

SlimDX - direct compute

Michal Benátský

Co to je? (SlimDX)

- DirectX v .NET?
 - SlimDX
 - shader model 5 -> directx 11
 - bez omezeni
 - dalsi "features" (simd matematika...)

Co je direct compute?

- GPGPU jazyk ("cuda v directx")
- od DX 11
- spouští se jako běžný shader
 - synchronizace vláken
 - atomicke operace
 - IO textury
 - zapis do vice textur/bufferu

Co jsem udělal?

- Conway's game of life (buňky)
 - VIDEO!
 - <http://www.youtube.com/watch?v=GNrvbO2Tc4c>
 - vypočty propojeny s grafickou pipeline
 - volumetric light effect na pixel shaderu

Jak to dopadlo

- Docela dobře :)
 - Odezva o týmu byla: "Awesome"
 - Code is ok
 - Asi bude přijato...

Děkuji za pozornost

www.slimdx.org