

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





Tessellation

Anwendung Geometry Stage Rasterisierung Per Frag Ops Compute Shader Ausblick

○ ○○●○○○ ○ ○ ○ ○○○

Jonas Heinle – Aufbau einer modernen Rendering-Pipeline

17. Juni 2019 5/14



17. Juni 2019

7/14







Per Fragment Operations







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*