

Welche Effekte (VFX) im Animusic-Film kann man mit einfachem, "normalem" polygonalem Rendering *nicht* erzeugen?

sound un bewegunsschär

motion blur

bloom

sound beschleunigung
schwingungen

schatten glanz

oberflächen

reflektionen berechnen bewegungsunschärfe

schatten überlagerung

reflektionen

physisches verhalten

kamerabewegungen

Könnte man hier evtl. parallelisieren? Falls ja, an welcher Stelle? Gibt es etwas zu beachten?

process_vertex

Die beiden Codeschleifen

for each schleifen parallel ausführen

Beide foreach schleifen

process_fragment()

Jedes Triangle parallel aufbauen. Jedes Fragment Parallel shaden.

Fragments=rasterits und untere for each

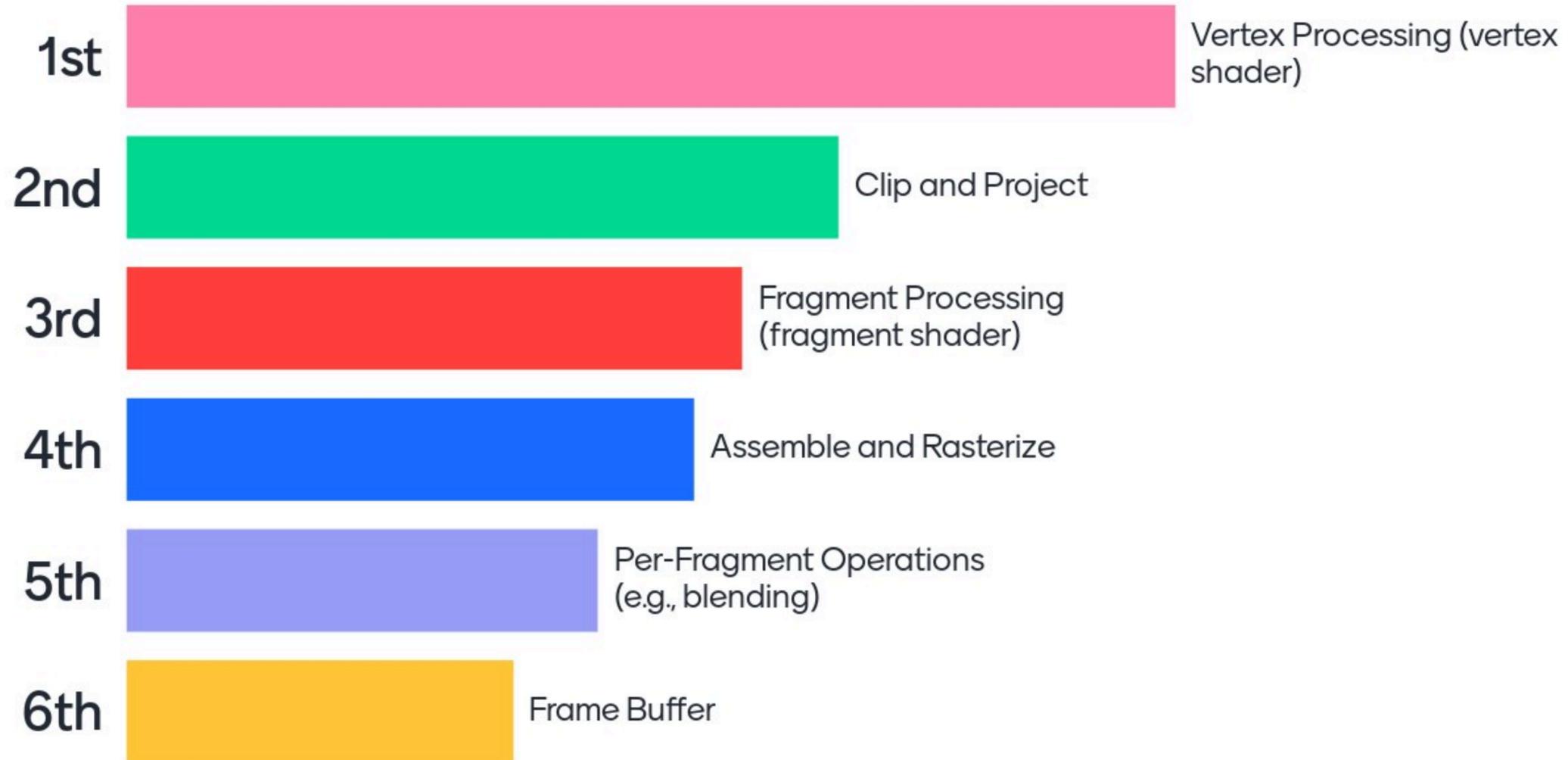
Vertex program

assembletriangle braucht V1-V3, fragments braucht assembledTriangle und in der inneren Schleife wird der fragment benötigt um zu iterieren, parallelisieren möglich?

Mentimeter

```
s:  
program on each ve  
tri.vertex[0] )  
tri.vertex[1] )  
tri.vertex[2] )  
ces into a tria  
setup_triangle(  
sembled triangle  
( assembledtria  
program on each  
ments:  
position] = pro
```

Bringe die Stufen der programmierbaren Pipeline in die richtige Reihenfolge



Welche Aufgaben kann man in einem Fragment-Shader implementieren?

