



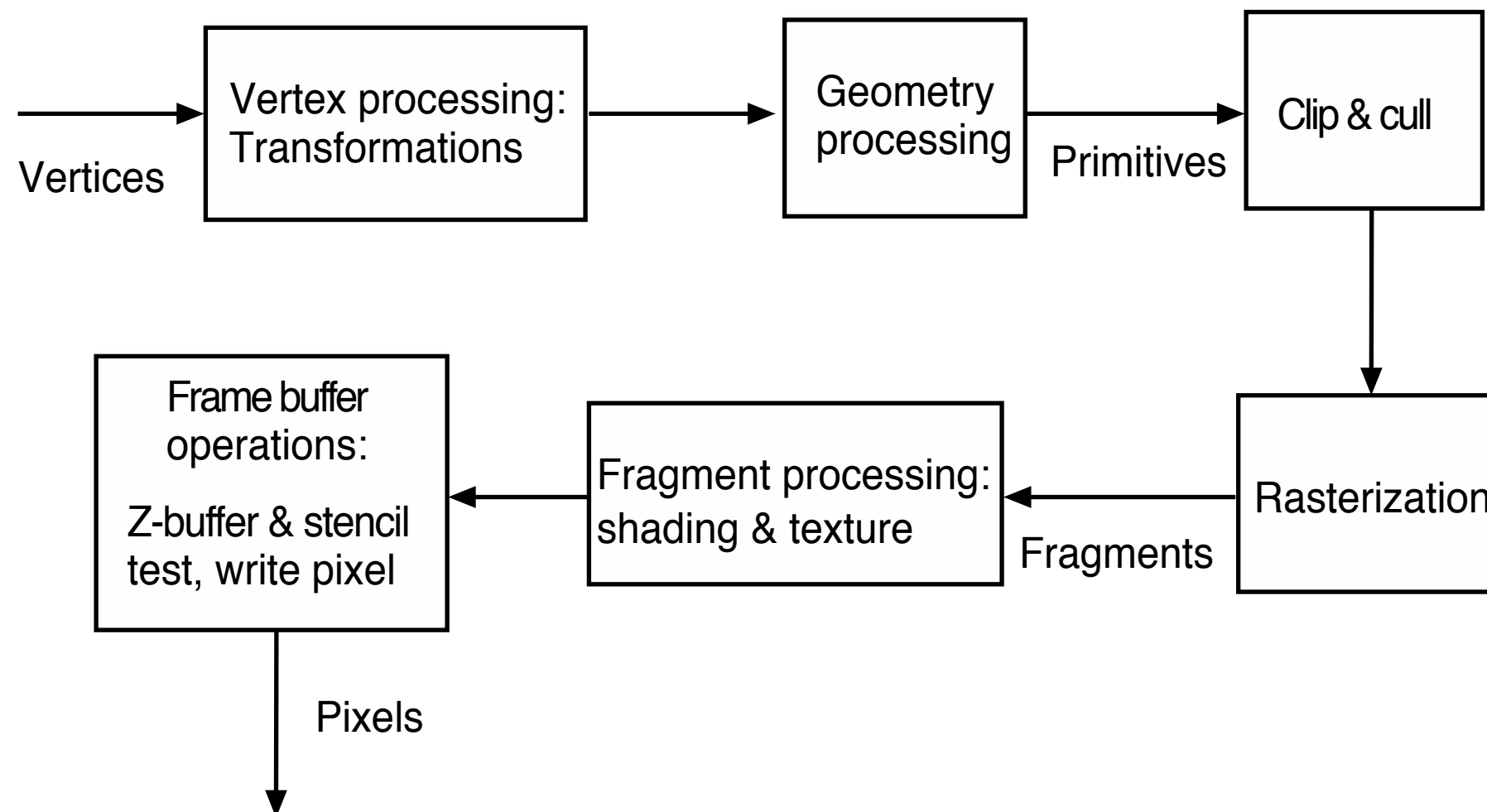
Transform feedback

Att spara på tidigare operationer

Du måste inte göra om
vertextransformationer och
geometrioperationer från början
varje gång!

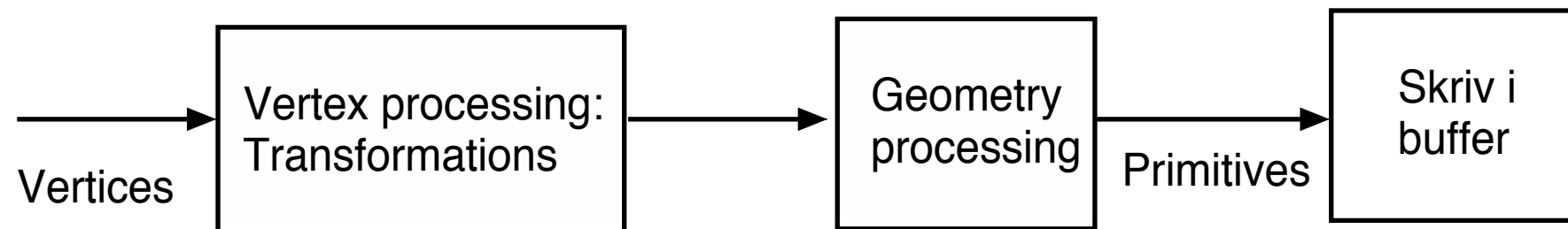


OpenGL-pipelinen





Klipp av OpenGL-pipelinen och skicka till buffer

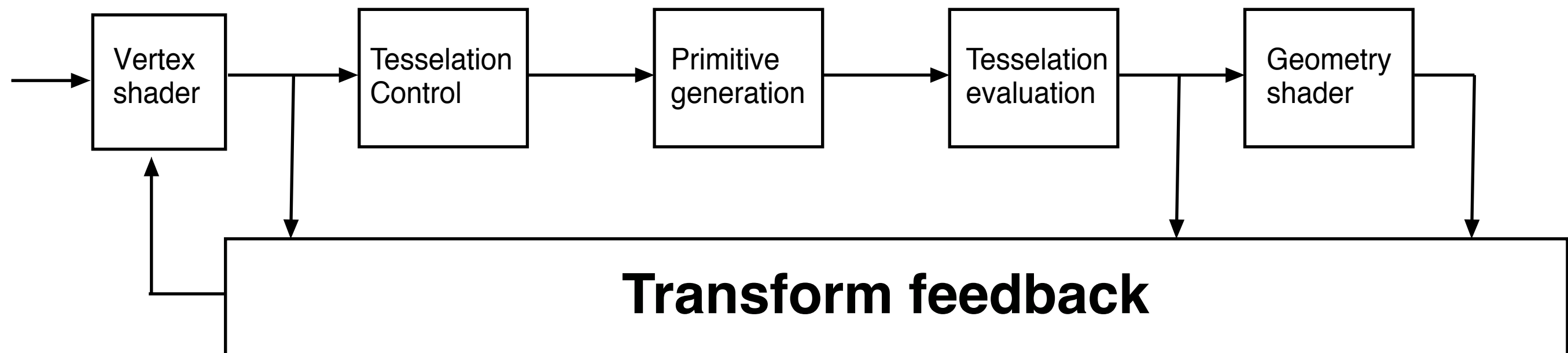


Ingen fragment shader

Styr om med speciella anrop



Transform feedback kan göras på tre olika ställen





Specifika OpenGL-anrop

```
glBindBufferBase(GL_TRANSFORM_FEEDBACK_BUFFER, 0,  
vertexBufferObjID[outbuf]);
```

```
glBeginTransformFeedback(GL_POINTS);
```

RITA HÄR

```
glEndTransformFeedback();
```



Tillämpningar

- Applicera permanent deformation på objekt
 - Ändra permanent upplösningen
- Utför operationer som sällan behövs för att spara beräkningar
 - Partikelsystem och liknande