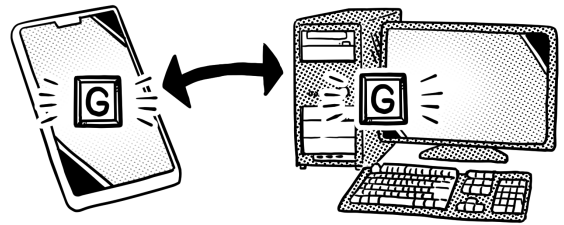


렌더 패스란 무엇 일까요?

만화: Ikaridon Yu

지난번엔 PC와 모바일
GPU의 차이점을 배웠는데,
모바일 GPU 아키텍처를 활용
하려면 어떻게 해야 하나요?



배터리 지속 시간 때
문에 모바일 GPU의
데이터 전송이 제한
된다는 거, 기억하시
나요?



네, 그래서 모바일
GPU는 **타일 메모
리**라는 특별한 설
계가 있다고 하셨
죠.



맞습니다.
그러니까 모바일 GPU를 활
용하려면 전송량을 줄여야
합니다.



모바일 GPU에는 **렌더 패스**
라는 특별한 설계가 있는
데, 이건 PC GPU에는 없어
요.

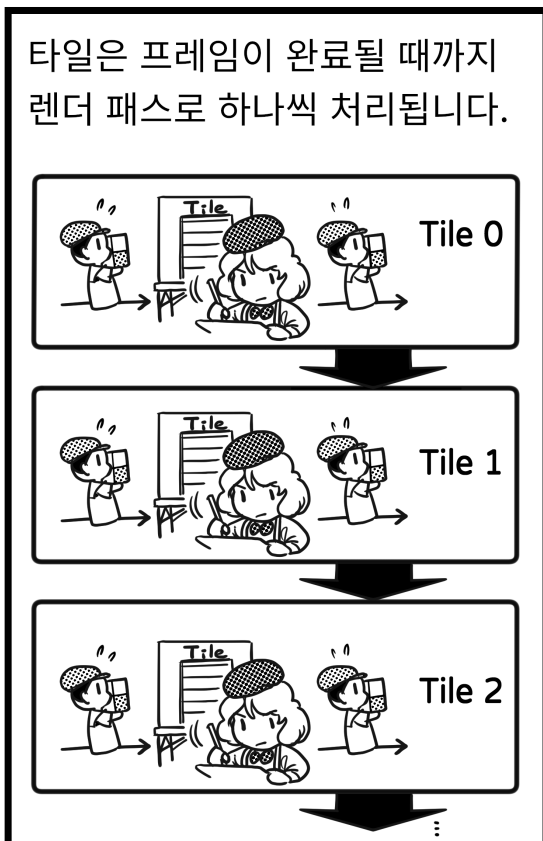
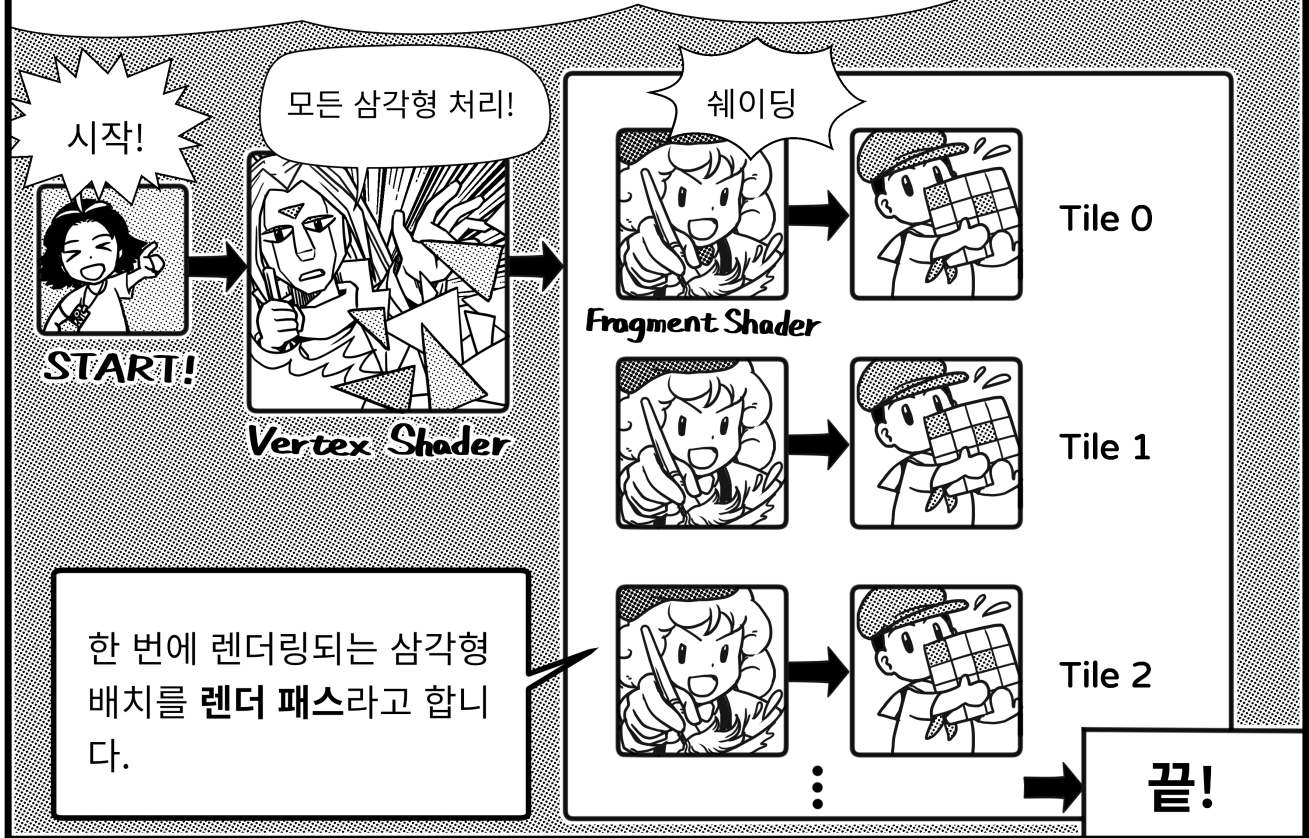
Render Pass



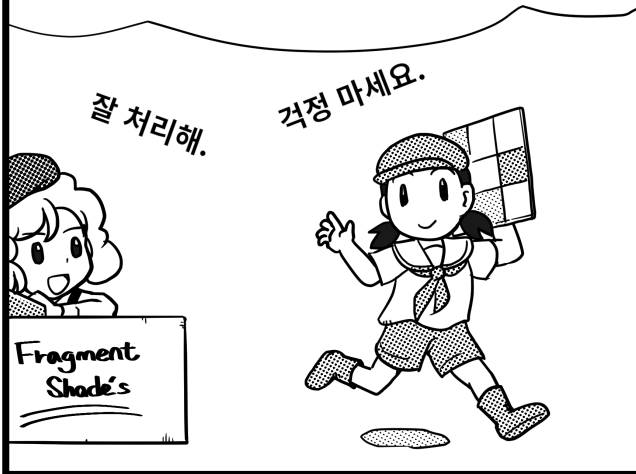
무슨 패스요?
티켓 같은 건가요?



PC GPU에서는 삼각형이 하나씩 렌더링됩니다. 그런데 모바일 GPU에서는 한 번에 여러 삼각형이 렌더링되죠.



그다음 타일 메모리 속 데이터는 렌더 패스의 끝에서 비디오 메모리로 다시 이동하게 됩니다. 이렇게 프레임 콘텐츠를 보존할 수 있는 거죠.



그럴리가!

전 모바일 GPU에서 그런 일을 한 적이 없는데요! 왜 지금까지 게임이 정상적으로 실행된 거죠?



하하하, 그건 말이죠...



그런 바로 저, 그래픽 드라이버가 있기 때문이죠! 제가 그런 작업을 대신 자동으로 하거든요.

그래픽 드라이버



그리고 렌더링해야 하는 모든 삼각형을 모아서 렌더 패스를 형성하기도 하고요.

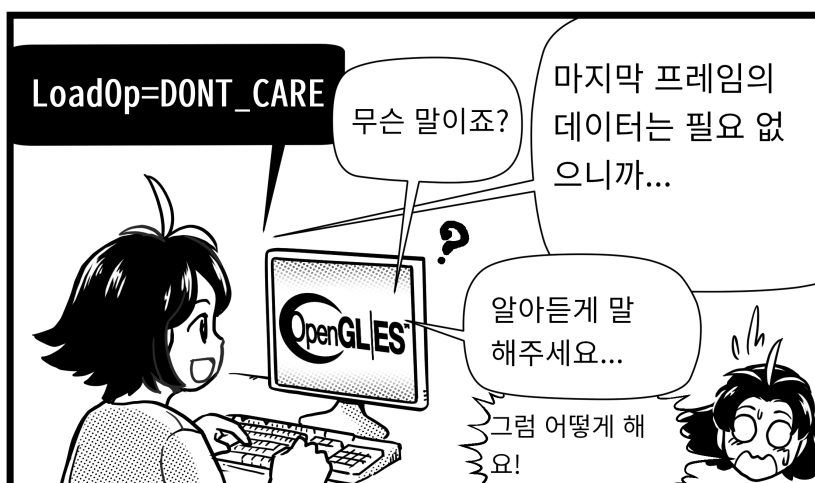
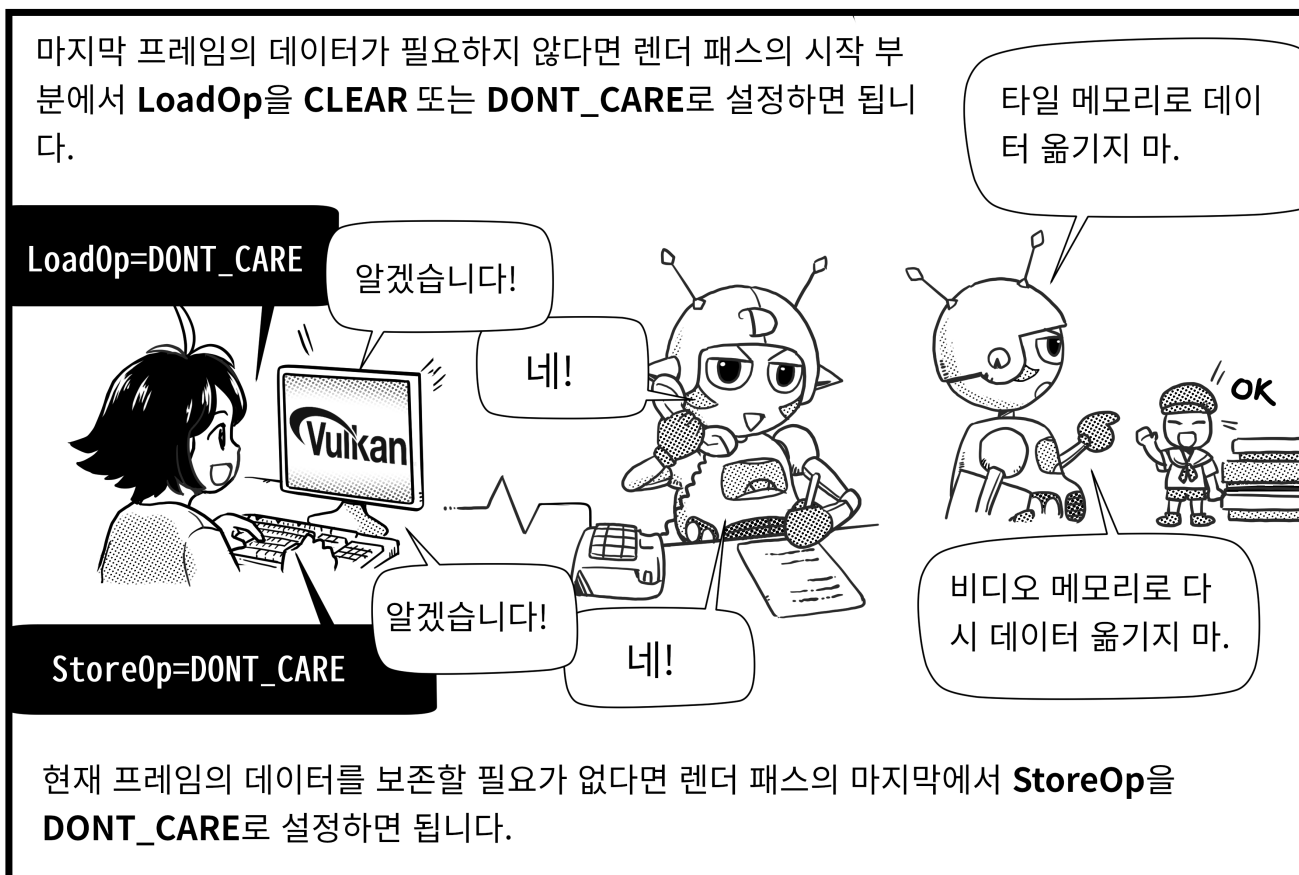
삼각형이 왜 이렇게 많아...

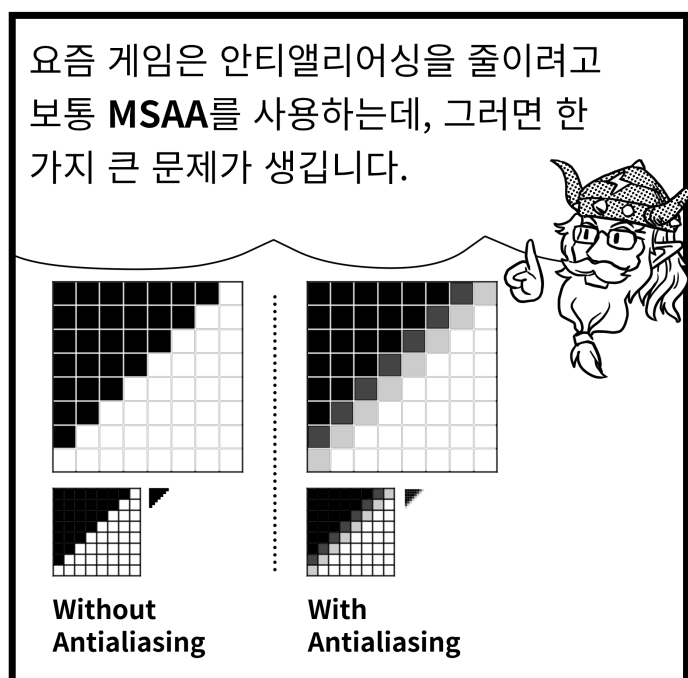
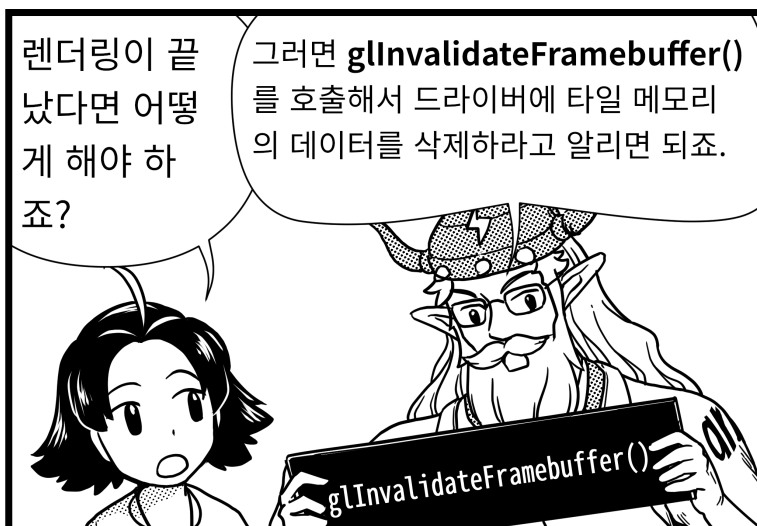
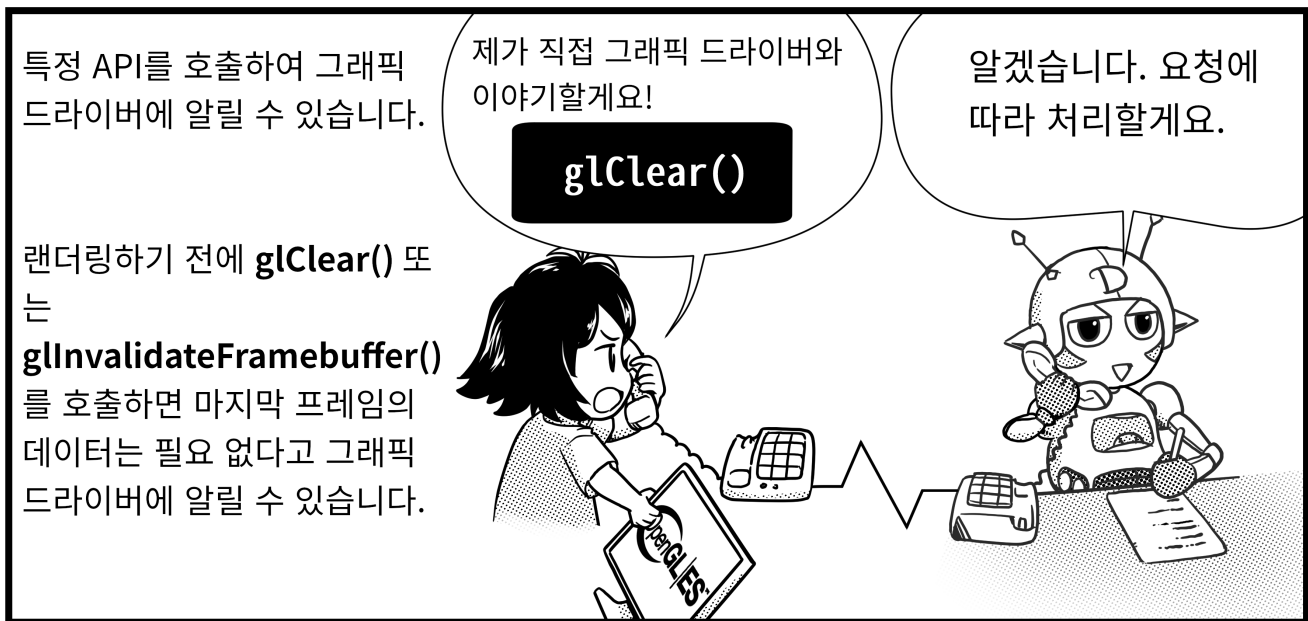


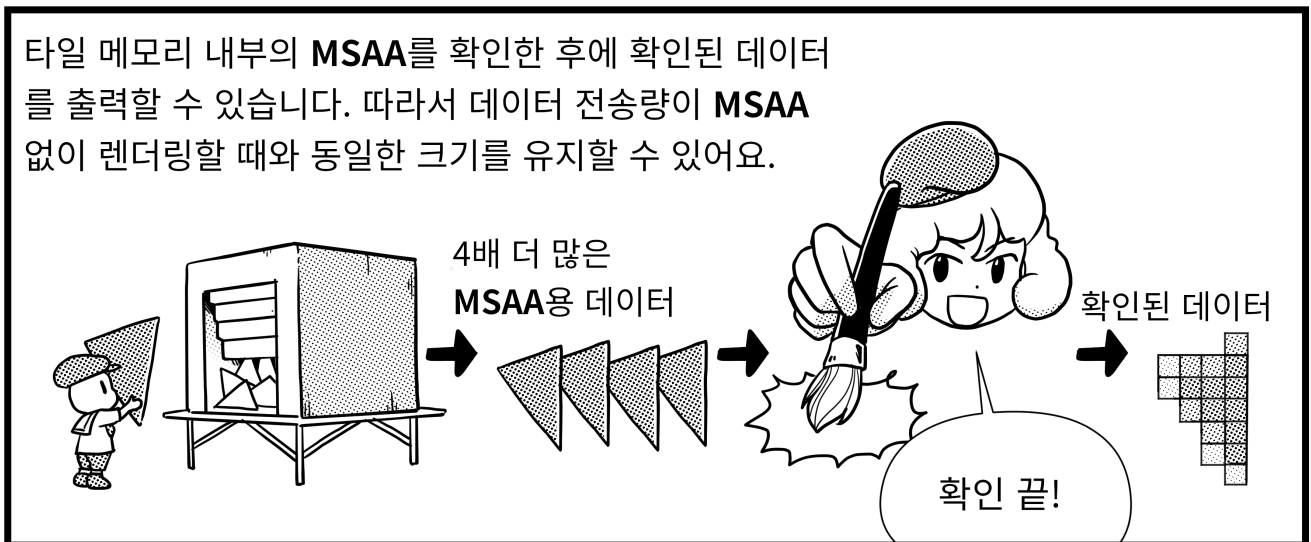
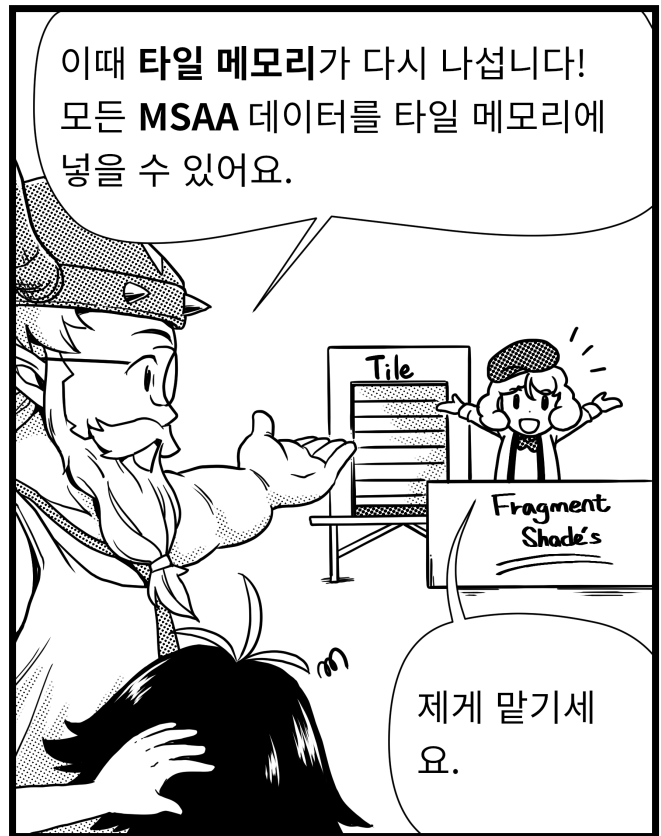
그래픽 드라이버 고마워요. 정말 큰 도움이 되네요.

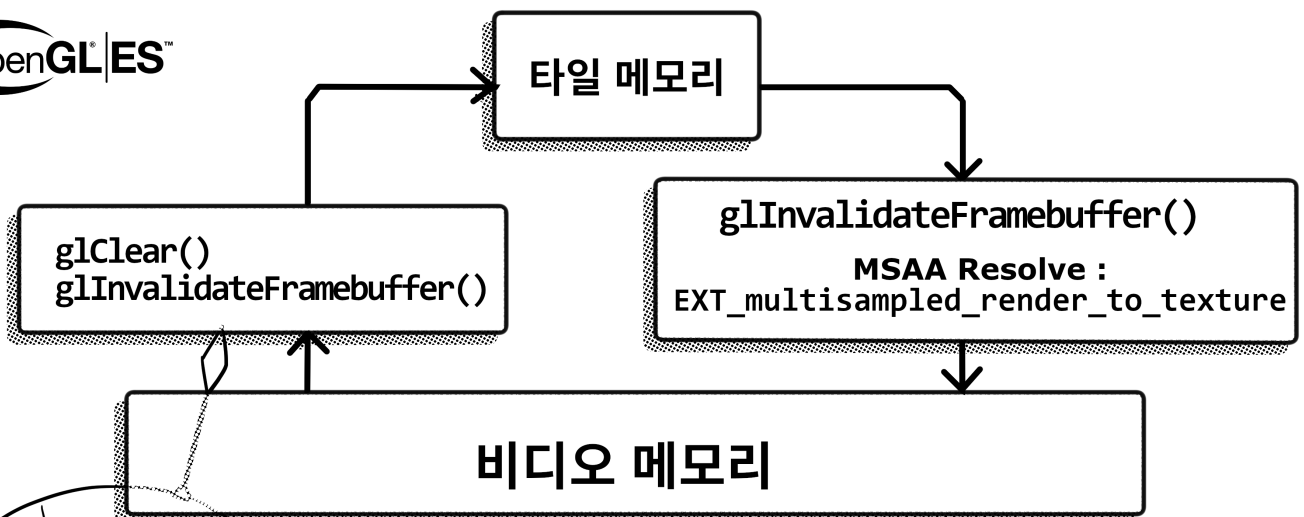
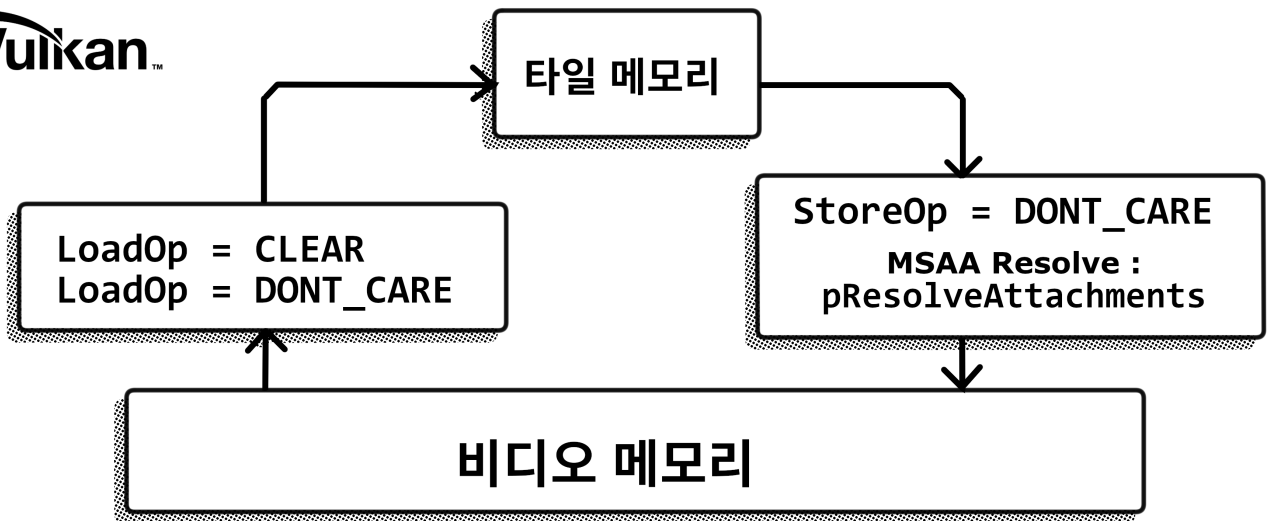












오늘 배운 내용을 검토해
봅시다.

Arm 개발자 사이트에서 자세히 알아보기:
<https://developer.arm.com/renderpass>