

# Aufbau einer modernen Rendering-Pipeline

Proseminar-Ausarbeitung von

**Jonas Heinle**

An der Fakultät für Informatik  
Institut für Visualisierung und Datenanalyse,  
Lehrstuhl für Computergrafik

6. Mai 2019

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Abstract</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Rasterisierungs-Pipeline</b>	<b>3</b>
3.1	blub . . . . .	3
3.2	blub . . . . .	3
3.3	blub . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Moderne Rendering-Pipeline</b>	<b>4</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>5</b>

# 1. Abstract

## 2. Einleitung

## **3. Rasterisierungs-Pipeline**

### **3.1 blub**

...

### **3.2 blub**

...

### **3.3 blub**

...

## 4. Moderne Rendering-Pipeline

...

# Erklärung

Ich versichere, dass ich die Arbeit selbstständig verfasst habe und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, die wörtlich oder inhaltlich übernommenen Stellen als solche kenntlich gemacht und die Satzung des KIT zur Sicherung guter wissenschaftlicher Praxis in der jeweils gültigen Fassung beachtet habe. Die Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und von dieser als Teil einer Prüfungsleistung angenommen.

Karlsruhe, den 6. Mai 2019

(Jonas Heinle)