

# Pipeline di rendering (rasterizzazione)

**input** definizione della scena;

**per vertici** trasformazioni geometriche (*vertex shader*);

**per primitive** assemblaggio dei vertici in primitive;

**rasterizzazione** produce *frammenti*, in corrispondenza 1-a-1 con i pixel;

**per frammenti** da frammenti a pixel (*fragment shader*);

**output combiner** trasformazioni finali

**output** immagine su framebuffer.