

印象劣化量に基づく描画処理の省略による負荷軽減の一手法

キーワード: 描画負荷軽減, 3DCG, Level-of-Detail

研究概要

近年, 3次元コンピュータグラフィックス技術の発達に伴い, 要求されるハードウェアの処理速度が上昇している. この問題の解決策として, 一部の描画処理を省略することによる描画負荷軽減の手法が存在する. 従来手法として, 遠方の物体を省略するLevel-of-Detailや, 視界外の物体を省略するOcclusion Cullingが挙げられるが, 両手法ともに近方かつ視界内に位置する物体に対する描画負荷軽減が不可能となる問題がある. 本研究では, 視覚的に重要ではない影内に位置しており, 光が当たっていない物体に対して描画処理を省略することにより, 近方かつ視界内に位置する物体に対する描画負荷軽減を実現する.

