

Aufbau einer modernen Rendering-Pipeline

Von der Anwendung zum Bildschirm

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





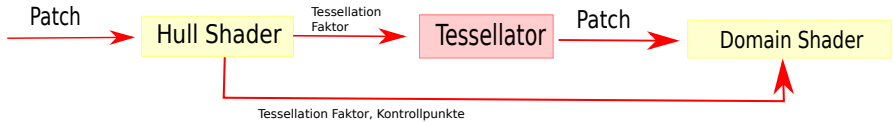
17. Juni 2019

3/14

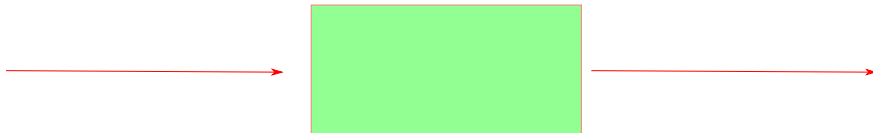


Vertex Shader





Geometry Shader



Anwendung



Geometry Stage



Rasterisierung



Per Frag Ops



Compute Shader



Ausblick

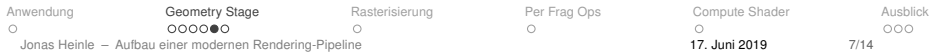


Jonas Heinle – Aufbau einer modernen Rendering-Pipeline

17. Juni 2019

6/14





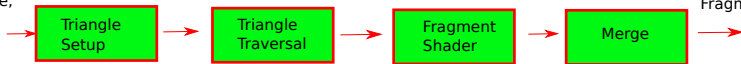
17. Juni 2019

7/14



Rasterisierung

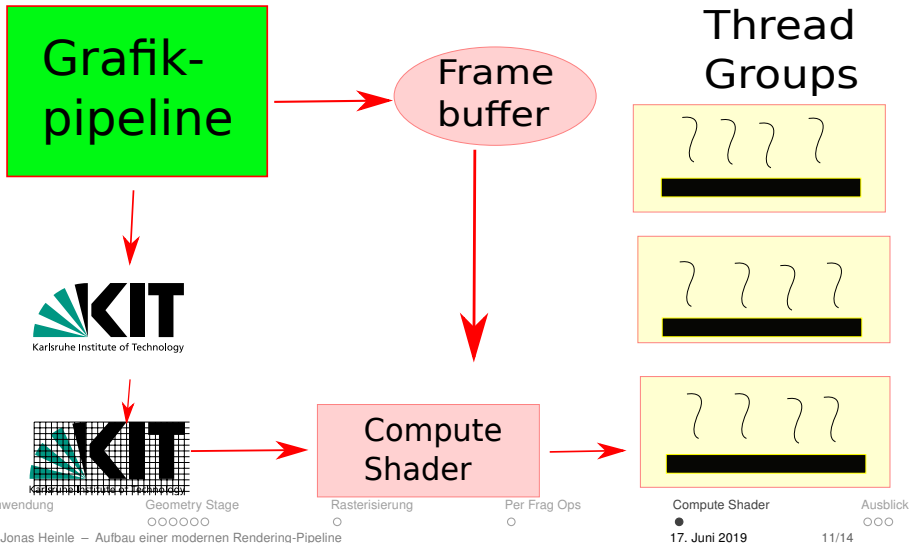
transformierte,
projizierte,
beleuchtete,
Eckpunkte



Per Fragment Operations



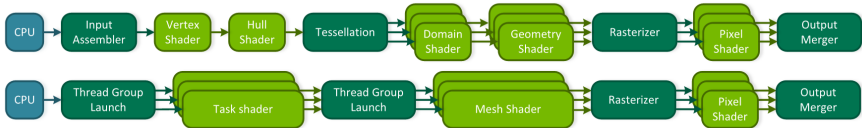
Compute Shader





Task/-Mesh Shaders

Current Graphics Pipeline



Graphics Pipeline with Task & Mesh Shaders

Bilder

- Titelbild

Videos

- 1 SEED's Project *PICA PICA*
- 2 Nvidias Asteroids Mesh Shaders Demo