

Geometry Shader (기하 셰이더)

낮은 해상도 Data를
GPU로 보내서 높은
해상도로 만들어준다.
(ex: Subdivision)

높은 Data를 CPU가 GPU로
보내면 부담이 크다.

이렇게 기하정보를 더 상세하게
만드는 작업을 Geometry Pipeline에서
진행한다.

Geometry Shader

Vertex Shader에서 삼각형을 2개씩만
Vertex 하나 단위로 처리하는 것처럼 생각했었다.
하지만 내부적으로 삼각형은 Vertex 3개가
필요하니까 Input-Assembler Stage에서
앞과 뒷기에 삼각형을 2개씩만 Vertex Shader를 통과하는 Vertex들이
3개씩 묶여서 Geometry Shader로 들어간다. (Input Assembler로 조정가능)
하지만 지금은 이해를 위해 Vertex Shader로 보내서 Vertex 1개씩만 받아처리한다.

Geometry Shader에서 2개 받은 Vertex를 사용해서 높은 품질의 모델을 만든다.
(ex: Subdivision 알리움 등 사용)

1개씩 Vertex를 받아 재작을 3~4배로 늘려서 넣는 작업을 한다.

Graphics Pipeline

