

Bachelorarbeit Studiengang Medieninformatik

WebGPU

von

Laurin Agostini

60526

Betreuender Professor: Prof. Dr. Winfried Bantel

Einreichungsdatum: XX. Juni 2020

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, **Laurin Agostini**, dass ich die vorliegenden Angaben in dieser Arbeit wahrheitsgetreu und selbständig verfasst habe.

Weiterhin versichere ich, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben, dass alle Ausführungen, die anderen Schriften wörtlich oder sinngemäß entnommen wurden, kenntlich gemacht sind und dass die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung war.

Ort, Datum

Unterschrift (Student)

Kurzfassung

In dieser Bachelorarbeit geht es um die neuartige Grafik-API WebGPU, die einen Nachfolger zu WebGL darstellt. Mit WebGPU ist es möglich, detaillierte 3D-Szenen, aufwendige Simulationen und XXX in Echtzeit direkt im Webbrowser zu berechnen und darzustellen.

Inhaltsverzeichnis

Eic	desstattliche Erklärung	I
Κι	urzfassung	ii
Inl	haltsverzeichnis	iii
Αŀ	Abbildungsverzeichnis	
Ta	bellenverzeichnis	iv
Αŀ	Abkürzungsverzeichnis	
1	Einleitung1.1 Motivation1.2 Problemstellung und -abgrenzung1.3 Ziel der Arbeit1.4 Vorgehen	1 1
2	Grundlagen	2
3	Problemanalyse	3
4	Implementierung	4
5	Evaluierung	5
6	Zusammenfassung und Ausblick 6.1 Erreichte Ergebnisse 6.2 Ausblick 6.2.1 Erweiterbarkeit der Ergebnisse 6.2.2 Übertragbarkeit der Ergebnisse	6 6

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

1 Einleitung

- 1.1 Motivation
- 1.2 Problemstellung und -abgrenzung
- 1.3 Ziel der Arbeit
- 1.4 Vorgehen

2 Grundlagen

3 Problemanalyse

4 Implementierung

5 Evaluierung

6 Zusammenfassung und Ausblick

- 6.1 Erreichte Ergebnisse
- 6.2 Ausblick
- 6.2.1 Erweiterbarkeit der Ergebnisse
- 6.2.2 Übertragbarkeit der Ergebnisse