

# Aufbau einer modernen Rendering-Pipeline

## Von der Anwendung bis zum Bildschirm

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



# Anwendung

# Primitive Assembly

# Vertex Shader

# Tessellation

# Geometry Shader

# Projektionstransformation

# Clipping

# Rasterisierung

# Per Fragment Operations

# Compute Shader

# Raytracing Unterstützung

# 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*