



Kolloquium zur Masterarbeit

Felix Brüll

„Fast Transparency and Billboard Ray Tracing with RTX Hardware“

So far, only little research has been done for rendering of many transparent objects using hardware accelerated ray tracing. Furthermore, fast ray tracing of volumetric data is an open problem as well. This work proposes new techniques for fast transparency rendering and approximative volume rendering, with the help of billboards, on raytracing hardware.

Das Rendern von vielen transparenten Objekten mit Ray Tracing Hardware ist zur Zeit noch wenig erforscht. Zusätzlich ist schnelles Ray Tracing von volumetrischen Daten ein weiteres Problem. Meine Arbeit stellt neue Techniken zu schnellem Transparenz Ray Tracing, sowie approximativem Ray Tracing von volumetrischen Daten, mithilfe von Billboards, vor.

Donnerstag, 08. Oktober 2020, 13:00 Uhr,

Videokonferenz: BigBlueButton

<https://webconf.tu-clausthal.de/b/fel-wvu-t9e>