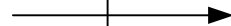


CPU

GPU

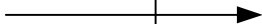
1º

Planos



2º

Id do VBO



Shader 1

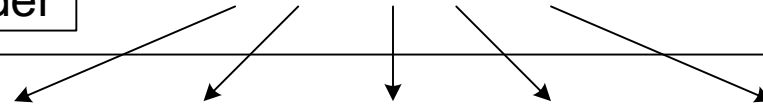
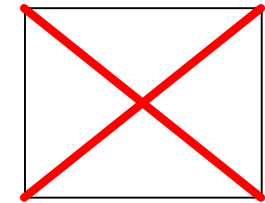
Vertex Shader

1) Cálculo de visibilidade
2) Transmite resultado para geometry shader

Geometry Shader

Escreve em VBO apenas primitivas visíveis

Pixel Shader



VBO contendo primitivas visíveis

Shader 2

Vertex Shader

1) Cálculo os vértices
2) Transmitir informações para o pixel shader

Pixel Shader

1) Ray-casting da superfície
2) Calcula cor e profundidade