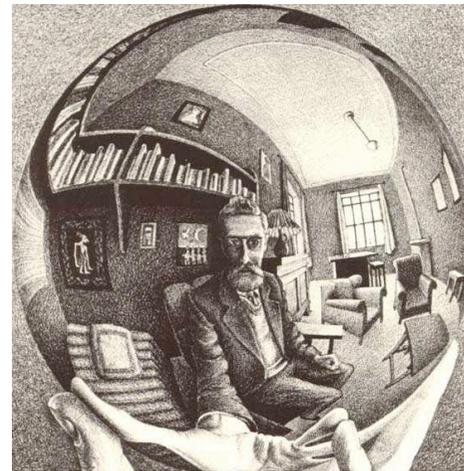


# Virtuelle Realität

## Real-time Rendering



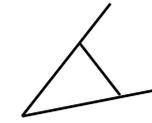
G. Zachmann

Clausthal University, Germany

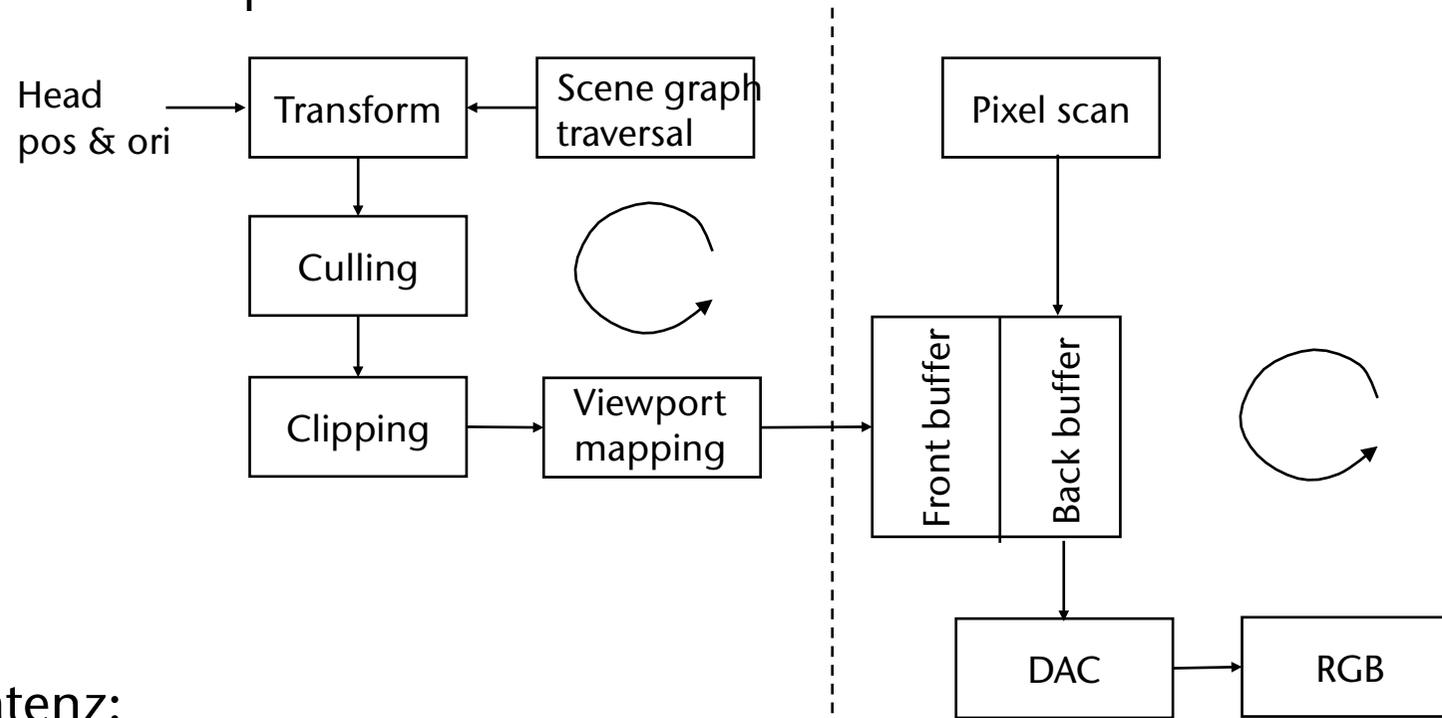
[cg.in.tu-clausthal.de](http://cg.in.tu-clausthal.de)



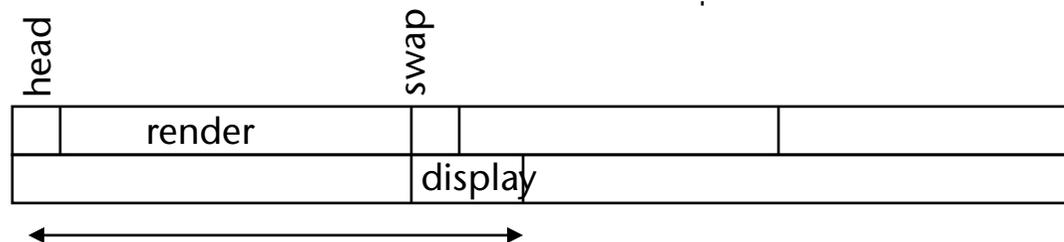
# Latenz beim Rendering



- Klassische Pipeline:



- Latenz:



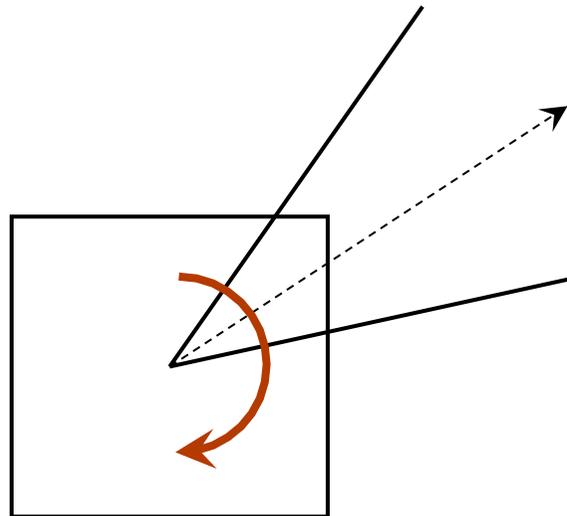
- Idee: rendere mehr als den Viewport



# Viewport independent rendering

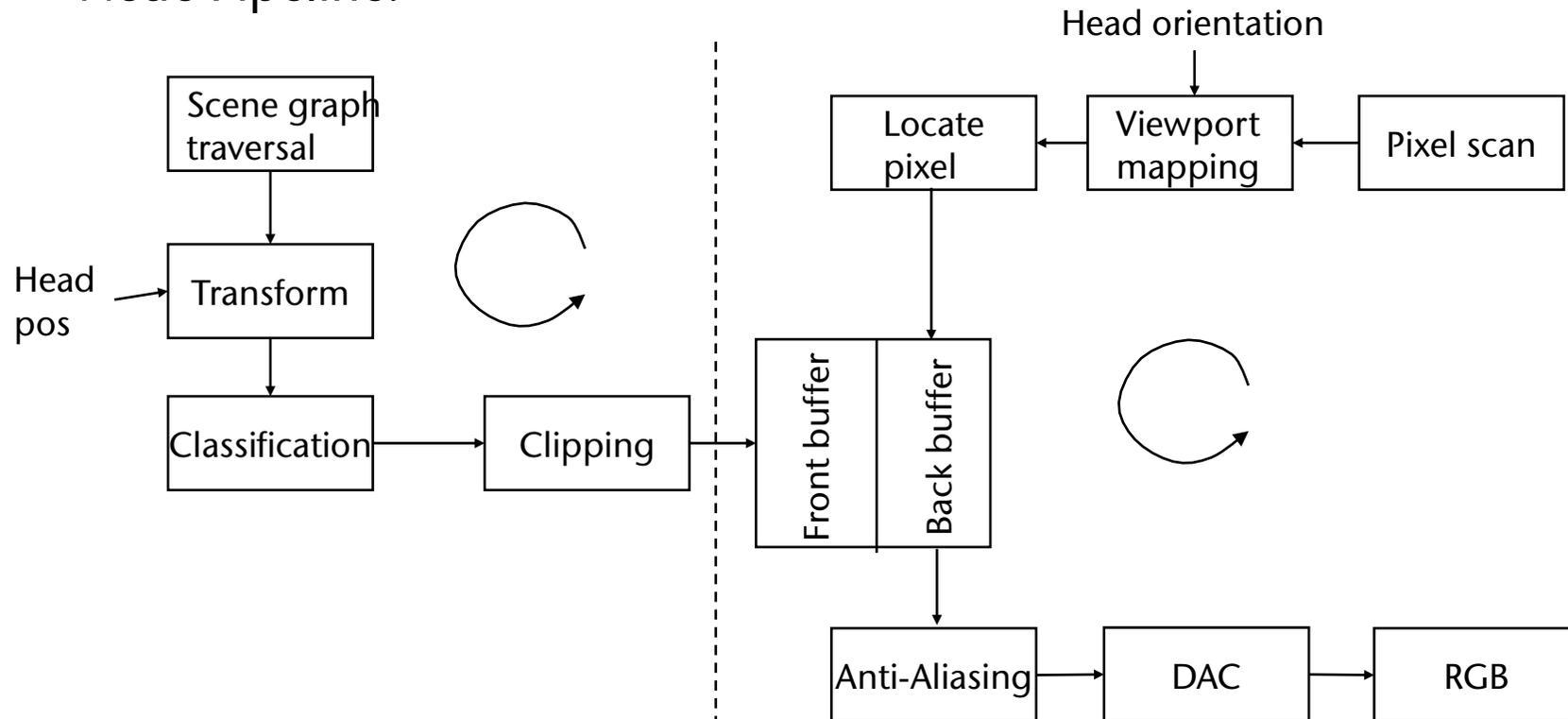


- Konzeptionelle Idee:
  - Rendere Szene auf Kugel um Betrachter
  - Bei Rotation des Viewpoints: Ausschnitt des Viewports neu wählen
  - Wähle statt Kugel einen Würfel (s.a. Cave)

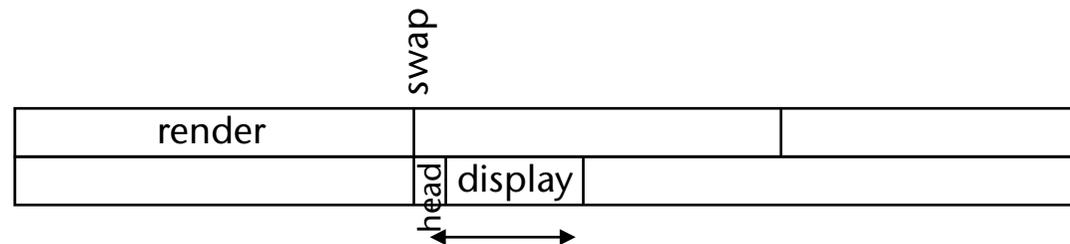




## ■ Neue Pipeline:



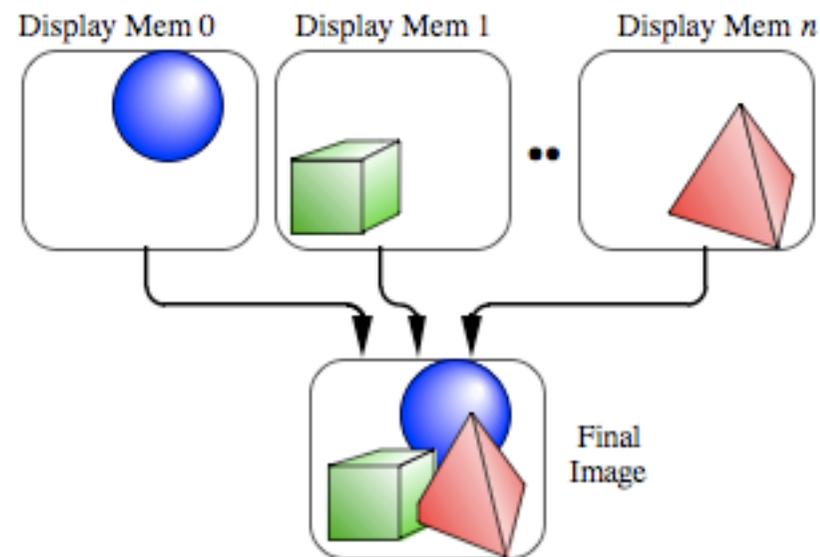
## ■ Latenz:





# Image composition

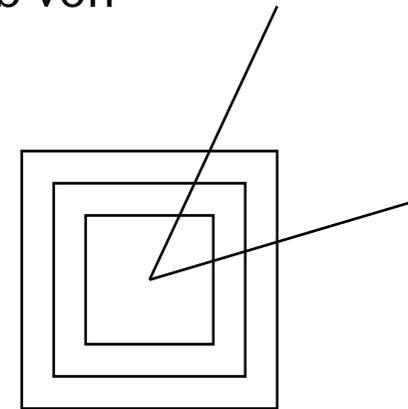
- Konzeptionelle Idee:
  - *Video-Hardware* liest *Frame-Buffer* inkl. *Z-Buffer*
  - Objekte, die sich nicht bewegt haben, müssen nicht neu gerendert werden





## ■ *Prioritized Rendering:*

- Weit entfernte / langsame Objekte bleiben länger auf dem Bildschirm "gleich"
- Idee: rendere auf mehrere (gedachte) Schalen
- Wieviele Schalen neu gerendert werden, hängt ab von
  - Geforderte Framerate
  - Szenenkomplexität
  - Viewpoint-Bewegung
  - Objekt-Bewegung



## ■ Human factors beeinflussen Priorität:

- Keine Kopfdrehung um  $180^\circ$  → Objekte "hinten" nur selten updaten
- Manipulierte Objekte haben hohe Priorität
- Objekte in der Peripherie seltener updaten



# Konstante Framerate durch "Weglassen"



- Gründe für eine konstante Framerate:
  - Vorhersage bei *predictive filtering* funktioniert nur, wenn alle nachfolgenden Stufen der Pipeline immer gleich schnell arbeiten
  - Wahrnehmung von Framerate-Sprüngen (z.B. zwischen 60 und 30 Hz)
- Rendering als "*time-critical computing*":
  - Rendering bekommt bestimmtes Zeitbudget (z.B. 17 msec)
  - Rendering-Algorithmus muß Bild produzieren "so gut wie möglich"
- Techniken des "*Weglassens*":
  - *Levels-of-Details (LOD)*
  - Unsichtbare Geometrie weglassen (*Culling*)
  - *Image-based rendering*
  - *Lighting-Modell* reduzieren, Texturen reduzieren,
  - ? ...



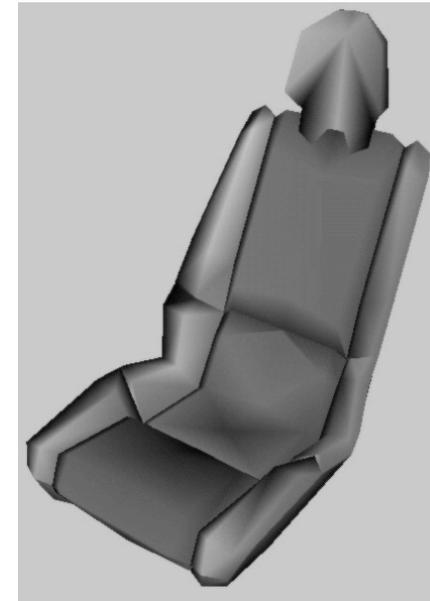
# Die Level-of-Detail-Technik



- Definition:

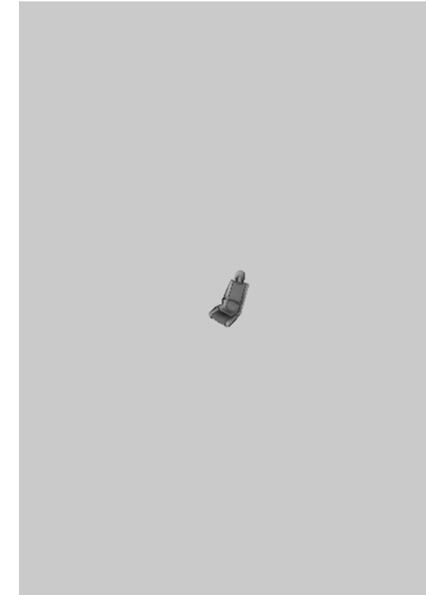
Ein **Level-of-Detail (LOD)** eines Objektes ist eine **reduzierte Version** (d.h., weniger Polygone) einer (hoch-aufgelösten) Geometrie.

- Beispiel:





- Idee: verwende den LOD "passend" zur Entfernung vom Viewpoint

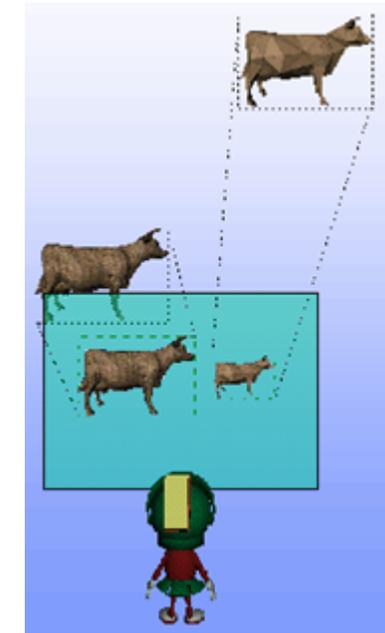
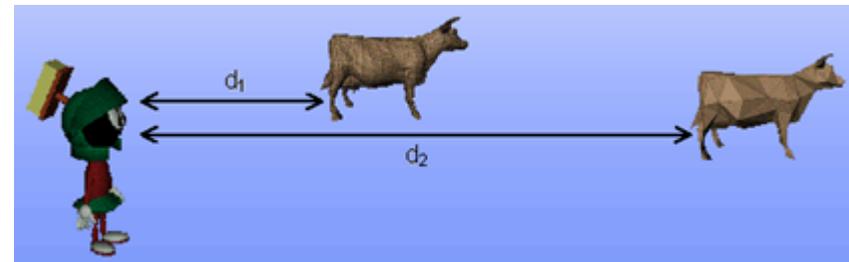
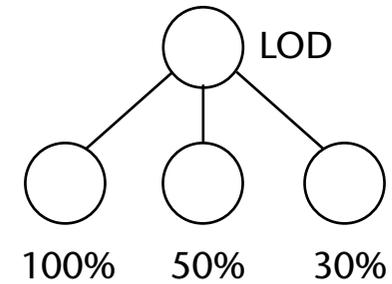


- Zwei Aufgaben:
  1. Preprocessing: Generierung von LODs
  2. Runtime: Auswahl des "richtigen" LODs, und ggf. "Blending"



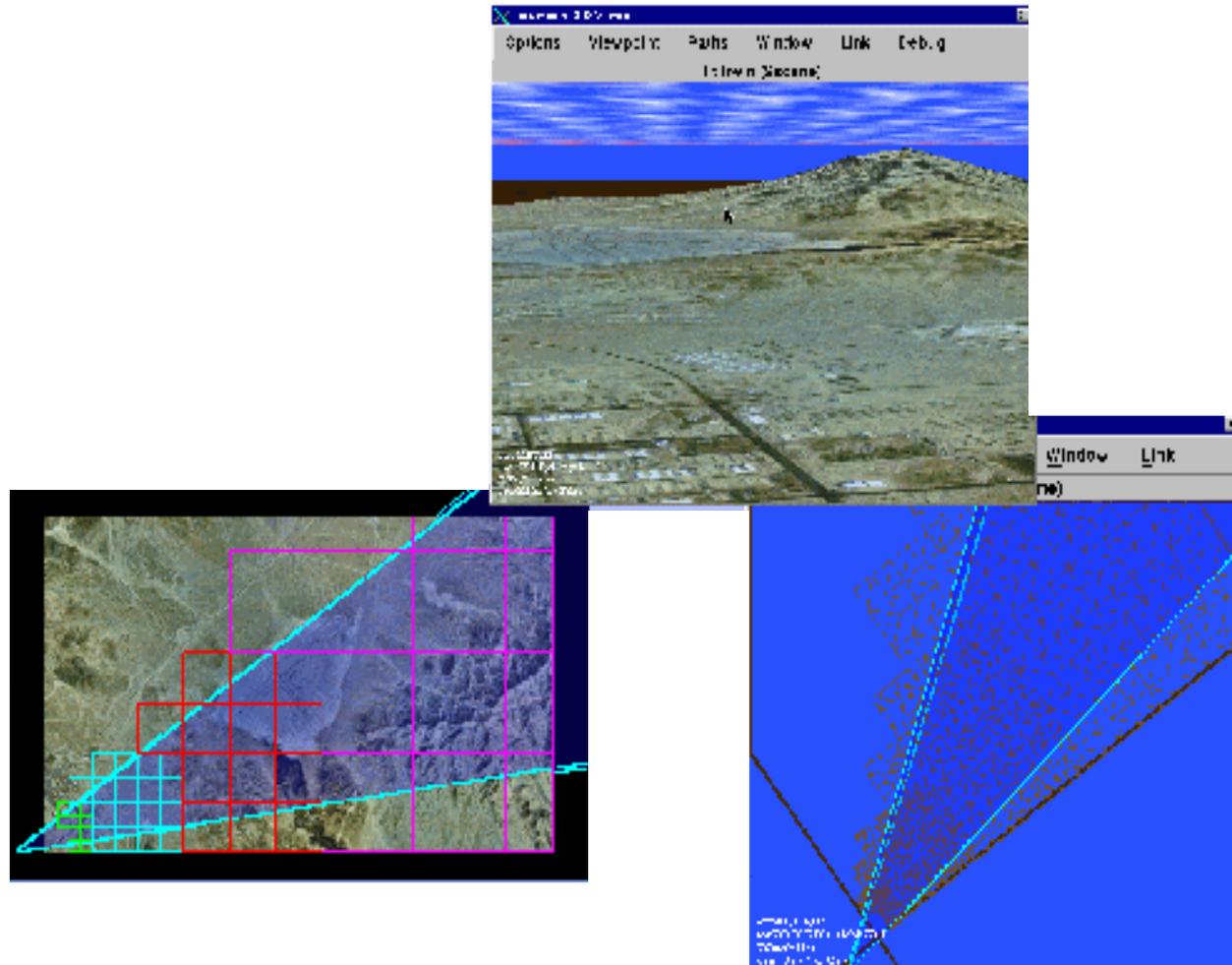
# LOD-Selektion

- Visuelle Güte gegen zeitliche Güte
- Wie selektiert man den "richtigen" Level?
- Statisch:
  - Level  $i$  für Entfernungsbereich  $(d_i, d_{i+1})$
  - Abhängig von FOV
  - Größe des Obj unberücksichtigt
- Dynamisch:
  - Schätze Größe des Objektes auf dem Bildschirm
  - Unabhängig von Bildschirmauflösung, FOV, Größe des Obj
  - Ist automatisch entfernungsabhängig





- Für Desktop-Applikationen i.A. schon ausreichend:

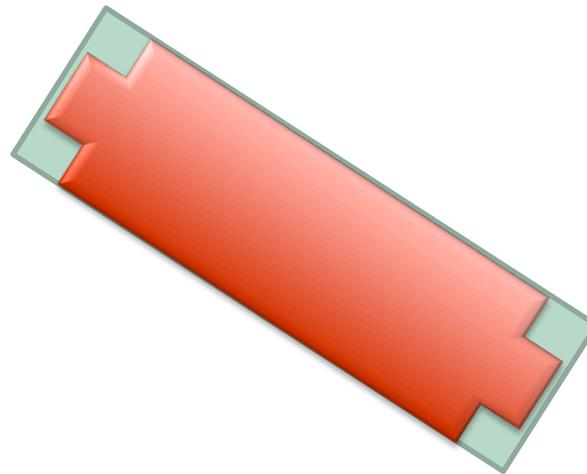




# Größenabschätzung des Objektes auf dem Screen



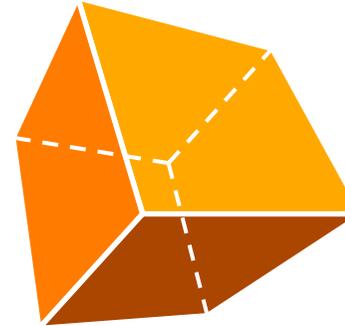
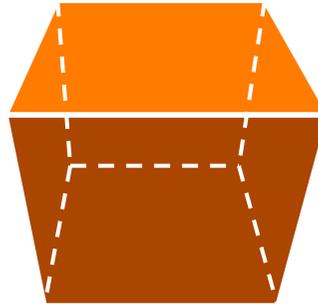
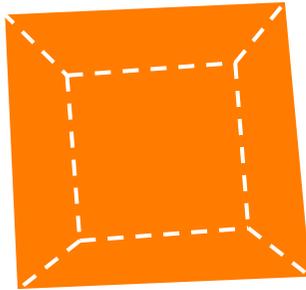
- Naive Methode:
  - Berechne Bounding-Box (bbox) des Objektes in 3D
  - Projiziere Bbox nach 2D → 8 2D-Punkte
  - Bestimme 2D-Bbox (achsenparallel)
- Genauere Methode:
  - Bestimme wahre Fläche auf dem Screen der projizierten 3D-Bbox



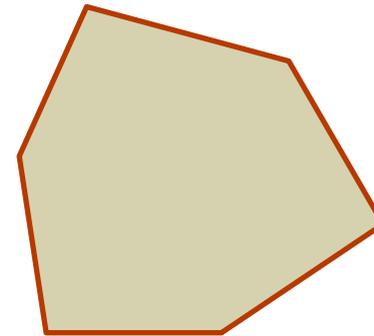
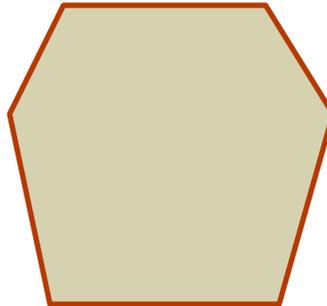
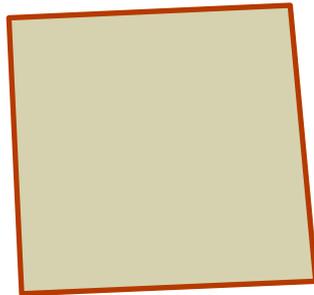


## Idee des Algorithmus

- Bestimme die Anzahl der Seiten der Box, die in 2D sichtbar sind:



- Projiziere die Punkte auf der Silhouette (4 oder 6) nach 2D:



- Berechne den Betrag dieser (konvexen!) Fläche



## Implementierung

- Für jedes Paar von (parallelen) Seitenflächen (jeden **Slab**): klassifiziere Viewpoint bzgl. dieses Paares als "darunter", "darüber", oder "dazwischen"
- Ergibt  $3 \times 3 \times 3 = 27$  Möglichkeiten
  - M.a.W.: die Ebenen der Seitenflächen eines Würfels unterteilen den Raum in 27 Teilräume
- Verwende Bit-Codes (à la Out-Codes) und eine Lookup-Table
  - Ergibt  $2^6$  theoretische Einträge
- 27-1 Einträge der LUT listen die 4 oder 6 Vertices der Silhouette
- Dann nur noch projizieren, triangulieren, Flächen aufsummieren





# Psychophysiological LOD-Selection

- Faktoren bzgl. der Sehschärfe:

- Zentrum/Peripherie:

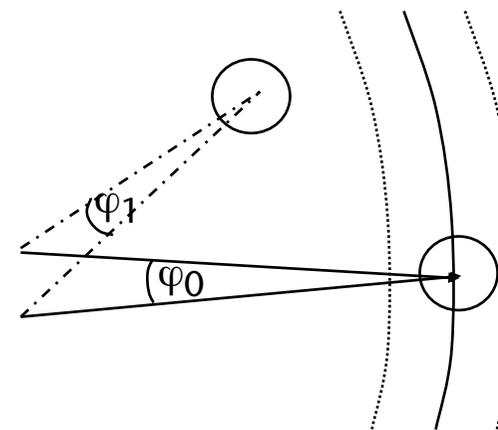
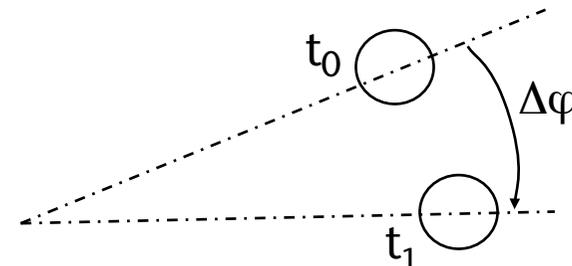
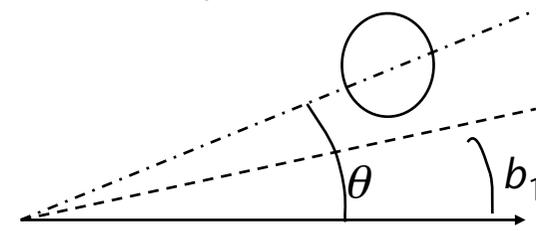
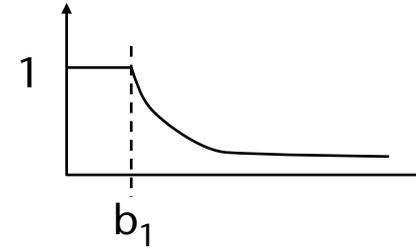
$$k_1 = \begin{cases} e^{-(\theta - b_1)/c_1} & , \theta > b_1 \\ 1 & , \text{sonst} \end{cases}$$

- Bewegung:

$$k_2 = e^{-\frac{\Delta\varphi - b_2}{c_2}}$$

- Unschärfe/Tiefe:

$$k_3 = e^{-\frac{|\varphi_0 - \varphi| - b_3}{c_3}}$$





- Bestimmung des LODs:

1.  $k = \min\{k_i\} \cdot k_0$  , oder  $k = \prod k_i \cdot k_0$
2.  $r_{\min} = 1/k$
3. Selektiere Level  $l$  so, daß

$$\forall p \in P_l : r(p) \geq r_{\min}$$

- Braucht man *Eye-Tracking*?

- Teuer, ungenau, "*intrusive*"
- Psychophysiologie: Augen immer  $< 15^\circ$  ausgelenkt
- Treffe die Annahme Kopfrichtung=Augenrichtung, und wähle  $b_1 = 15^\circ$



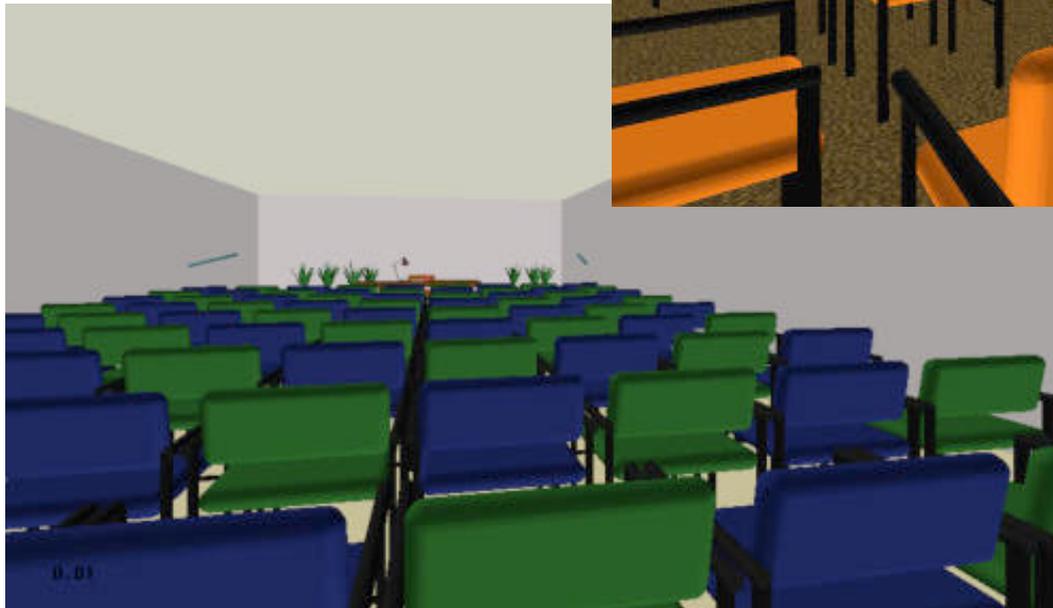
# Reaktive vs. Prädiktive LOD-Selektion



- Reaktive LOD-Selektion:
  - Verwalte Historie von Rendering-Zeiten
  - Bestimme daraus die geschätzte Zeit  $T_r$  für das kommende Frame
  - Sei  $T_b$  = das zur Verfügung stehende Zeit-Budget
  - Falls  $T_r > T_b$  : erniedrige LODs (gröbere Levels)
  - Falls  $T_r < T_b$ : wähle feinere Levels
  - Dann rendern und tatsächlich benötigte Zeit in die Historie aufnehmen



- Reaktive LOD-Selektion hat Ausreißer
- Beispiel-Szenen:





- Definition **Objekt-Tupel (O,L,R)**:

O = Objekt, L = Level,

R = Rendering Algo (#Texturen, anti-aliasing, #Lichtquellen)

- Bewertungsfunktionen für Objekt-Tupel:

Cost(O,L,R) = Rendering-Zeit

Benefit(O,L,R) = "Beitrag zum Bild"

- Optimierungsproblem:

suche 
$$\max_{S' \subset S} \sum_{(O,L,R) \in S'} \text{benefit}(O, L, R)$$

unter der Bedingung 
$$T_r = \sum_{(O,L,R) \in S'} \text{benefit}(O, L, R) \leq T_b$$

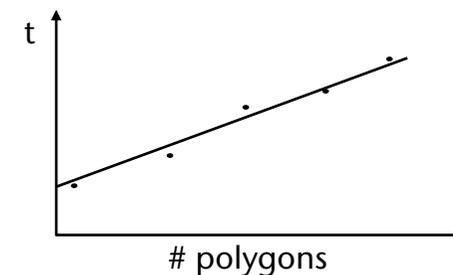
wobei  $S = \{ \text{möglichen Objekt-Tupel in der Szene} \}$



- Cost-Funktion hängt ab von:
  - Anzahl Eckpunkte ( $\sim$  # Koord. Trafos + *Lighting-Calcs* + *Clipping*)
  - Setup pro Polygon
  - Anzahl Pixel (*Scanline-Konvertierung*, *Alpha-Blending*, *Textur*, *Anti-Aliasing*, *Phong*)
  - Theor. Kostenmodell:

$$\text{Cost}(O, L, R) = \max \left\{ \begin{array}{l} C_1 \cdot \text{Poly} + C_2 \cdot \text{Vert} \\ C_3 \cdot \text{Pixels} \end{array} \right\}$$

- Besser experimentell bestimmen:  
Rendere versch. Objekte mit allen  
möglichen verschiedenen Parametern





- Benefit-Funktion: in den "Beitrag" zum Bild gehen ein

- Größe
- Rendering-Methode:  $\text{Rendering}(O, L, R) = \begin{cases} 1 - \frac{c}{\text{pgons}} & , \text{flat} \\ 1 - \frac{c}{\text{vert}} & , \text{Gouraud} \\ 1 - \frac{c}{\text{vert}} & , \text{Phong} \end{cases}$
- Distanz vom Zentrum (Peripherie, Tiefe)

- Geschwindigkeit
- Semantische "Wichtigkeit"

- Hysterese:

$$\text{Hysterese}(O, L, R) = \frac{c_1}{1 + |L - L'|} + \frac{c_2}{1 + |R - R'|}$$

- Zusammen:

$$\begin{aligned} \text{Benefit}(O, L, R) = & \text{Size}(O) \cdot \text{Rendering}(O, L, R) \cdot \\ & \text{Importance}(O) \cdot \text{OffCenter}(O) \cdot \\ & \text{Vel}(O) \cdot \text{Hysteresis}(O, L, R) \end{aligned}$$



- Optimierungsproblem: "*multiple-choice knapsack problem*"  
→ NP-vollständig

- Idee: berechne sub-optimale Lösung :

- Rückführung auf kontinuierliches Rucksackproblem
- Dann greedy lösen mit zusätzlichem Constraint
- Definiere

$$\text{value}(O, L, R) = \frac{\text{benefit}(O, L, R)}{\text{cost}(O, L, R)}$$

- Sortiere alle Objekt-Tupel nach Value(O,L,R)
- Wähle die ersten Objekt-Tupel bis Rucksack voll
- Constraint: keine 2 Objekt-Tupel dürfen dasselbe Objekt darstellen



- Inkrementelle Lösung:

- Starte mit der Lösung  $(O'_1, L'_1, R'_1), \dots, (O'_n, L'_n, R'_n)$  vom letzten Frame

- Falls

$$\sum_i \text{cost}(O_i, L_i, R_i) \leq \text{max. Frame-Zeit}$$

dann suche Objekt-Tupel  $(O_k, L_k, R_k)$ ,

so daß

$$\text{value}(O_k, L_k + a, R_k + b) - \text{value}(O_k, L_k, R_k) = \text{max}$$

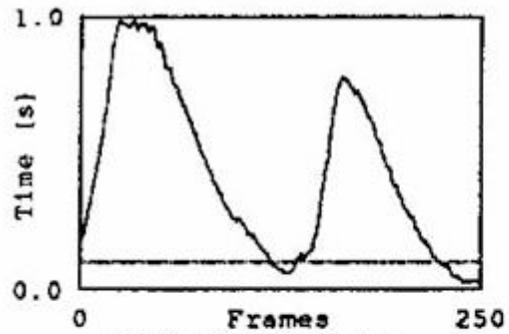
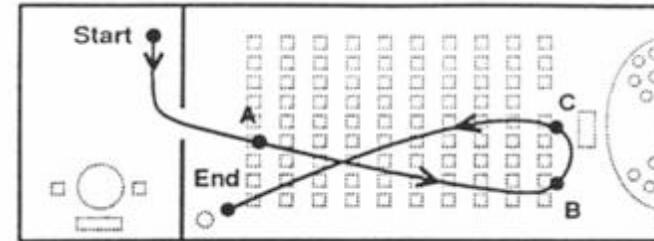
und

$$\sum_{i \neq k} \text{cost}(O_i, L_i, R_i) + \text{cost}(O_k, L_k + a, R_k + b) \leq \text{max. Frame-Zeit}$$

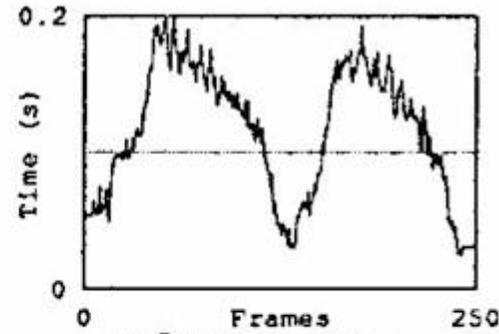
- Analog, falls  $\sum_i \text{cost}(O_i, L_i, R_i) > \text{max. Frame-Zeit}$



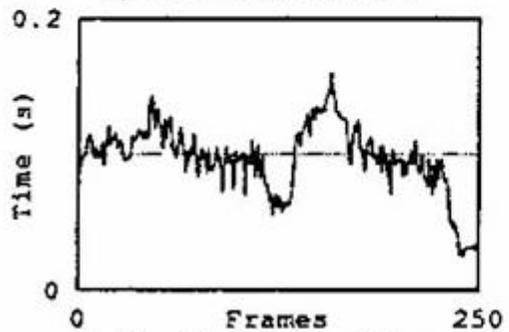
- Performance in der Beispielszene:



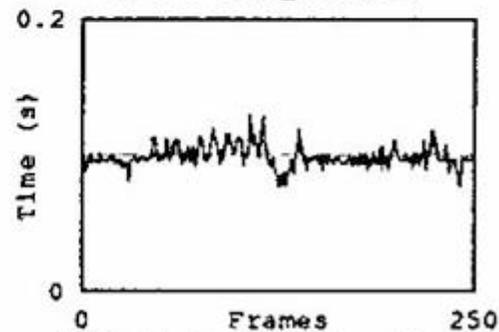
a) No detail elision.



b) *Static* algorithm.



c) *Feedback* algorithm.



d) *Optimization* algorithm.



## Screenshots aus der Beispielszene



No detail elision, 19,821 polygons



Optimization, 1,389 polys,  
0.1 sec/frame target frame time

Level of detail: darker  
gray means more detail





# Probleme von diskreten LODs



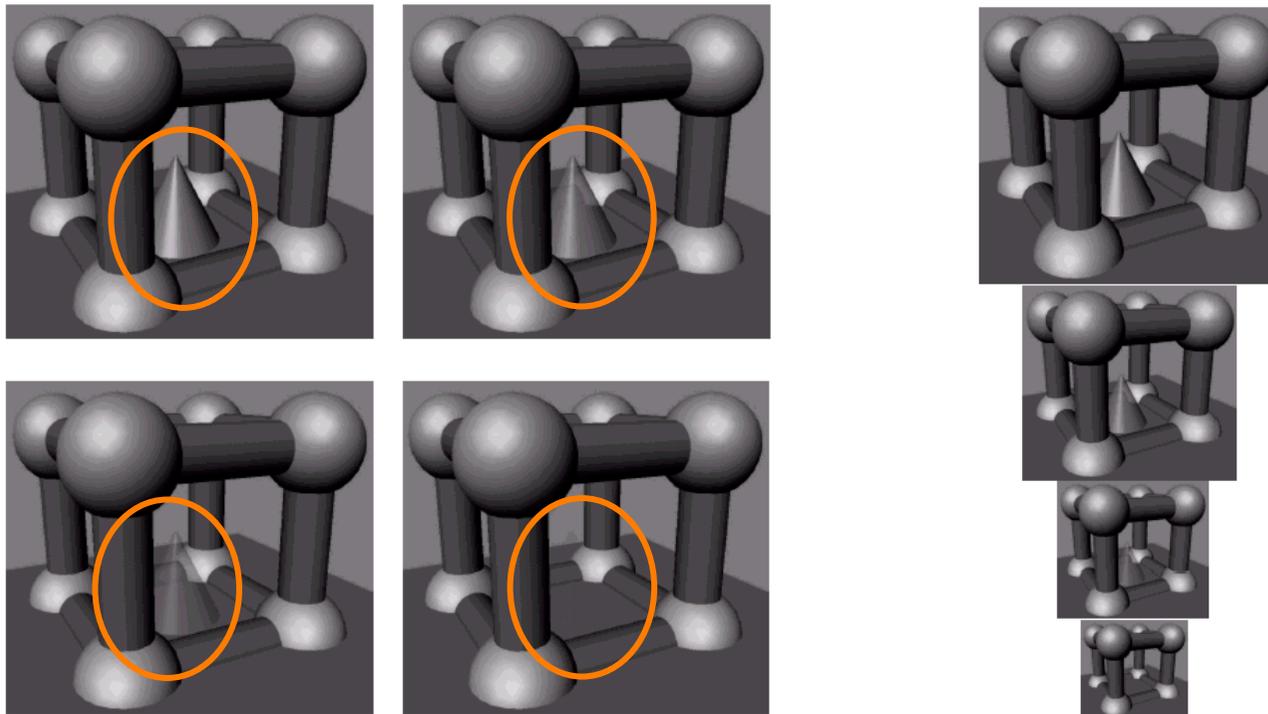
- "Popping" beim Umschalten zwischen Levels
- Maßnahmen gegen "Popping":
  - Hysterese
  - Alpha-Blending der beiden benachbarten LOD-Stufen
    - Man kommt vom Regen in die Traufe ;-)
  - Kontinuierliche, view-dependent LODs
- Wie funktioniert der Funkhouser-Sequin-Algo mit kontinuierlichen LODs?





# Alpha-LODs

- Einfache Idee:  
when beyond a certain range, fade out object until gone





# Progressive Meshes

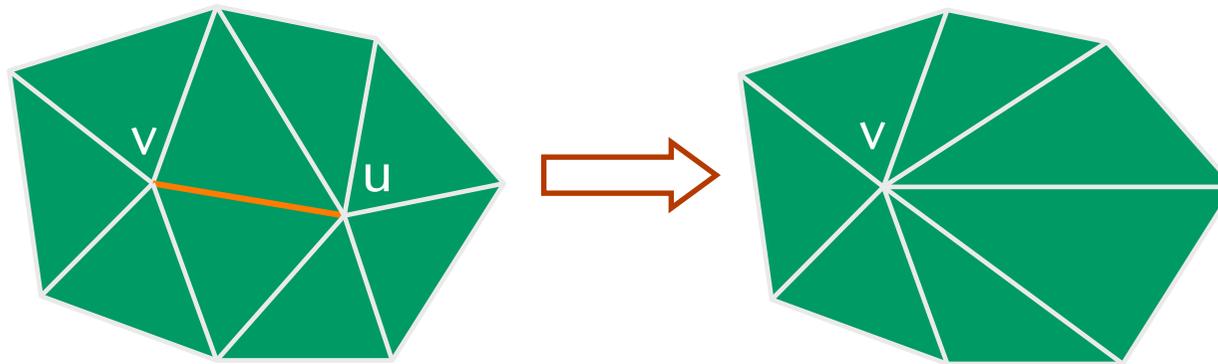


- A.k.a. **Geomorph LODs**
- Idee:
  - Gegeben zwei Meshes (LODs desselben Objektes)  $M_i$  und  $M_{i+1}$
  - Erzeuge ein Mesh  $M'$  "zwischen" diesen beiden
- Definition: **Progressive Mesh** = Repräsentation eines Objektes, ausgehend von einem hoch-aufgelösten Mesh  $M_0$ , mit Hilfe derer man (fast) stufenlos zwischen 1 Polygon und  $M_0$  "Zwischen-Meshes" generieren kann (möglichst schnell).

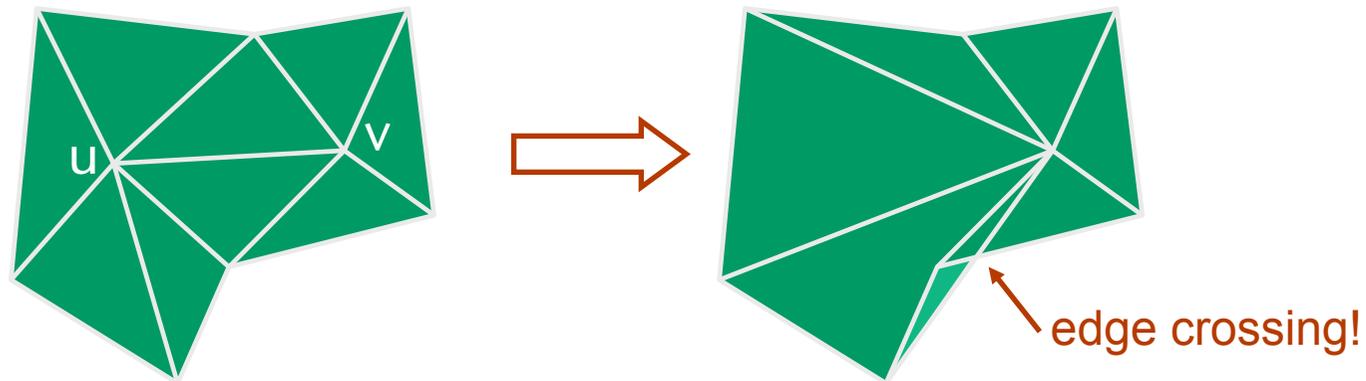


# Erzeugung von Progressive Meshes

- **Simplifizierung** (*simplification*)
- Grundlegende Operation: *edge collapse*

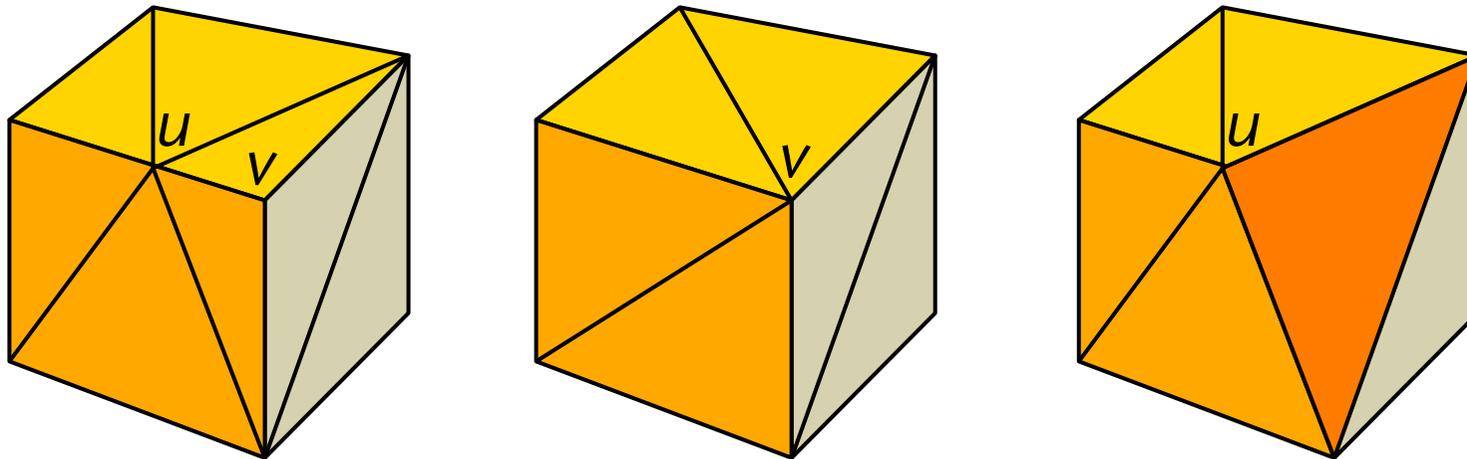


- **Bad Edge Collapses:**





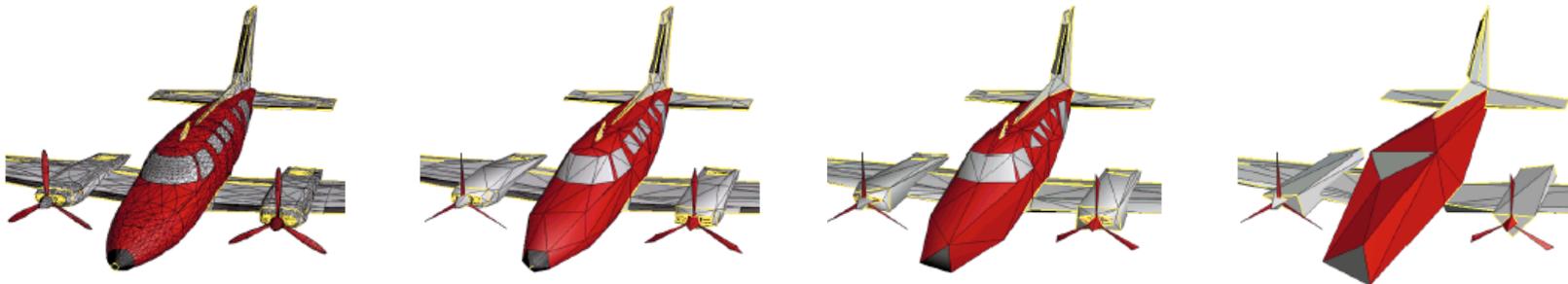
- Reihenfolge der Edge Collapses:
  - Führe Bewertung eines Edge-Collapses ein, die visuellen Effekt "misst"



- Führe zunächst Edge Collapses mit kleinster Auswirkung aus
- Nach jedem Schritt müssen im Prinzip alle Kanten neu bewertet werden

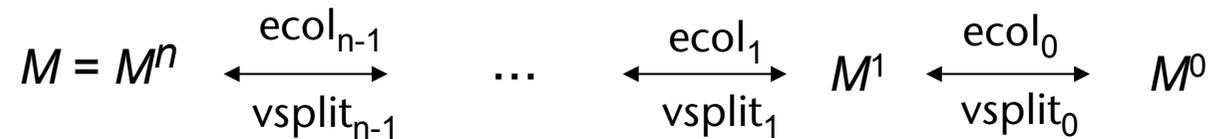


- Bewertungsfunktion für Edge-Collapses ist nicht trivial und, vor allem, wahrnehmungsbasiert!
- Beeinflussende Faktoren:
  - Krümmung der Kanten / Fläche
  - Beleuchtung, Texturierung, Viewpoint (Highlights!)
  - Bedeutung der Geometrie (Augen & Mund sind besonders wichtig)
- Beispiel eines Progressive Mesh:

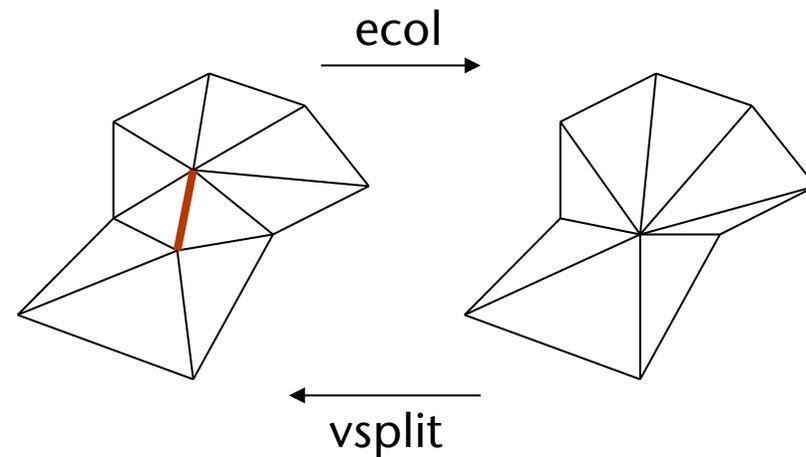




- Repräsentation eines Progressive Meshes:



- $M^{i+1} = i$ -te **Verfeinerung** (*refinement*) = 1 Vertex mehr als  $M^i$



- Repräsentation eines Edge Collapse / Vertex Split:

- Betroffenes Paar von Vertices (Kante)
- Position des "neuen" Vertex
- Dreiecke, die gelöscht / eingesetzt werden



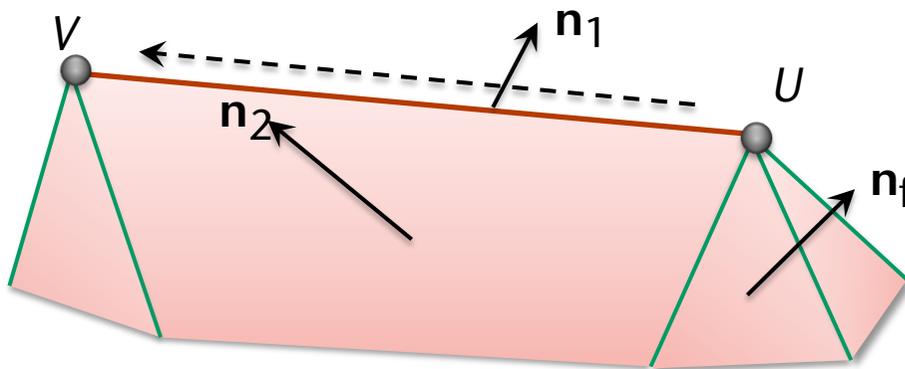
# Eine einfache Bewertungsfunktion



- Heuristik:
  - Kleine Kanten zuerst entfernen
  - Einen Vertex  $U$  auf einen Vertex  $V$  ziehen, falls die Fläche um  $U$  eine geringe (diskrete) Krümmung hat
- Ein einfaches Kostenmaß für einen Edge-Collapse von  $U$  auf  $V$ :

$$\text{cost}(U, V) = \|U - V\| \cdot \text{curv}(U)$$

$$\text{curv}(U) = \frac{1}{2} \left( 1 - \min_{f \in T(U) \setminus T(V)} \max_{i=1,2} \mathbf{n}_f \mathbf{n}_i \right)$$

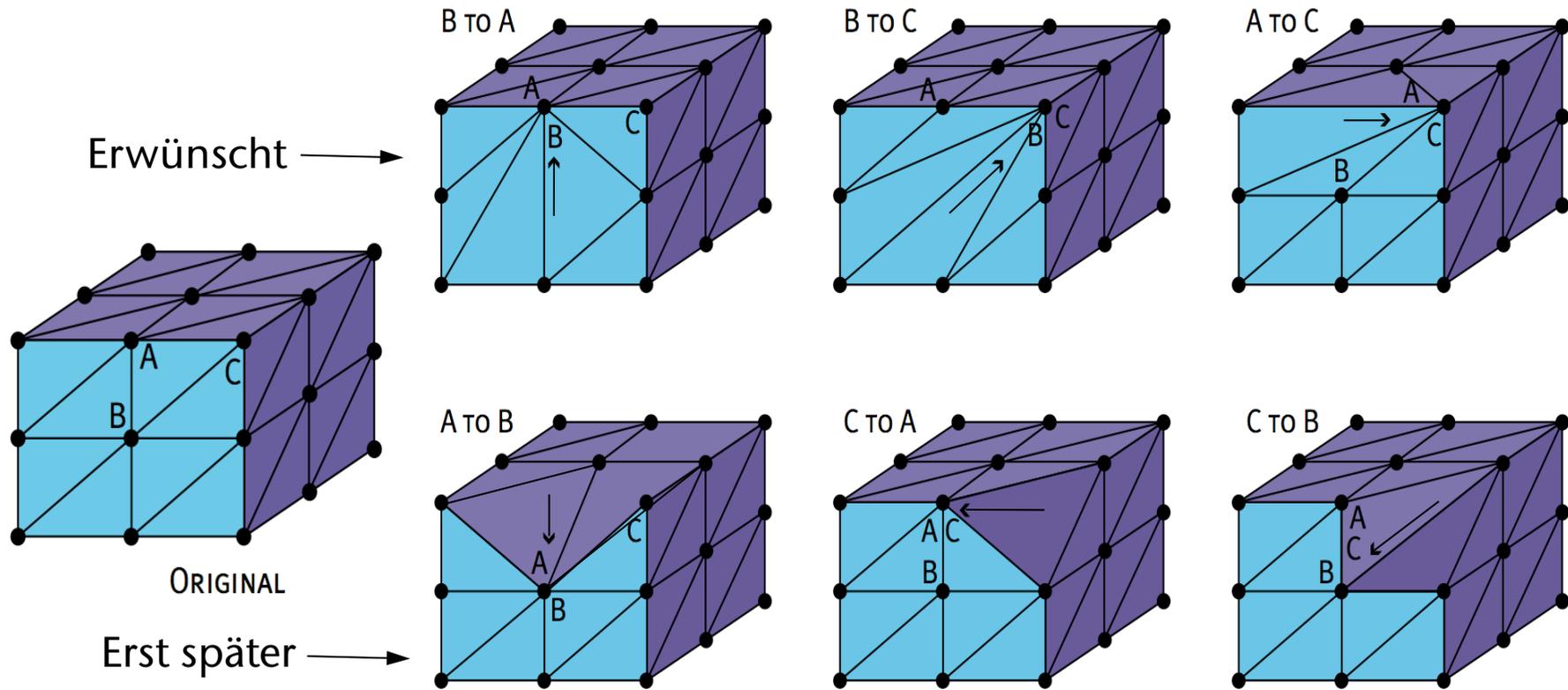




- Bemerkung:

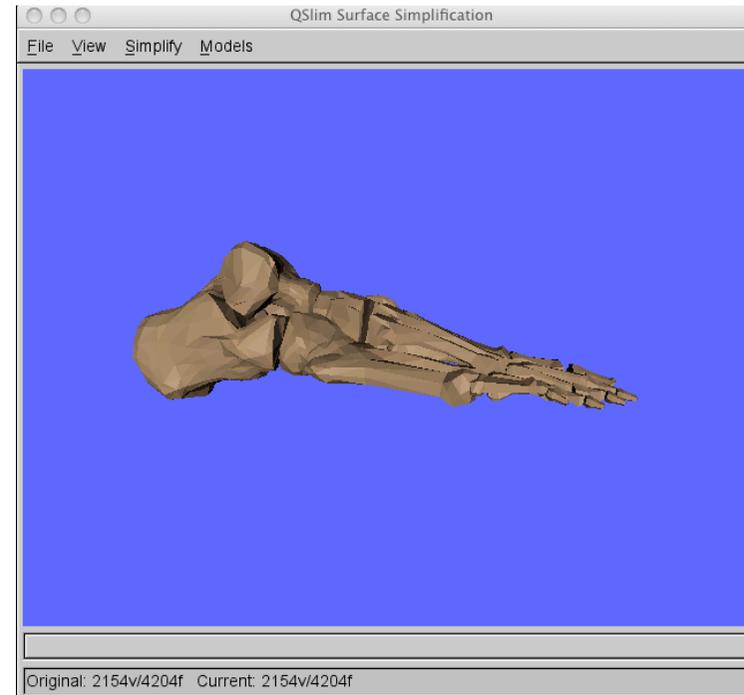
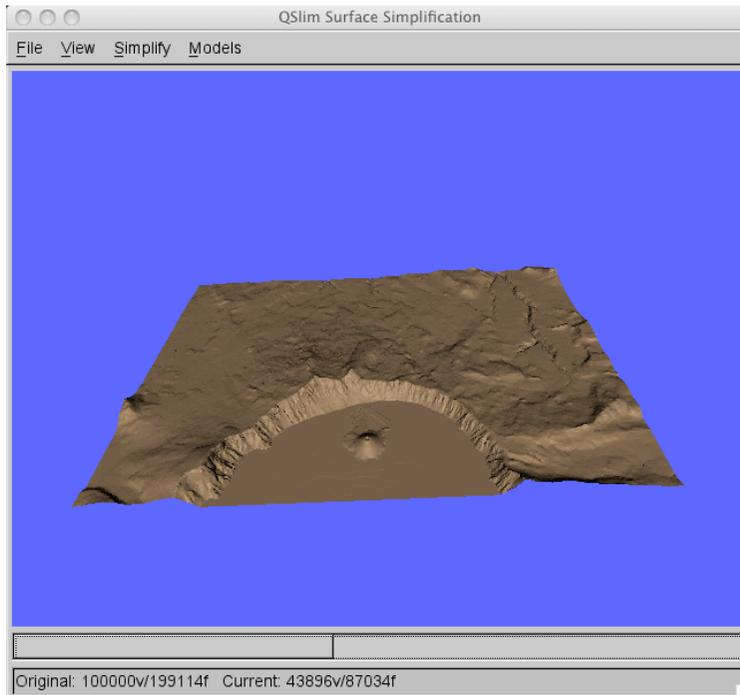
$$\text{cost}(U, V) \neq \text{cost}(V, U)$$

- Beispiel:





# Demo



[Michael Garland: Qslim]



# Exkurs: andere LODs

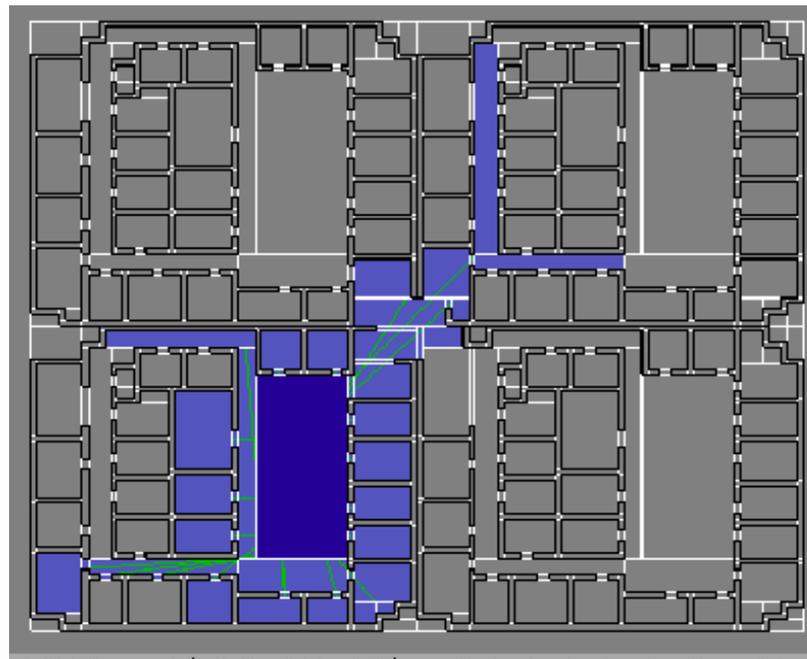
- Idee: LOD-Technik auf nicht-geometrische Inhalte anwenden
- Z.B. "*Behavioral LOD*":
  - Simuliere Verhalten eines Objektes exakt, wenn im Fokus, sonst nur "grob"





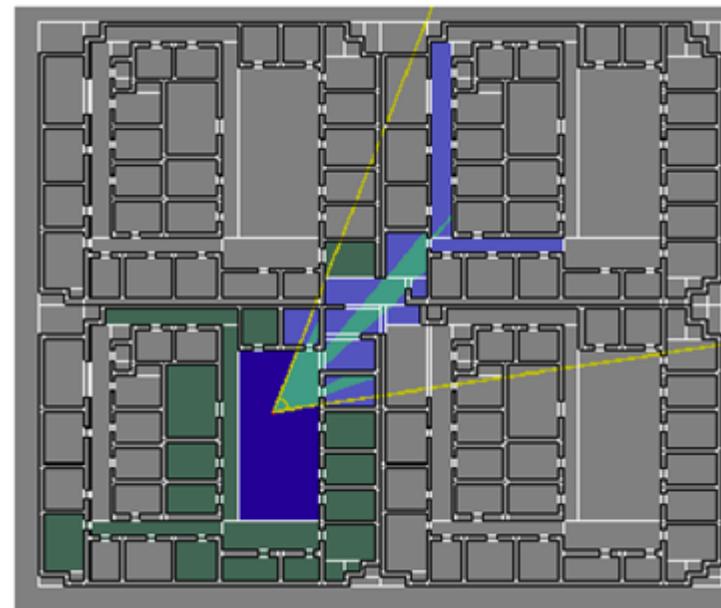
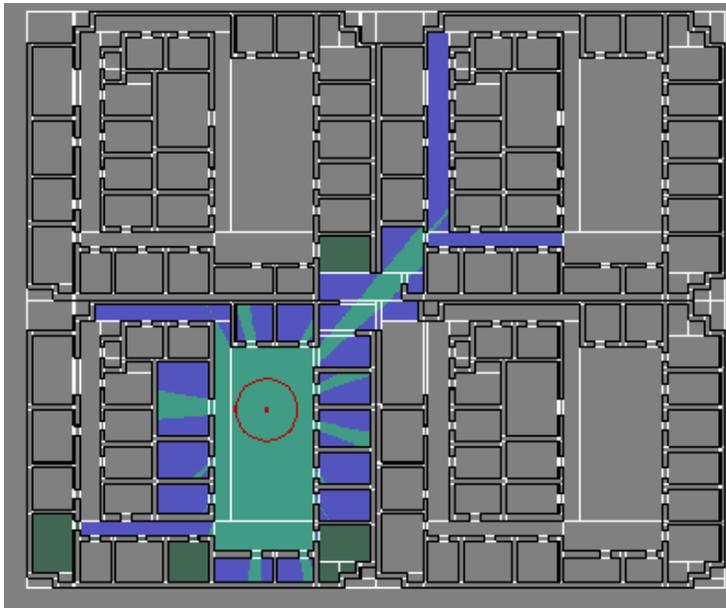
## Culling in Gebäuden (portal culling)

- Beobachtung: viele Räume innerhalb des Viewing-Frustums sind nicht sichtbar
- Idee:
  - Unterteile Raum in "Zellen"
  - Berechne *Cell-to-Cell-Visibility* im voraus





- Von bestimmtem Viewpoint aus ist innerhalb der Zelle noch weniger sichtbar:

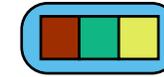




# State Sorting



- State = Zustand =
  - Zusammenfassung aller Attribute
  - Beispiele für Attribute: Farbe, Material, Lighting-Param., Textur, Blend-Fkt., Shader-Programm, etc.
  - Jedes Attribut hat zu jedem Zeitpunkt genau 1 Wert aus einer endlichen Menge



- State-Wechsel sind einer der Performance-Killer

- Kosten:



Matrix-Stack-  
Modifikation

Lighting-  
Modifikation

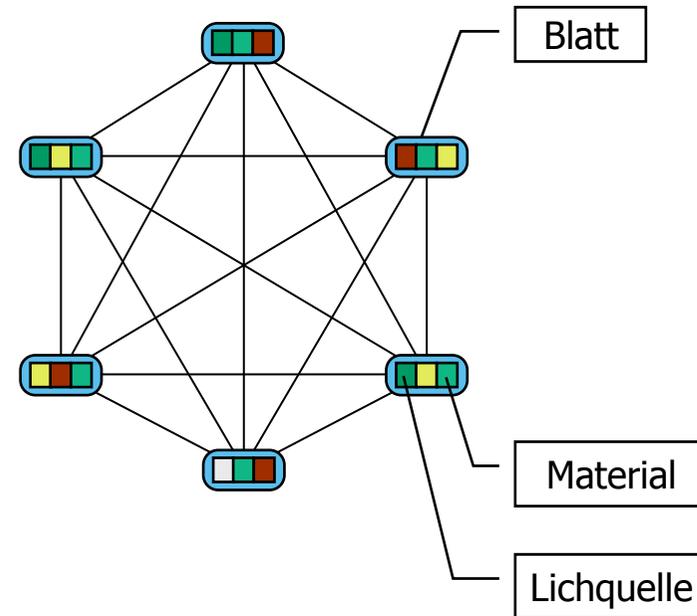
Textur-  
Modifikation

Shader-Programm-  
Modifikation

- Ziel: kompletten Szenengraphen mit minimaler Anzahl State-Wechsel rendern
- "Lösung": Pre-Sorting



- Problem: die optimale Lösung ist NP-vollständig
- Denn:
  - Jedes Blatt ist ein Knoten in einem vollständigen Graphen,
  - Kosten einer Kante = Kosten der State-Wechsel (verschiedene State-Wechsel kosten verschieden viel, z.B. sind neue Trafos relativ billig),
  - Gesucht: kürzester Weg  
→ *Traveling Salesman Problem*
- Weiteres Problem: klappt nicht bei dynamischen Szenen und Occlusion Culling





# Der Sorting-Buffer

- Idee & Abstraktion:
  - Betrachte nur ein Attribut ("Farbe")
  - Schalte Buffer zwischen App. und Graphikkarte
  - Buffer enthält Elemente mit verschiedenen Farben
  - Pro Schritt eine von drei Operationen:
    - Element direkt an Graphikkarte weiterreichen
    - Element lesen und in Buffer schreiben
    - Teilmenge aus Buffer löschen und an Graphikkarte schicken





- Zwei Algorithmen-Klassen:
  - "Online"-Algorithmen: Algo kennt *nicht* zukünftige Elemente!
  - "Offline"-Algorithmen: Algo kennt *alle* Elemente, muß aber trotzdem Buffer verwenden
- Betrachte nur "lazy" online-Strategie:
  - Elemente werden nur bei Buffer-Overflow aus Buffer entfernt
  - Jede nicht-lazy Online-Strategie läßt sich in eine lazy Strategie mit gleichen Kosten umwandeln
- Frage: welche Elemente muß man bei Buffer-Overflow auswählen, damit minimale Anzahl Farbwechsel auftritt?



## Competitive Analysis



- Definition *c-competitive* :

Sei  $C_{off}(k)$  die Kosten (Anzahl Farbwechsel) der optimalen Offline-Strategie,  $k =$  Buffer-Größe.

Sei  $C_{on}(k)$  die Kosten der Online-Strategie.

Dann heißt diese Strategie "*c-competitive*" gdw.

$$C_{on}(k) = c \cdot C_{off}(k) + a$$

wobei  $a$  von  $k$  unabhängig ist.

- Gesucht: Online-Strategie mit möglichst kleinem  $c$   
(im worst-case, und – wichtiger noch – im average case)



## Beispiel: LRU (least-recently used)

- Strategie:
  - Pro Farbe ein Timestamp (**nicht pro Element!**)
  - Element wird in Buffer geschrieben → Timestamp seiner Farbe wird auf aktuelle Zeit gesetzt
    - Achtung: dabei können die Timestamps anderer Elemente im Buffer auch aktualisiert werden
  - Buffer-Overflow: entferne Elemente, deren Farbe ältesten Timestamp hat
- Untere Schranke für die Competitive-Ratio:  $\Omega(\sqrt{k})$
- Beweis durch Beispiel:
  - Setze  $m = \sqrt{k - 1}$ , oBdA  $m$  gerade
  - Wähle die Eingabe  $(c_1 \cdots c_m x^k c_1 \cdots c_m y^k)^{\frac{m}{2}}$
  - Kosten der **Online**-LRU-Strategie:  $(m + 1) \cdot 2 \cdot m/2 > k$  Farbwechsel
  - Kosten der **Offline**-Strategie: Ausgabe  $(x^k y^k)^{\frac{m}{2}} c_1^m \cdots c_m^m$   
→  $2m$  Farbwechsel



## Bounded-Waste- & Random-Choice-Strategie

- Idee: zähle Platzbedarf jeder Farbe im Buffer über die gesamte bisherige Zeit aufsummiert
- Führe Waste-Zähler  $W(c)$  ein:
  - Bei Farbwechsel: erhöhe  $W(c)$  um Anzahl Elemente im Buffer mit Farbe  $c$
- Bounded-Waste-Strategie:
  - Bei Buffer-Overflow entferne alle Elemente mit Farbe  $c'$ , mit  $W(c')$  maximal
- Competitive Ratio (o.Bew.):  $O \log^2 k$
- Random-Choice-Strategie:
  - Randomisierte Version von Bounded-Waste
  - Wähle uniform zufälliges Element aus Buffer, entferne alle Elemente mit derselben Farbe
  - Damit: häufige Farbe wird häufiger ausgewählt, über die Zeit ergibt sich gerade  $W(c)$



## Round-Robin-Strategie

- Problem: Generierung guter Zufallszahlen dauert rel. lange
- RR-Strategie:
  - Variante von Random-Choice
  - Wähle nicht zufälligen Slot im Buffer, sondern den gemäß eines Pointers
  - Pointer wird in Round-Robin-Manier weitergeschaltet

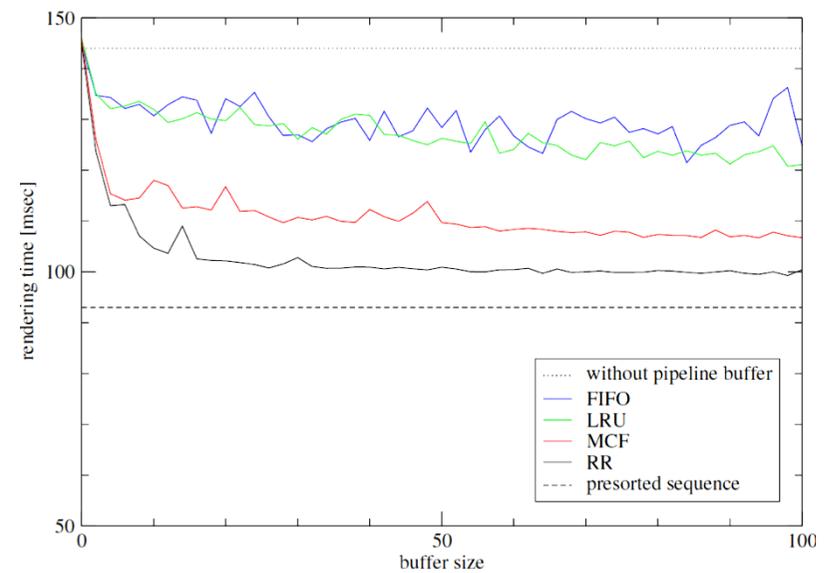
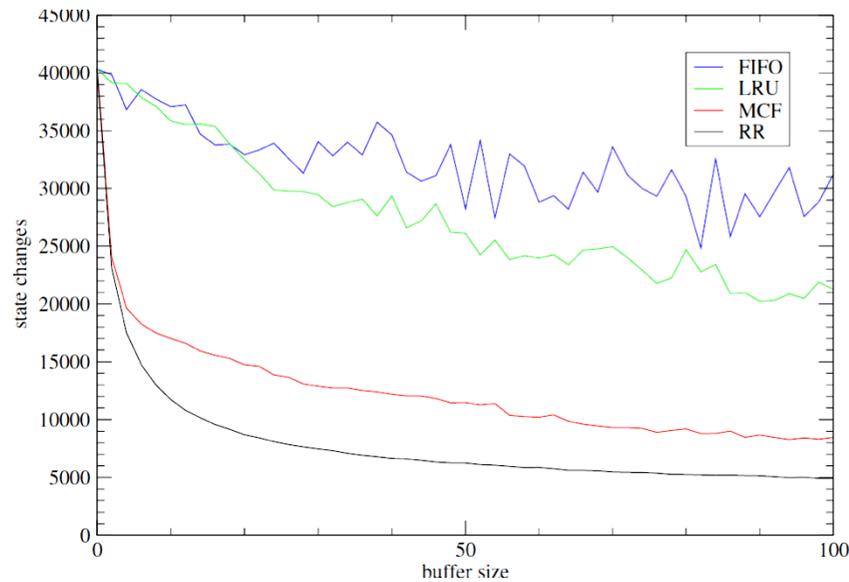




# Vergleich

## ■ Fazit:

- Round-Robin ist sehr gut (obwohl sehr einfach)
- Worst-Case sagt sehr wenig über prakt. Perf.



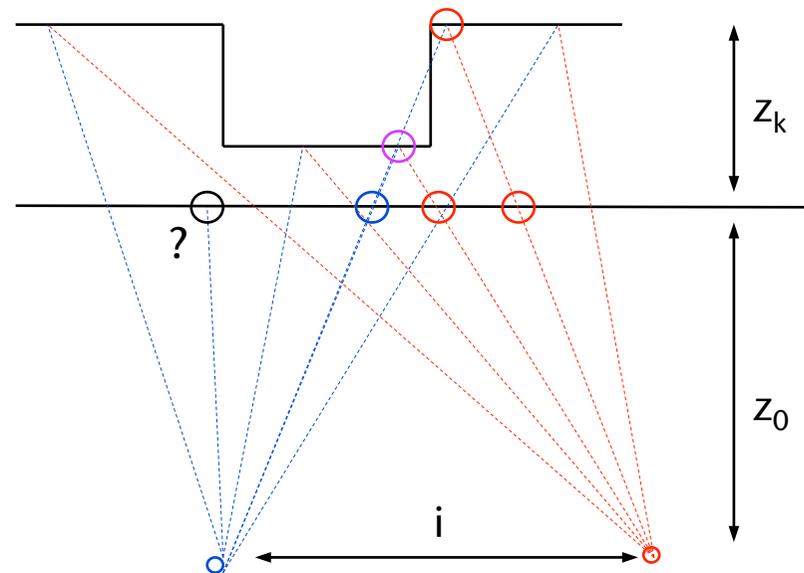


# Stereo ohne 2x rendern (einfaches Image-Warping)

- Beobachtung: linkes und rechtes Bild unterscheiden sich wenig
- Idee: 1x für rechts rendern, dann Pixel verschieben
- Algo: betrachte alle Pixel auf jeder Scanline *von rechts nach links*, zeichne Pixel  $k$  an neuer  $x$ -Pos.

$$x'_k = x_k + \frac{i}{\Delta} \frac{z_k}{z_k + z_0}, \quad \Delta = \text{Pixelbreite}$$

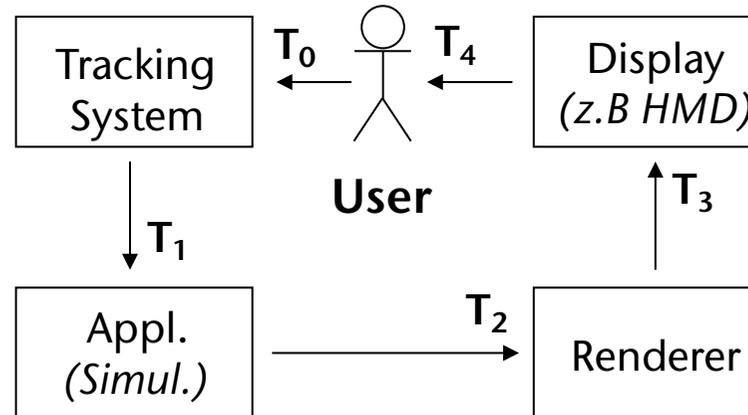
- Probleme:
  - Löcher!
  - Up-Vektor muß senkrecht sein
  - Reflexionen und specular highlights sind an falscher Pos
  - Aliasing



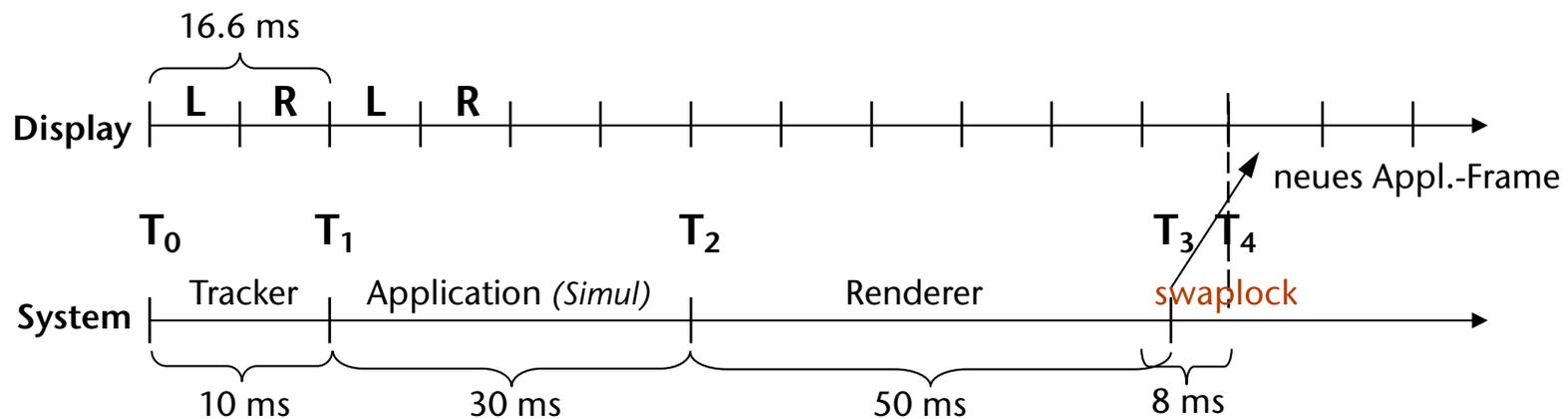


# Image Warping

- Ein naives VR-System:



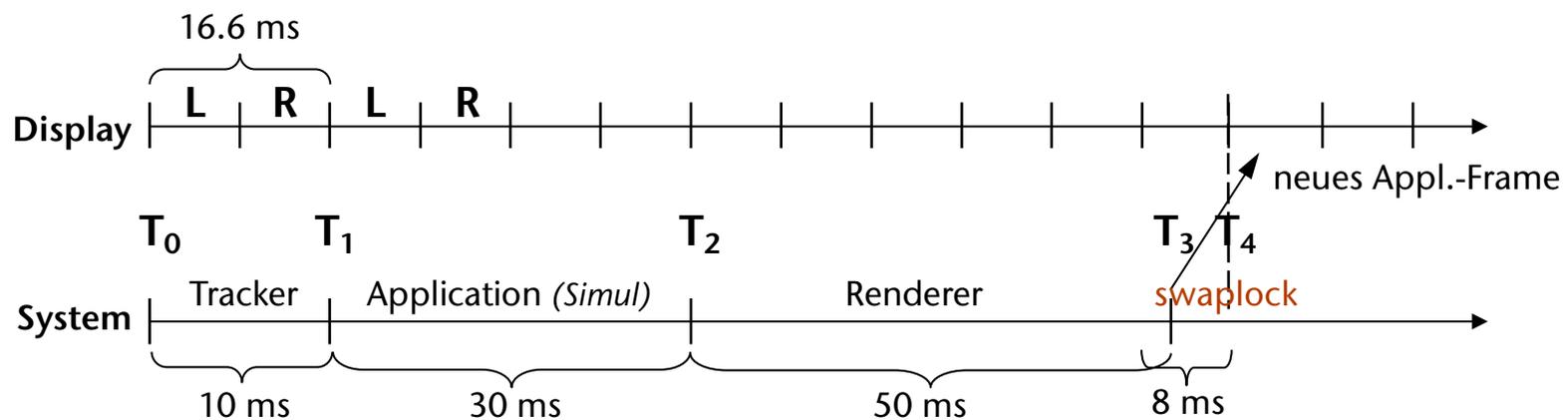
- Latenz in diesem System (Stereo mit 60 Hz  $\rightarrow$  Display-Refresh = 120 Hz):





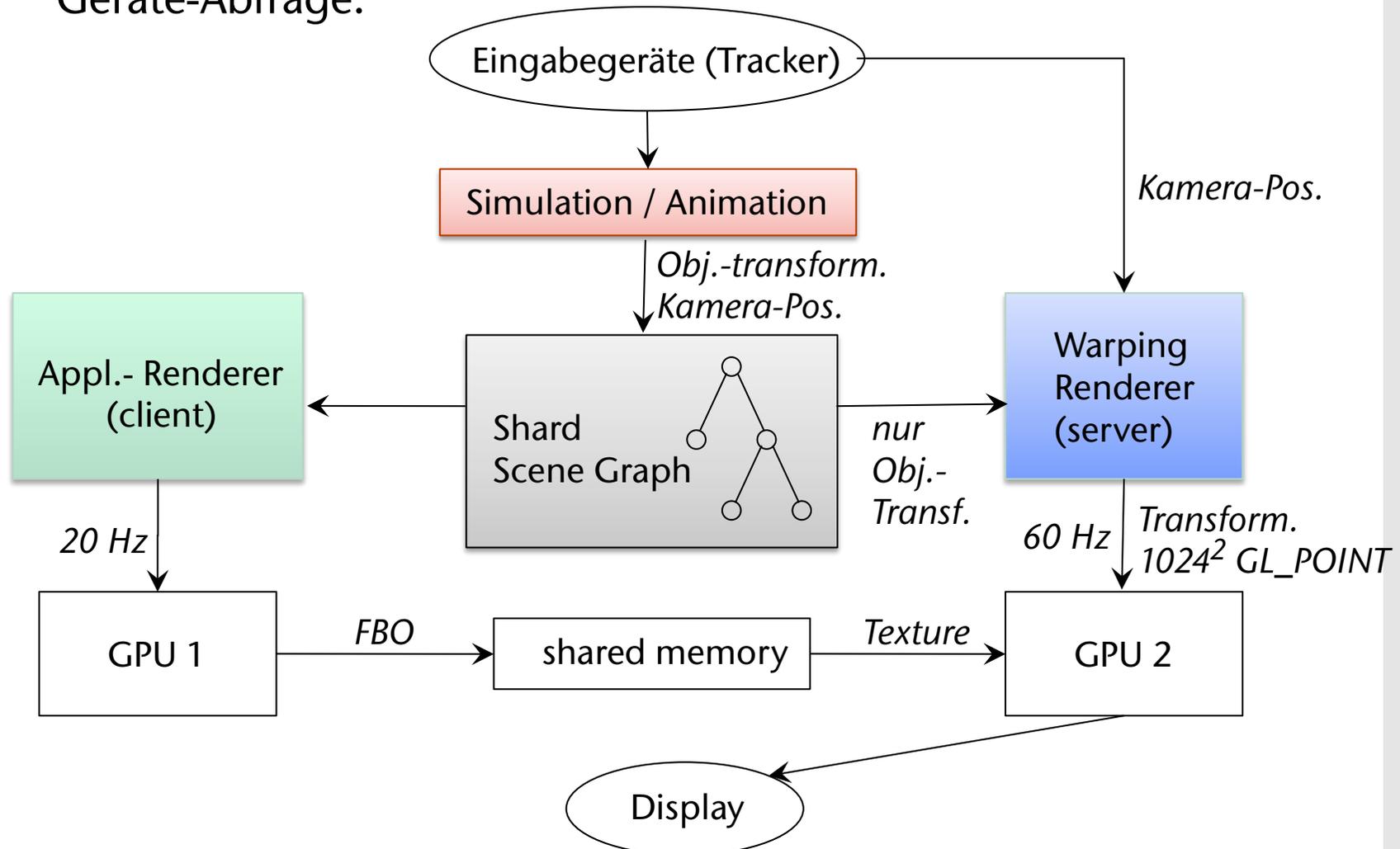
## ■ Probleme / Beobachtungen:

- Die Appl.-Framerate (inkl. Rendering) ist typischerweise viel langsamer als die Display-Refresh-Rate
- Die Tracking-Werte, die zu einem bestimmten Bild geführt haben, liegen sehr weit in der Vergangenheit
- Der Tracker könnte wesentlich öfter aktuelle Werte liefern
- Die Frames unterscheiden sich (normalerweise) rel. wenig voneinander (**temporal coherence**)





- Entkopple Simulation / Animation, Rendering, und Geräte-Abfrage:





## Ein Application-Frame (client)

- Der App.-Renderer rendert zu einem Zeitpunkt  $t_1$  ein ganz normales Frame
  - Color-Buffer und Z-Buffer
- ... und speichert **zusätzlich** einige Informationen:
  - zu jedem Pixel eine Obj-ID, das dort sichtbar ist
  - die Kamera-Transformationen zum Zeitpunkt  $t_1$

$$T_{t_1, cam \leftarrow img} \quad , \quad T_{t_1, wld \leftarrow cam}$$

- zu jedem Obj  $i$  die Transformation

$$T_{t_1, obj \leftarrow wld}^i$$



## Warping eines Frames (server)

- Zu einem späteren Zeitpunkt  $t_2$  generiert der Server ein Bild aus dem Application-Frame mittels **Warping**

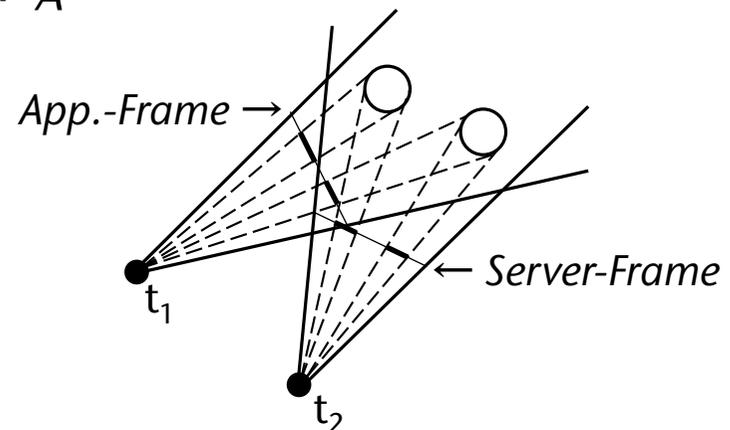
- Transformationen zu diesem Zeitpunkt:

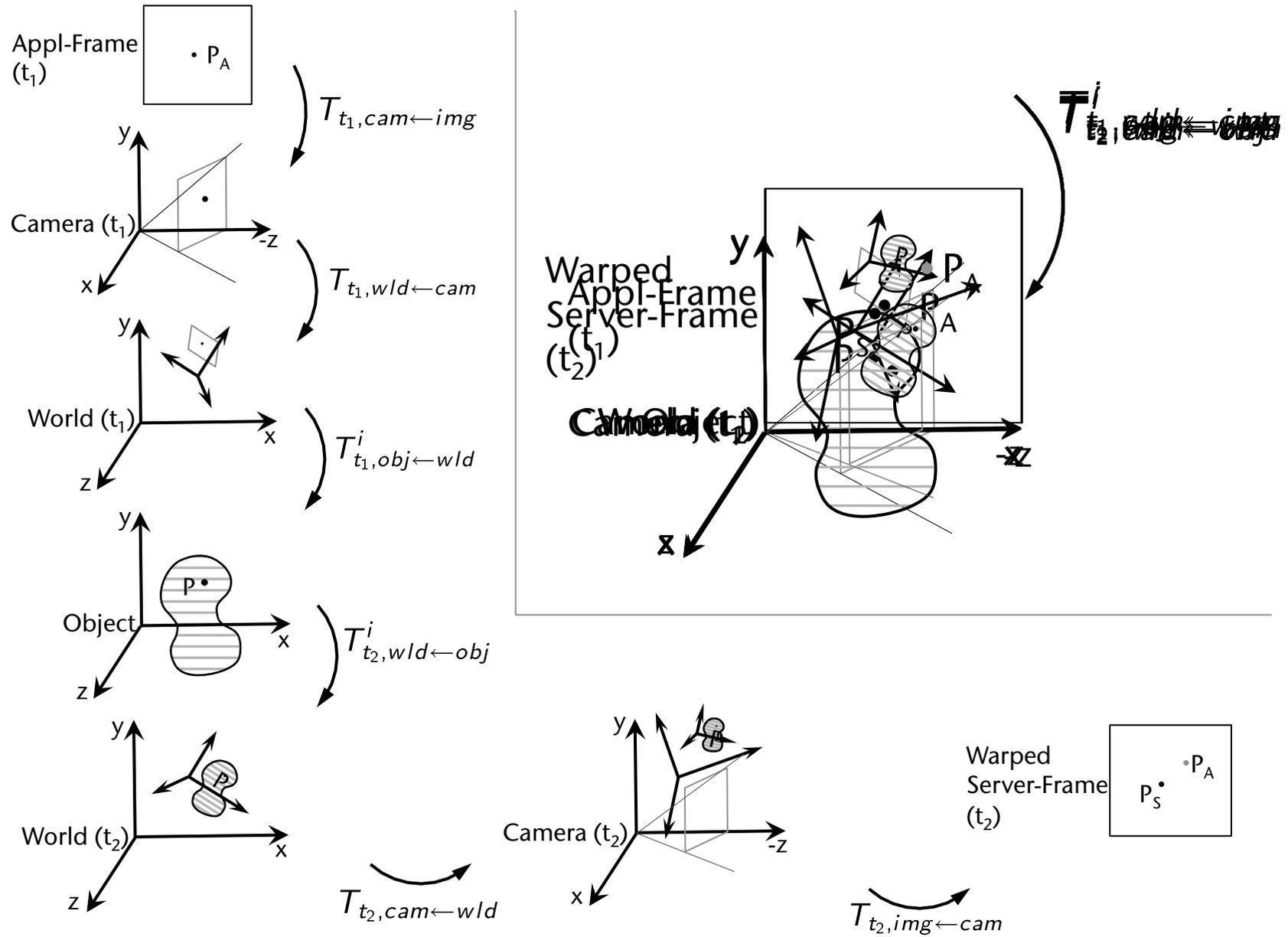
$$T_{t_2, wld \leftarrow obj}^i \quad T_{t_2, img \leftarrow cam} \quad T_{t_2, cam \leftarrow wld}$$

- Ein Pixel  $P_A = (x, y, z)$  aus dem App.-Frame wird damit an die richtige Stelle im Server-Frame "gewarped":

$$P_S = T_{t_2, img \leftarrow cam} \cdot T_{t_2, cam \leftarrow wld} \cdot T_{t_2, wld \leftarrow obj}^i \cdot T_{t_1, obj \leftarrow wld}^i \cdot T_{t_1, wld \leftarrow cam} \cdot T_{t_1, cam \leftarrow img} \cdot P_A$$

- Diese Transf.-Matrix kann man zu Beginn eines Server-Frames für jedes Objekt vorberechnen







# Bewertung

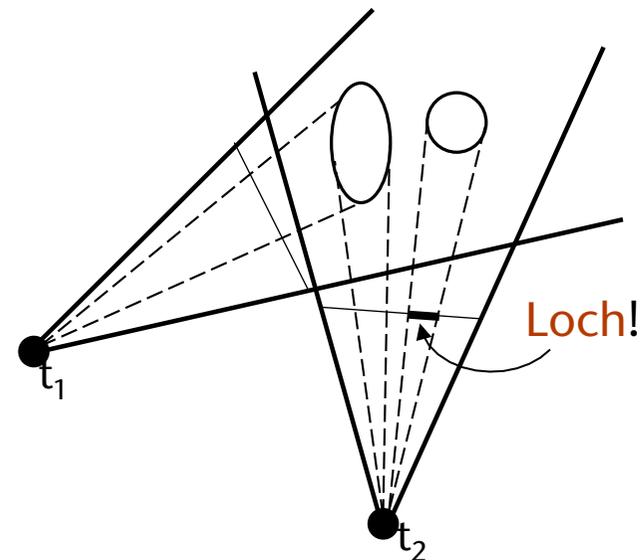


- Implementierung des Warpings:
  - Im Vertex-Shader
    - Geht nicht im Fragment-Shader, da dort Output-Pos. festgelegt ist !
  - Warming Renderer lädt FBO des App.-Frames in Textur, dito alle Ti's
  - Rendere 1024x1024 viele GL\_POINTS (sog. Point-Splats)
  
- Vorteile:
  - Die Frames sind wesentlich aktueller (Kamera und Obj-Pos.!)
  - Server-Framerate ist unabhängig von Anzahl Polygone



## ■ Probleme:

- Löscher im Server-Frame
- Server-Frames sehen unscharf aus (wg. Point-Splats)
- Wie groß sollen die Point-Splats sein?  
(kann man zwar abschätzen, aber ...)
- Wann die App.-Renderer-Framerate zu langsam, dann werden die Server-Frames doch zu schlecht
- Leere Stellen an den Rändern des Servers-Frames (evtl. View-Frustum im Client vergrößern)



## ■ Performance-Gewinn:

- 12 Mio Polygone, 800 x 600
- ca.(!) Faktor 20 schneller



## An Image-Warping Architecture for VR: Low Latency versus Image Quality

(Single-GPU Implementation)

Submitted to:  
**IEEE VR 2009**



# An Image-Warping Architecture for VR: Low Latency versus Image Quality

(Multi-GPU Implementation)

Submitted to:

IEEE VR 2009