

Aufbau einer modernen Rendering-Pipeline

Von der Anwendung bis zum Bildschirm

Fakultät für Informatik - Lehrstuhl für Computergrafik - Institut für Visualisierung und Datenanalyse



| | | | | | |
|---|----------------|----------------|--------------|----------------|----------|
| Anwendung | Geometry Stage | Rasterisierung | Per Frag Ops | Compute Shader | Ausblick |
| ● | ○ ○ ○ ○ ○ ○ | ○ | ○ | ○ | ○ ○ ○ |
| Jonas Heinle – Aufbau einer modernen Rendering-Pipeline | | | | | |

17. Juni 2019

2/14





17. Juni 2019

3/14









17. Juni 2019

7/14







Per Fragment Operations





17. Juni 2019

11/14





17. Juni 2019

12/14



Task/-Mesh Shaders



Bilder

- <https://arstechnica.com/gaming/2018/03/star-wars-demo-shows-off-just-how-great-real-time-raytracing-can-look/>

Videos

- ① <https://www.youtube.com/watch?v=LXo0WdIELJk> - SEED's Project *PICA PICA*