

CPU

GPU

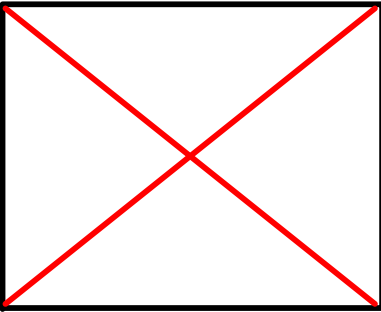
CPU

Planos

Vertex Shader

Pixel Shader

1) Cálculo de  
Visibilidade  
2) Escreve  
resultados na  
memória



Acessa GPU  
para obter  
resultados

Memória com os Ids das geometrias  
visíveis e não visíveis

