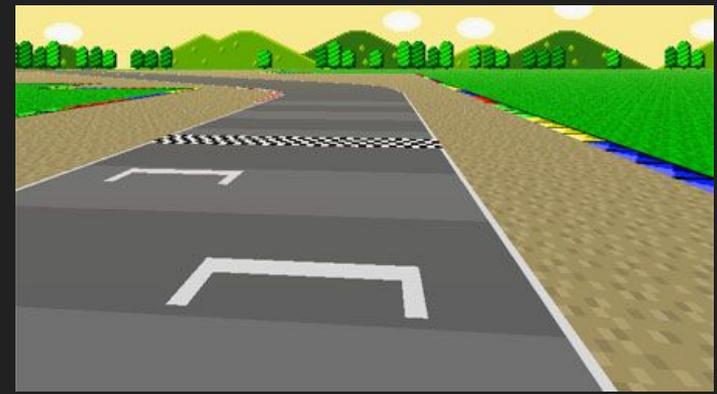




https://www.coranac.com/tonc/img/mode7/m7_ex_00.png



<http://www.nintendoblast.com.br/2014/01/revisit-ando-os-tempos-aureos-do-mode-7.html>



https://www.heyuguys.com/images/2012/05/mode7_example.jpeg



<http://www.nintendoblast.com.br/2014/01/revisit-ando-os-tempos-aureos-do-mode-7.html>



Arquitetura do SNES

→ Cartuchos

◆ Super FX chip

- CPU RISC
- Renderiza gráficos que a CPU normal não consegue
- Processa principalmente polígonos 3D
- 10.5 MHz de clock

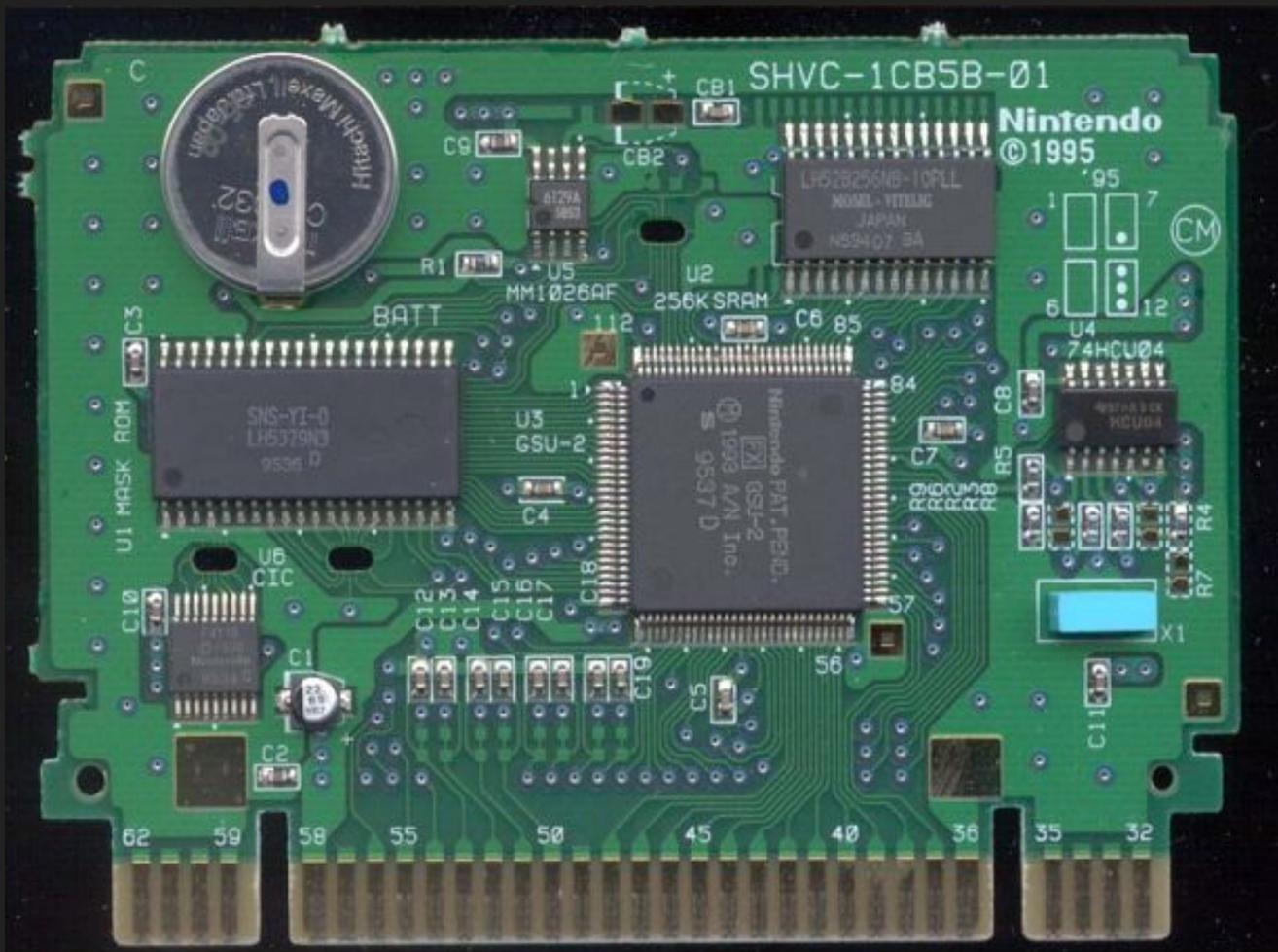
◆ Super Accelerator System





https://en.wikipedia.org/wiki/File:SNES_Star_Fox.png





<http://meseec.ce.rit.edu/551-projects/fall2014/3-1.pdf>



Cx4 - Co-processor matemático



<http://www.vgmuseum.com/end/snes/a/mmx2-3.gif>

Engine do DKC 2 (feita em Assembly)



Bonus Stage: Uncanny Valley



Uncanny Valley

Mass Effect: Andromeda



Bonus Stage: *Uncanny Valley*

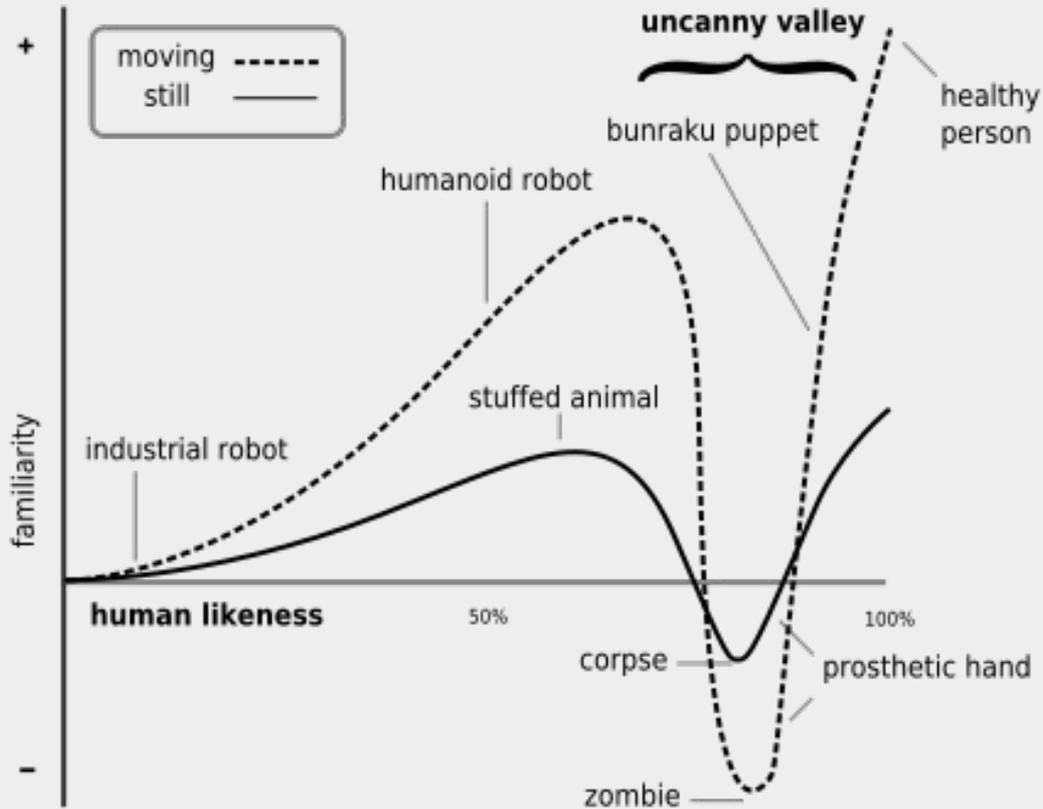
→ Gráficos atuais ultra realistas

◆ *Uncanny Valley*

- Parece e move-se quase igual um ser real
 - Mas não totalmente
- Causa asco em algumas pessoas



Uncanny Valley



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f0/Mori_Uncanny_Valley.svg



Uncanny Valley



<https://www.japan-zone.com/culture/bunraku.shtml>

6. Renderização



6. Renderização

→ Requer

- ◆ Geometria (modelo)
- ◆ Instruções de como desenhar (*shader*)

→ Shader

- ◆ Vertex Shader
- ◆ Geometry Shader
- ◆ Fragment (Pixel) Shader



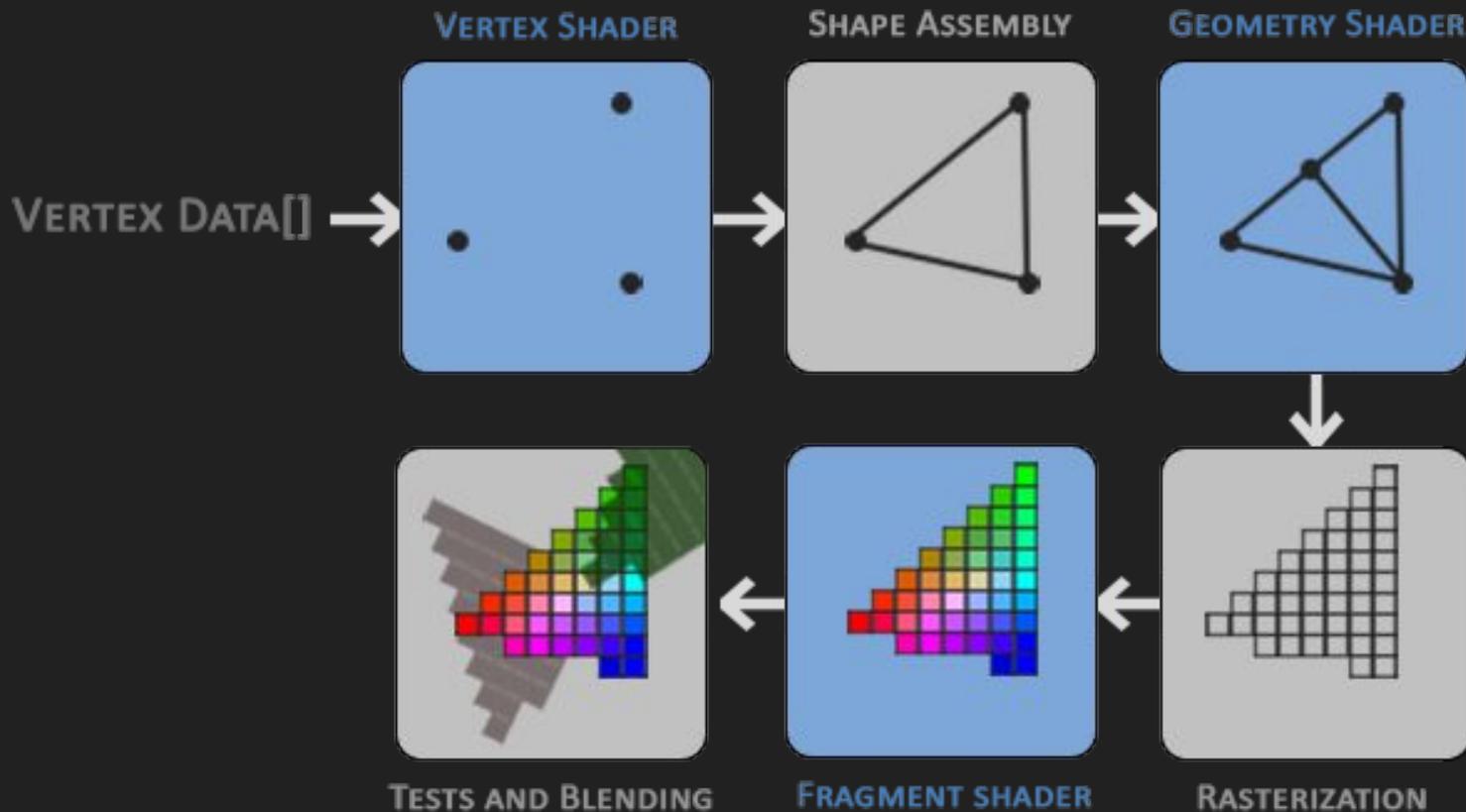
6. Renderização

→ Shaders

- ◆ São literalmente programas (instruções) que passamos para a placa de vídeo
- ◆ GPU compila e guarda o programa na memória (limitações)
 - Por isso alguns jogos demoram para iniciar
- ◆ Especificações DirectX e OpenGL tentam padronizar



Pipeline da renderização



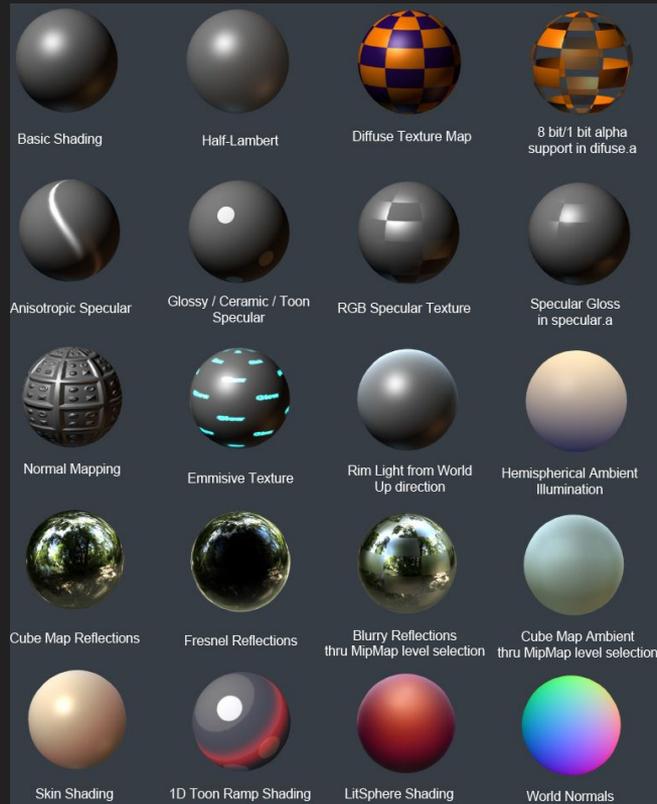
6. Renderização

→ Materiais

- ◆ Descrevem como o objeto deve se comportar visualmente
- ◆ Pode conter informações como reflexão, transparência, quão metálico, quão liso etc.
- ◆ Depende diretamente dos shaders



Fragment (Pixel) Shader



Iluminação Especular e Difusa

→ Difusa

- ◆ Cor que objeto recebe sob luz direta
- ◆ Mais forte na direção da luz e esmaece conforme o ângulo da superfície aumenta

→ Especular

- ◆ Cor de destaque de um objeto.
- ◆ Aparece como reflexão da luz na superfície

→ https://clara.io/learn/user-guide/lighting_shading/materials/material_types/webgl_materials



6. Renderização

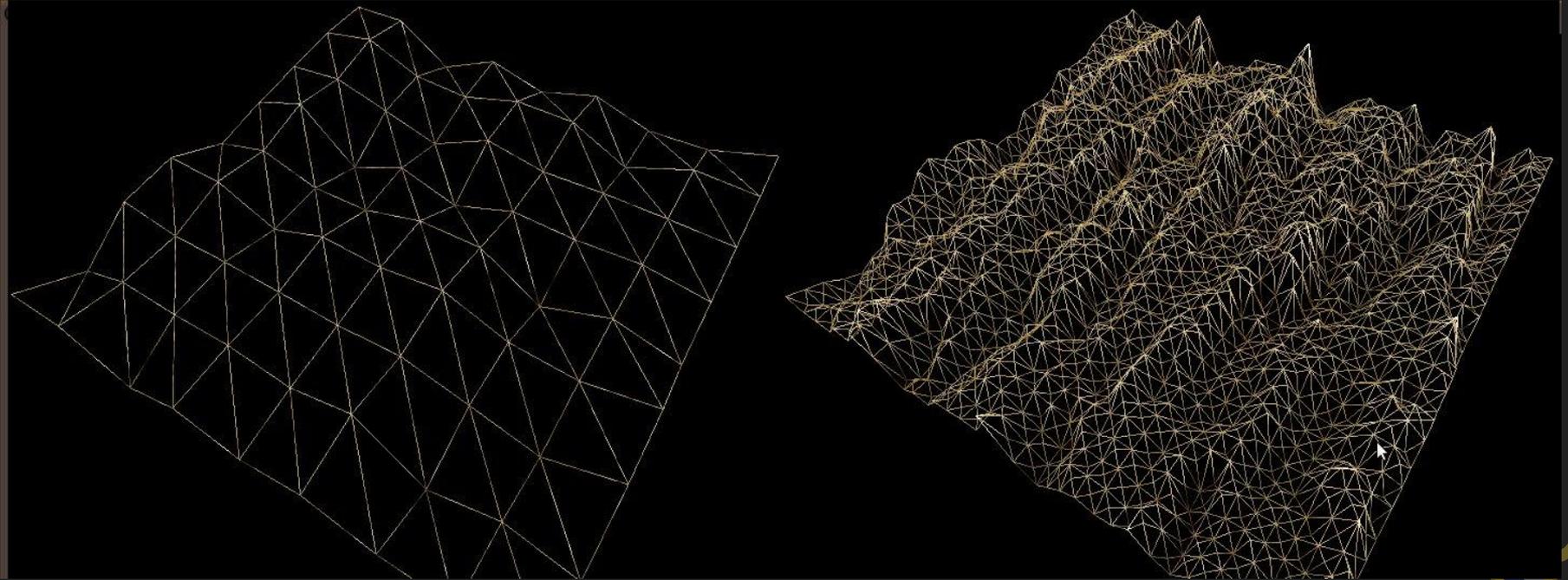
- Vertex Shader
 - ◆ Transformações de mundo
 - ◆ Matriz MVP (Model View Projection)
 - ◆ Mapeamento de coordenadas
- Geometry Shader
 - ◆ Altera os vértices
 - ◆ Cria novos vértices

6. Renderização

- Tessellation Shader
 - ◆ Quebra a geometria
 - ◆ Adiciona detalhes
- Fragment Shader
 - ◆ Processamento paralelo
 - ◆ Interpolação dos vértices



Geometry Shader



6. Renderização

→ Mapeamentos (Mapping)

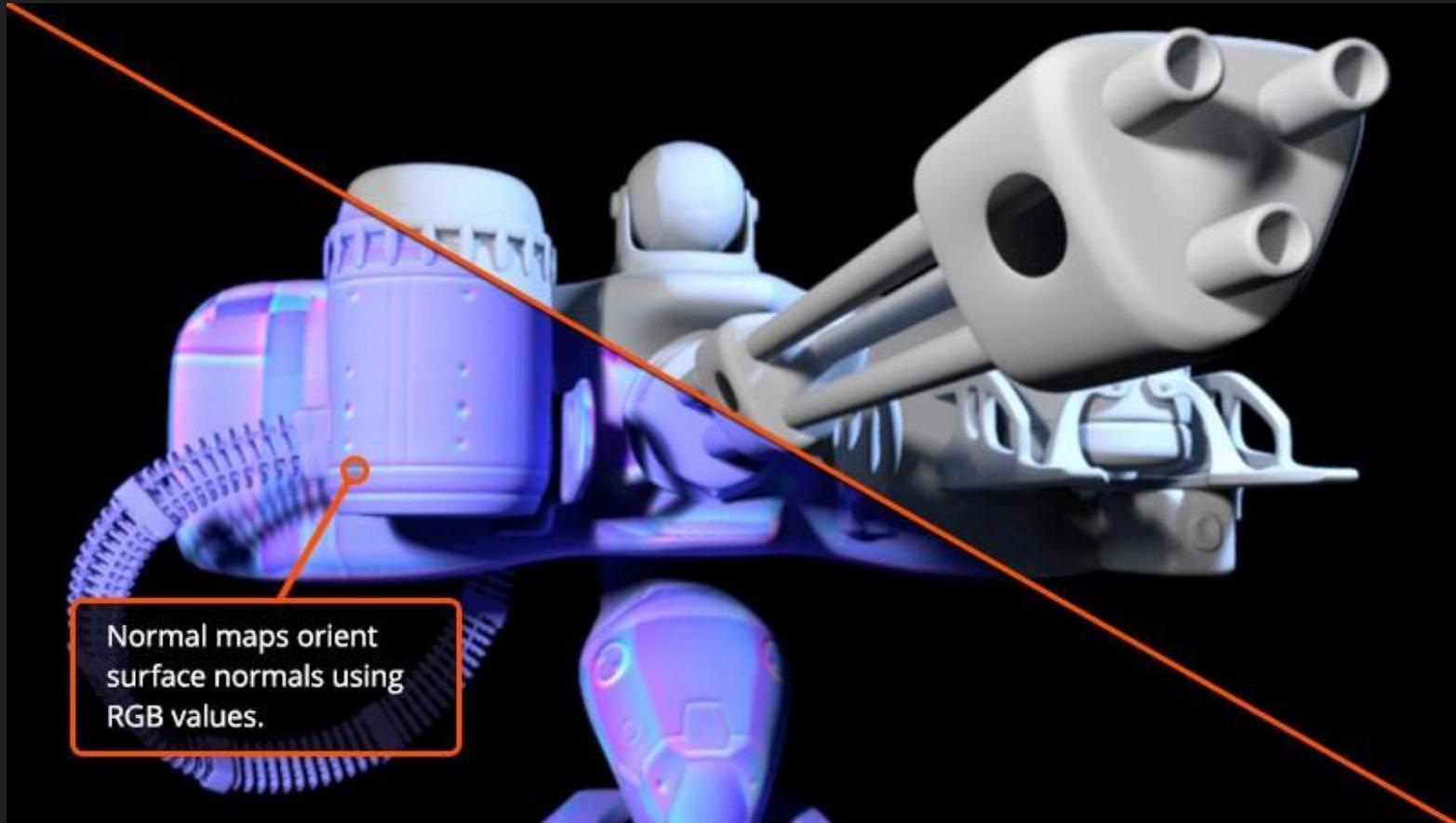
- ◆ Texturas
- ◆ Bump
 - Displacement
 - Normal
 - Parallax
 - Height
- ◆ Cube
- ◆ Shadow

6. Renderização

→ Normal Map

- ◆ Modifica a luz através da superfície da textura
- ◆ Baseia-se no vetor normal à superfície

Normal Map

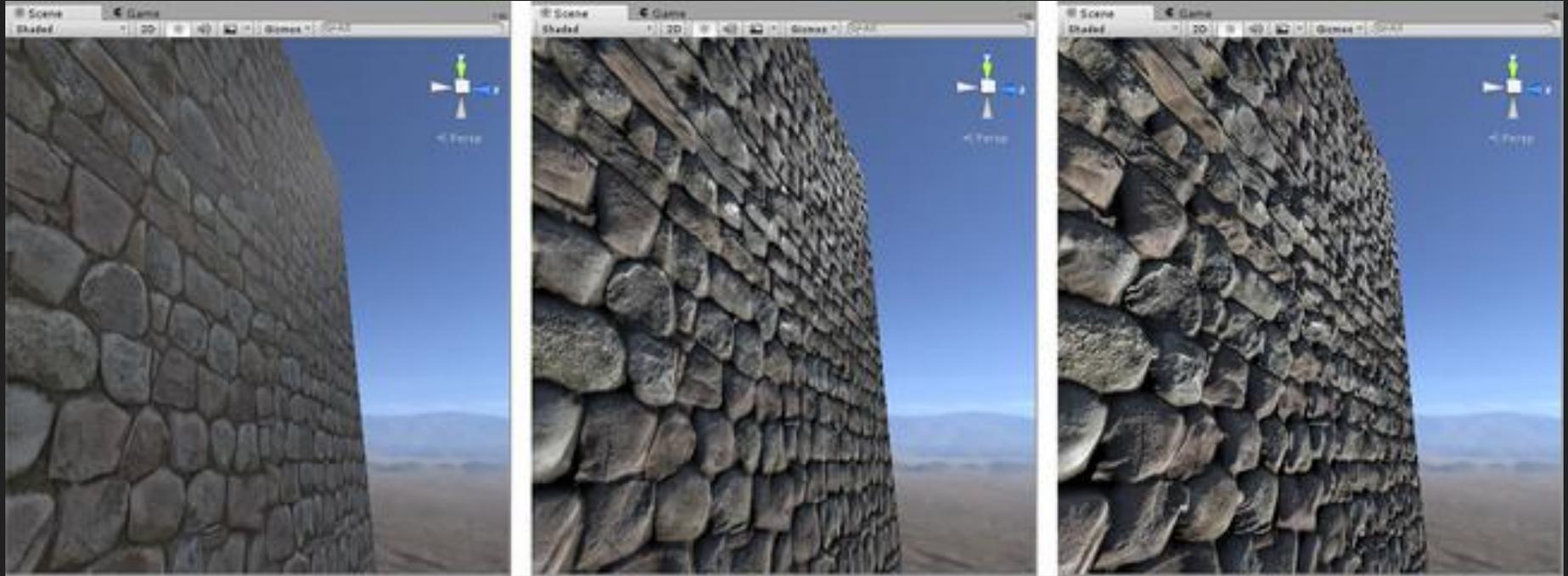


Normal maps orient surface normals using RGB values.

6. Renderização

- Height ou Parallax map
 - ◆ Similar ao normal, mas mais complexo (e mais pesado)
 - ◆ Normalmente usado em conjunto com mapas normais
 - ◆ Move áreas da textura da superfície visível
 - Alcança um efeito a nível de superfície de oclusão
 - ◆ Protuberâncias terão suas partes próximas (frente à camera) exagerados. E a outra parte reduzida

Heightmap ou Parallax Map

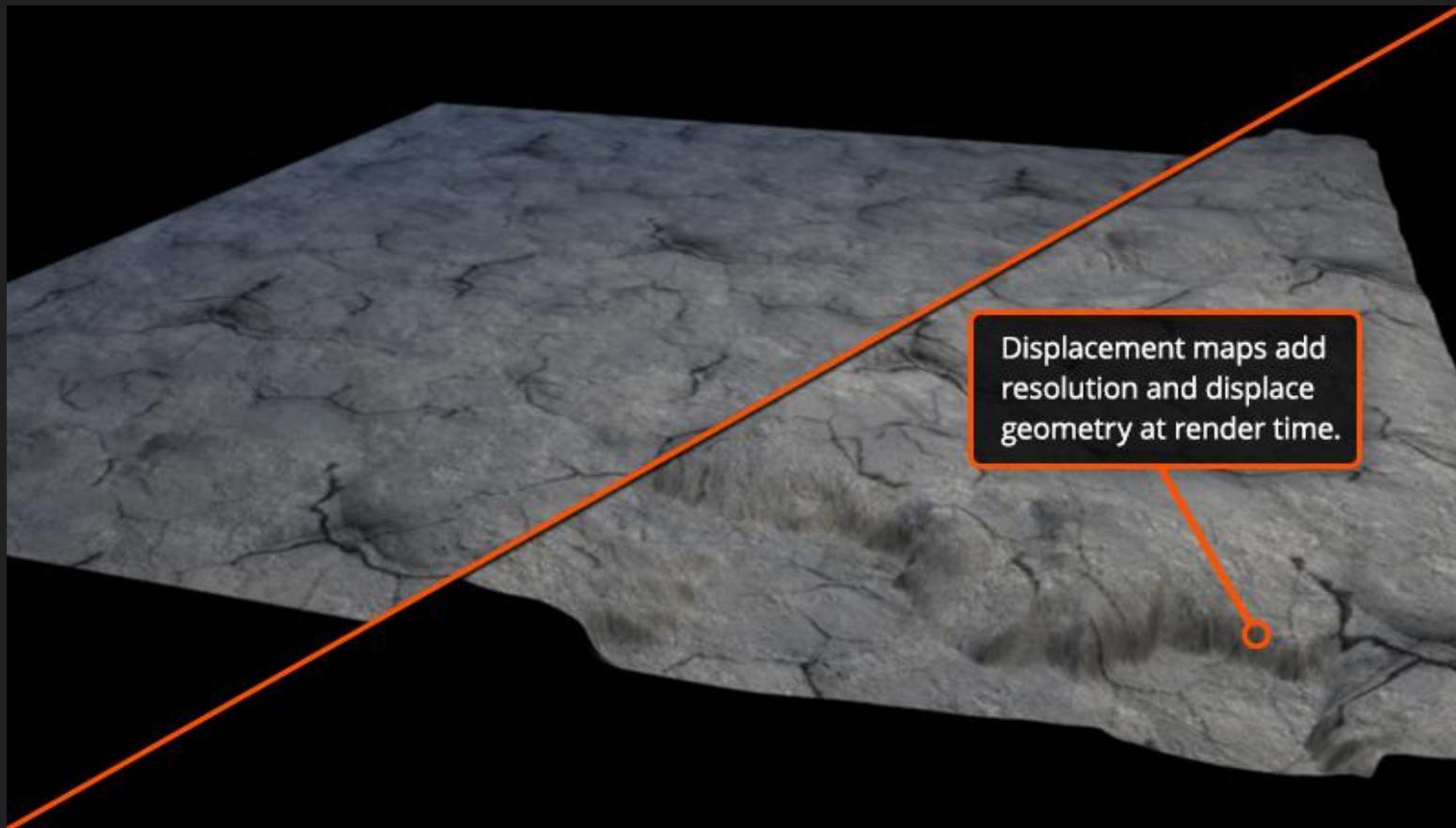


<http://docs.unity3d.com/Manual/StandardShaderMaterialParameterHeightMap.html>

Normal e Parallax Map

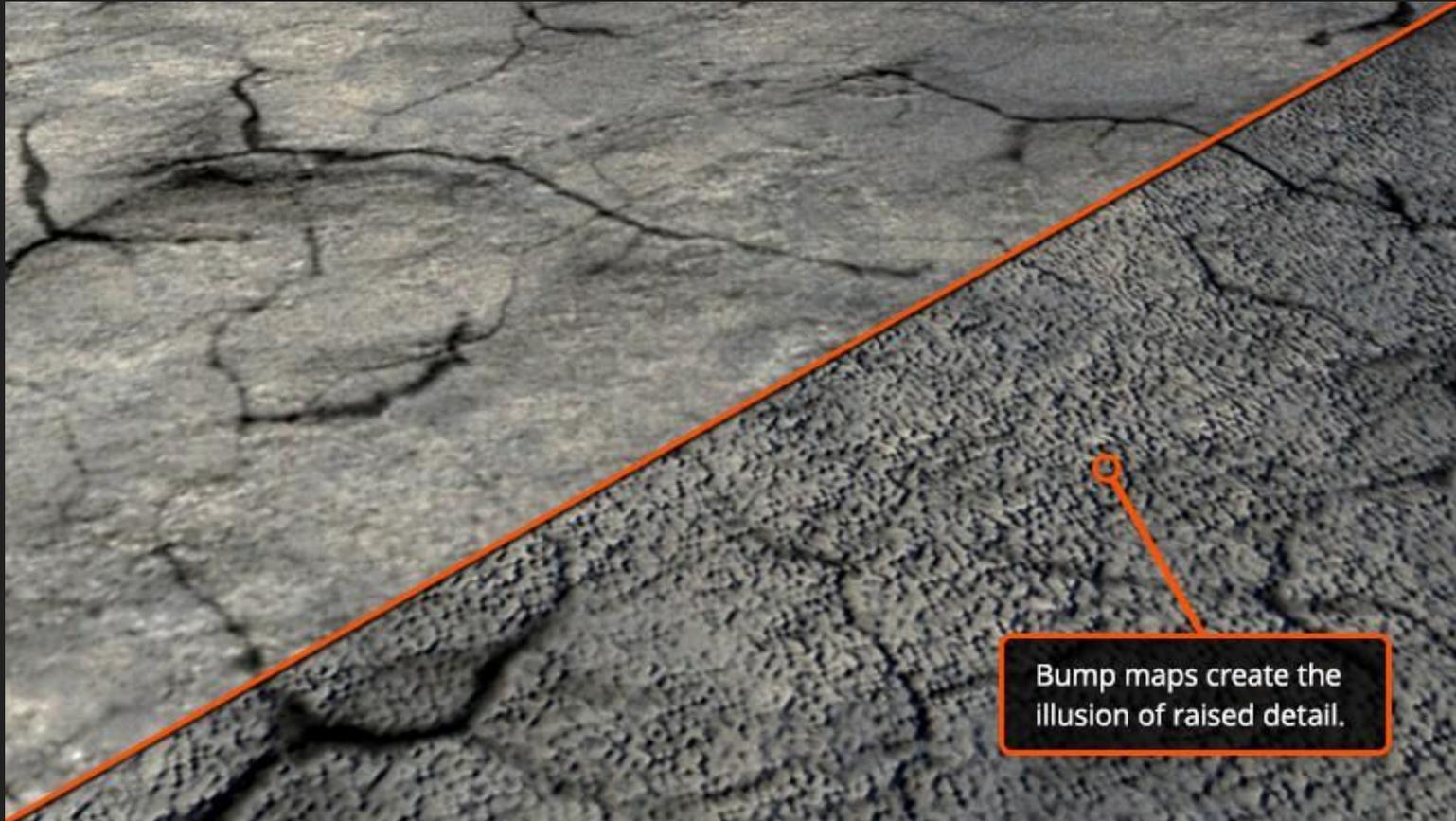


Displacement Map



Displacement maps add resolution and displace geometry at render time.

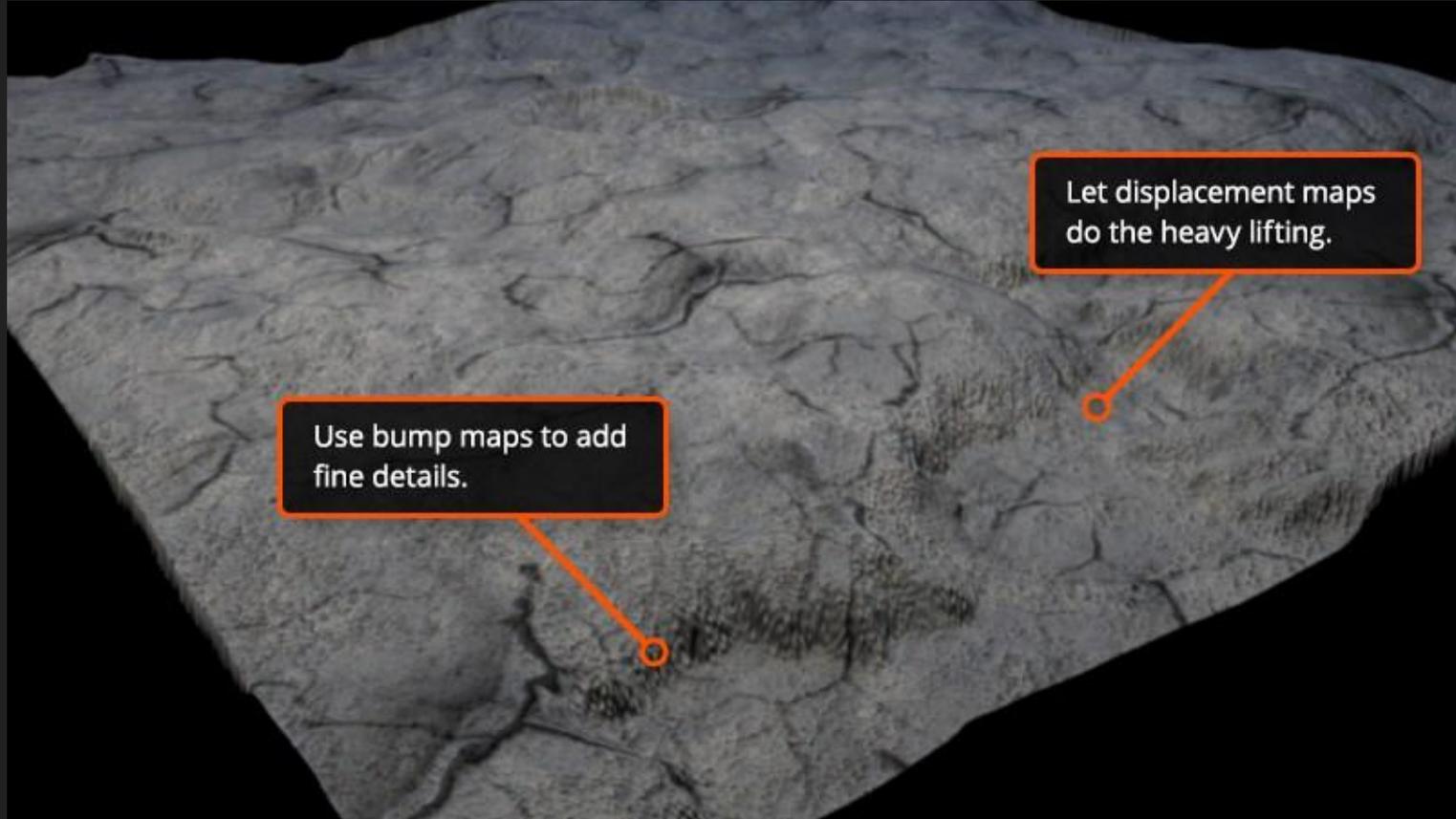
Bump Map



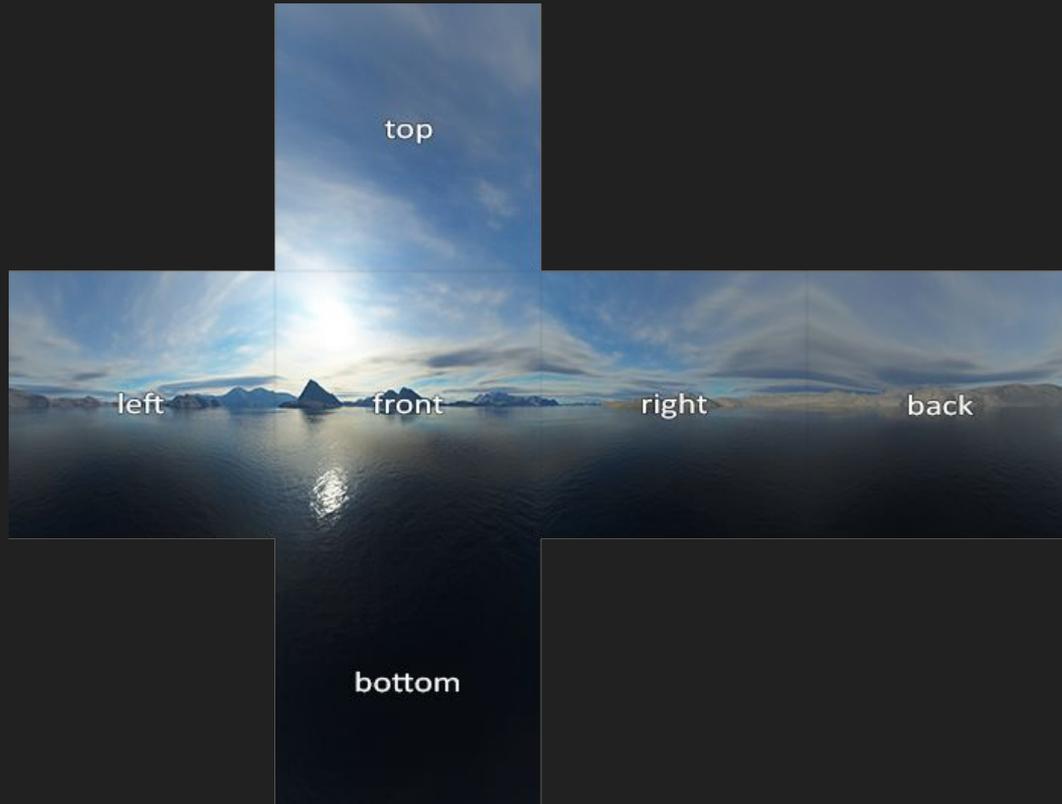
<http://blog.digitaltutors.com/bump-normal-and-displacement-maps/>



Bump e Displacement Maps



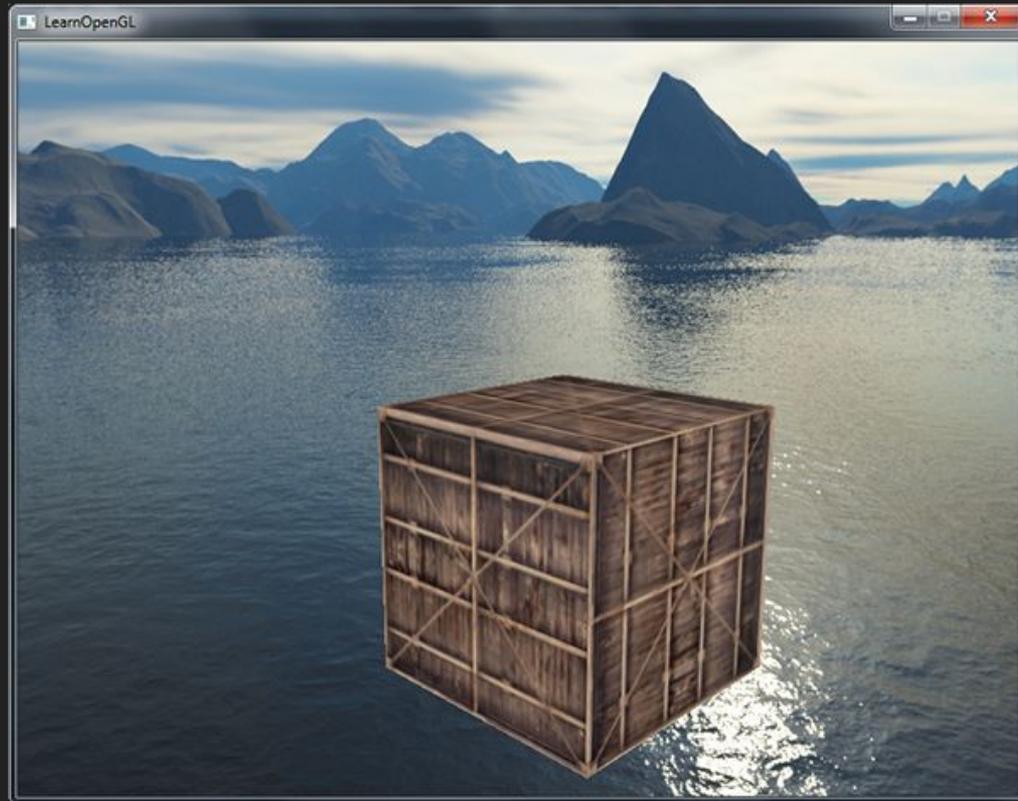
Cube Map



<http://learnopengl.com/#!Advanced-OpenGL/Cubemaps>



Skybox



<http://learnopengl.com/#!Advanced-OpenGL/Cubemaps>

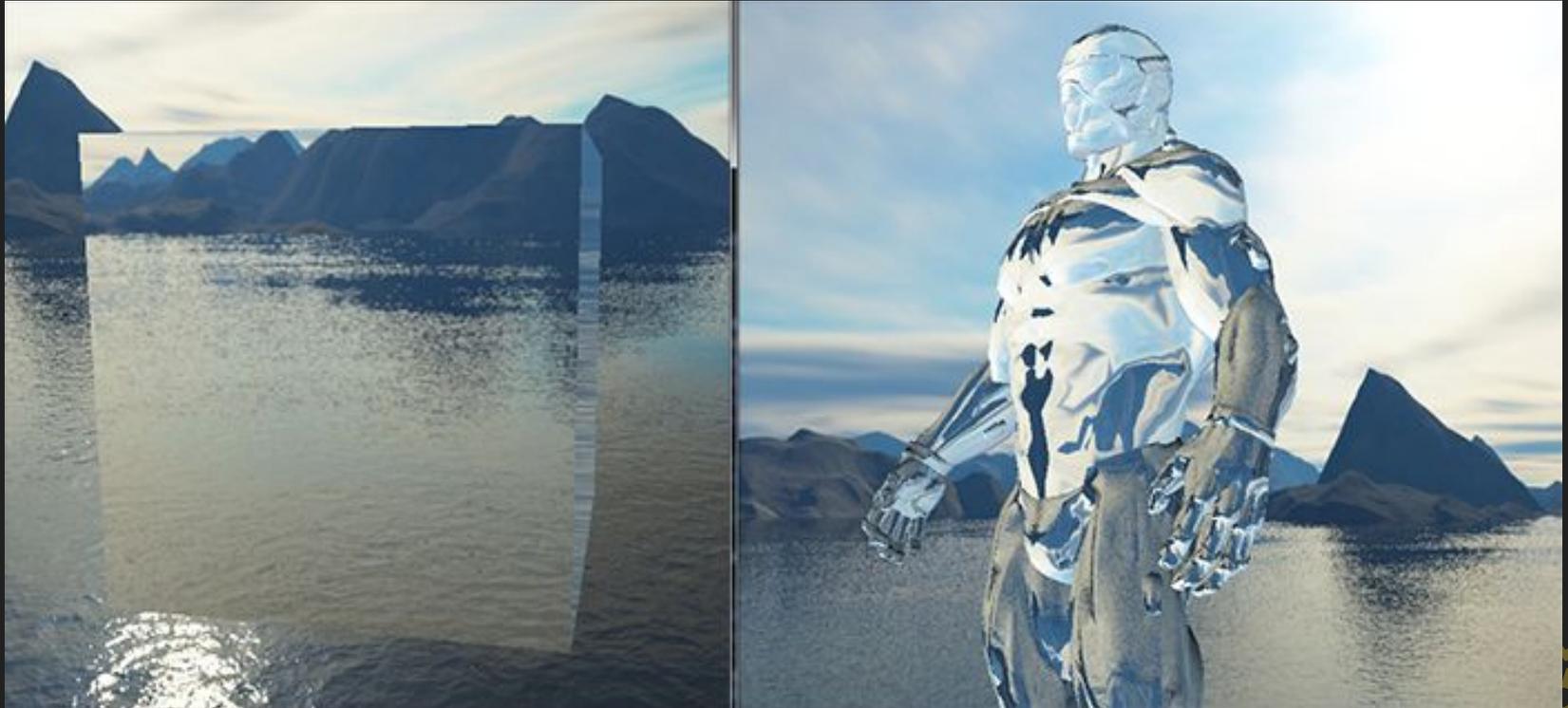
Reflexão



<http://learnopengl.com/#!Advanced-OpenGL/Cubemaps>



Refração

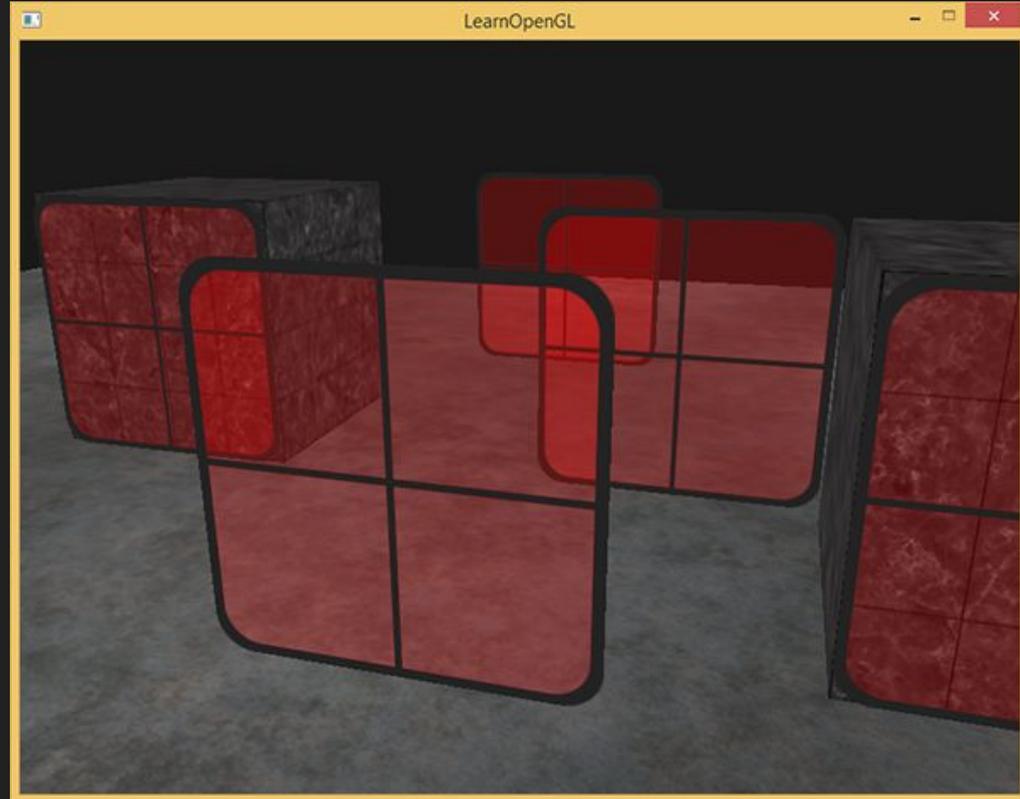


6. Renderização

→ Blending

- ◆ Aritmética entre Alpha
- ◆ Transparência
- ◆ Translucência

Blending



<http://learnopengl.com/#!Advanced-OpenGL/Blending>



Blending

Visual glBlendFunc + glBlendEquation Tool

+ glBlendFuncSeparate and glBlendEquationSeparate



Premultiply

Display: Final RGB

glBlendFunc glBlendFuncSeparate
 glEquationFunc glBlendEquationSeparate

Source: (foreground)

GL_SRC_ALPHA
 GL_ZERO
 GL_ONE
Des: GL_SRC_COLOR
 GL_ONE_MINUS_SRC_COLOR
 GL_DST_COLOR
 GL_ONE_MINUS_DST_COLOR
Ble: GL_SRC_ALPHA
 GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA
 GL_DST_ALPHA
 GL_ONE_MINUS_DST_ALPHA
 GL_SRC_ALPHA_SATURATE
GL_CONSTANT_COLOR
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_COLOR
GL_CONSTANT_ALPHA
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_ALPHA

$(sA*sA) + (dA*(1-sA))$

rR
rG
rB
rA

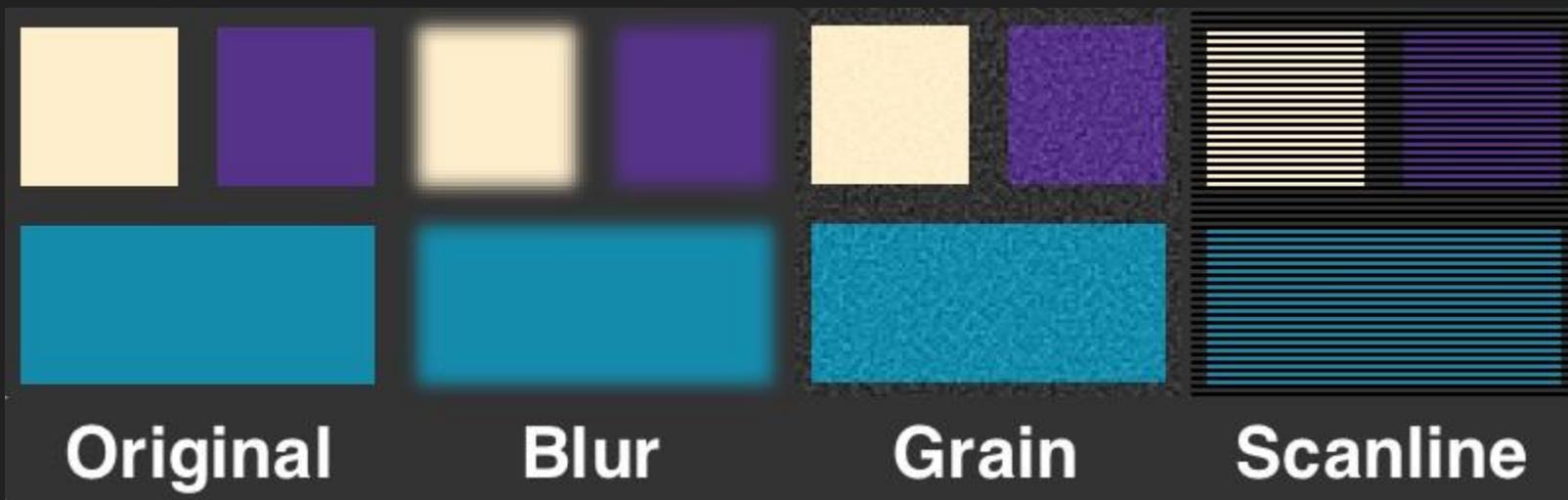


6. Renderização

→ Post Processing

- ◆ Fotografia
- ◆ Aplicar shader no framebuffer
- ◆ Médio custo
- ◆ Realismo

Post Processing



Bloom



HDR



<http://gamesetwatch.com/>

Depth of Field



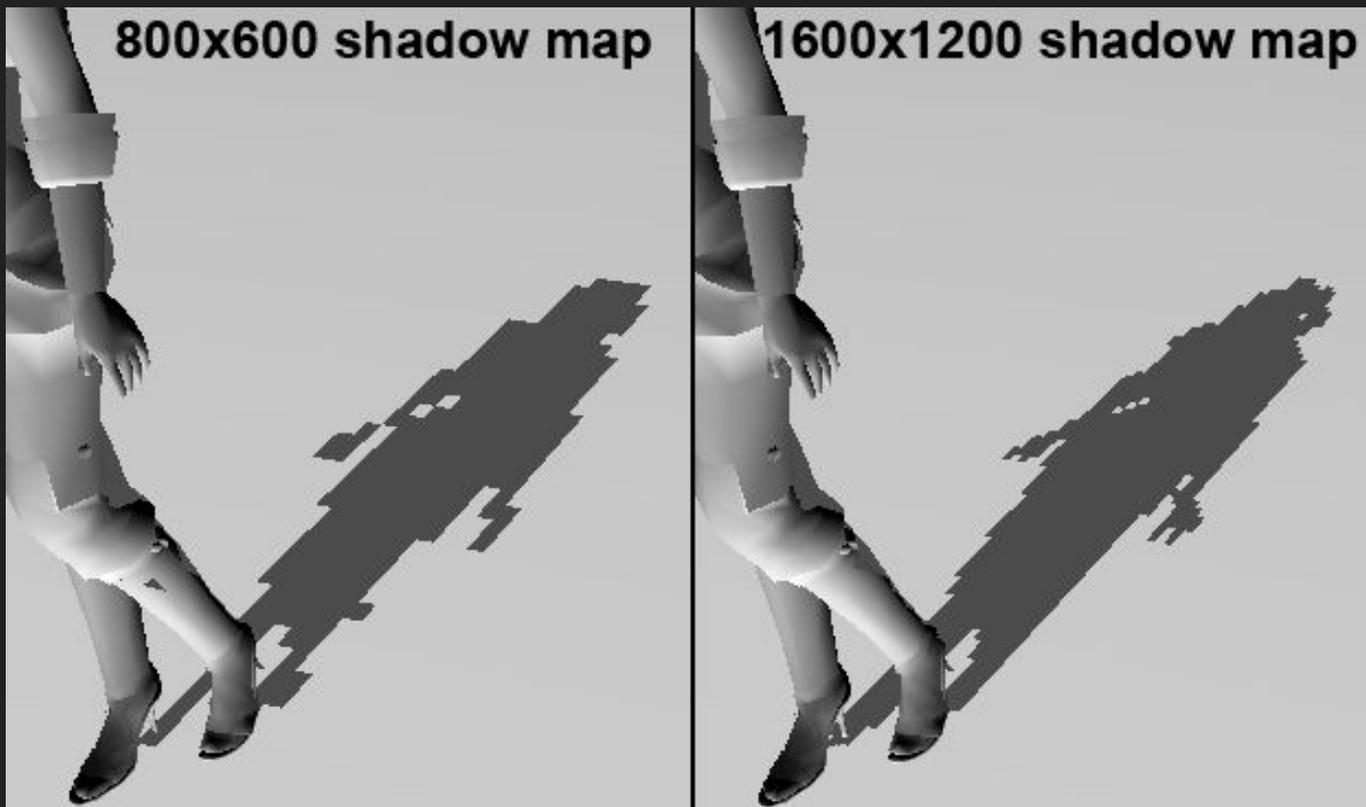
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=134522361>

6. Renderização

→ Sombra

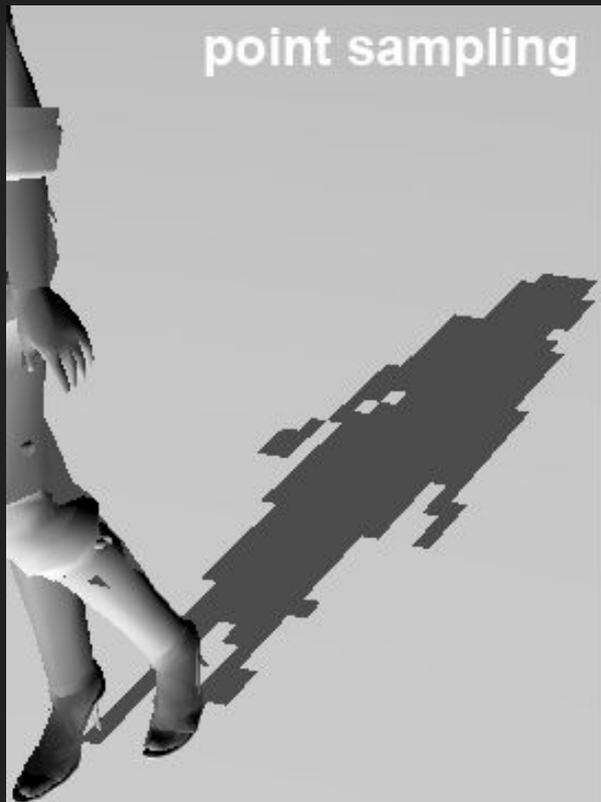
- ◆ Alto custo
- ◆ Mapeamento
- ◆ Aproximação
- ◆ Anti-aliasing

Shadow Map

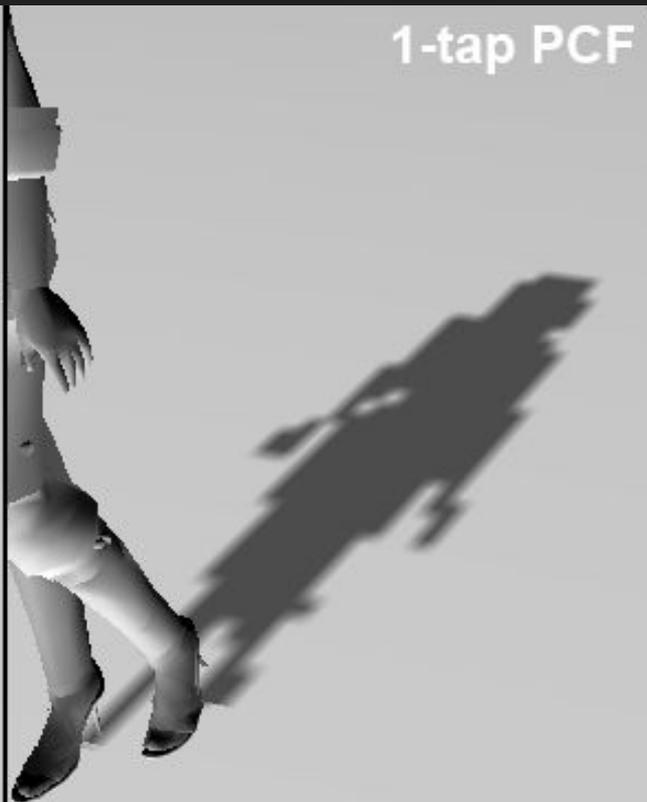


Shadow Map

point sampling



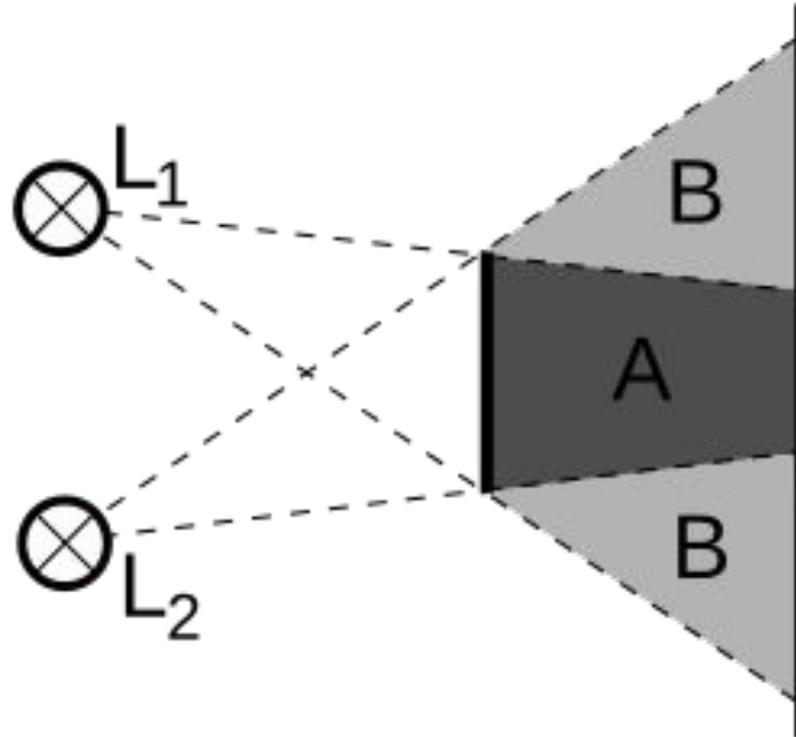
1-tap PCF



16-tap PCF



Soft Shadow e Penumbra



https://en.wikipedia.org/wiki/Umbra,_penumbra_and_antumbra



6. Renderização

- <http://acko.net/files/fullfrontal/fullfrontal/webgl-math/online.html>



Ray tracing



[https://en.wikipedia.org/wiki/Ray_tracing_\(graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ray_tracing_(graphics))

Dúvidas?



Referências



Referências

- [1]http://www.nvidia.com/content/nvision2008/tech_presentations/Technology_Keynotes/NVISION08-Tech_Keynote-GPU.pdf
- [2]<http://n64.icequake.net/doc/n64intro/kantan/>
- [3]<https://en.wikipedia.org/wiki/Microcode>
- [4][https://en.wikipedia.org/wiki/Texel_\(graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Texel_(graphics))
- [5]http://www.nvidia.com/object/cuda_home_new.html
- [6]<https://lpanorama.wordpress.com/2008/05/21/my-first-cuda-program/>
- [7]http://www.nvidia.com/content/gtc/documents/1055_gtc09.pdf
- [8]https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics
- [9]<http://www.graphics.cornell.edu/online/tutorial/>
- [10]https://en.wikipedia.org/wiki/2D_computer_graphics
- [11]https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art
- [12]https://en.wikipedia.org/wiki/Font_rasterization
- [13]<http://acko.net/files/fullfrontal/fullfrontal/webglmath/online.html>
- [14]<http://blog.digitaltutors.com/bump-normal-and-displacement-maps/>



Referências

- [12][https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite_\(computer_graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite_(computer_graphics))
- [13]https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics
- [14]https://en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics
- [15]https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_animation
- [16]https://en.wikipedia.org/wiki/Uncanny_valley
- [17]https://www.youtube.com/watch?v=eN3PsU_iA80
- [18]<https://images.nvidia.com/content/pdf/tesla/whitepaper/pascal-architecture-whitepaper.pdf>
- [19]<http://meseec.ce.rit.edu/551-projects/fall2014/3-1.pdf>
- [20]<https://www.karlsruhp.net/2013/06/cpu-gpu-and-mic-hardware-characteristics-over-time/>
- [21]<https://help.poliigon.com/en/articles/1712652-what-are-the-different-texture-maps-for>

Referências Complementares

- [1]<http://nesdev.com/NESDoc.pdf>
- [2]<http://www.vasulka.org/archive/Writings/VideogameImpact.pdf#page=24>
- [3]https://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_computer_graphics
- [4]<http://dkc-forever.blogspot.com.br/2015/11/curiosidades-designer-da-rare-revela.html>
- [5]<http://level42.ca/projects/ultra64/Documentation/man/>
- [6]<http://www.nintendoblast.com.br/2014/01/revisitando-os-tempos-aureos-do-mode-7.html>
- [7] Asset usado na Unity: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/hd-dry-tree-125878>