

Real-time Global Illumination and Dynamic Compute-Centric Vector Graphics UI in Games

Contents

1. Introduction	3
2. Problem Statement	3
3. Project Aim and Objectives	3
4. Literature Review	3
5. Deliverables	3

1. Introduction

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim aequale doleamus animo, cum corpore dolemus, fieri tamen permagna accessio potest, si aliquod aeternum et infinitum impendere malum nobis opinemur. Quod idem licet transferre in voluptatem, ut postea variari voluptas distinguere possit, augeri amplificarique non possit. At etiam Athenis, ut e patre audiebam facete et urbane Stoicos irridente, statua est in quo a nobis philosophia defensa et collaudata est, cum id, quod maxime placeat, facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim aequale doleamus animo, cum corpore dolemus, fieri tamen permagna accessio potest, si aliquod aeternum et infinitum impendere malum nobis opinemur. Quod idem licet transferre in voluptatem, ut postea variari voluptas distinguere possit, augeri amplificarique non possit. At etiam Athenis, ut e patre audiebam facete et urbane Stoicos irridente, statua est in quo a nobis philosophia defensa et collaudata est, cum id, quod maxime placeat, facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et.

2. Problem Statement

3. Project Aim and Objectives

4. Literature Review

5. Deliverables

1. Allows the user to create interactive user interface that responds to user inputs in real-time.
2. Allows the user to perform UI hot reloading during the development phase.
3. Allows the user to synchronize UI components with in-app elements dynamically.
4. Allows the user to implement advanced lightings using Radiance Cascades.
5. Allows the user to create adaptive lighting that responds to scene changes in real-time.