

AMD TressFX e teaser Never Settle Reloaded



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/5233/amd-tressfx-e-teaser-never-settle-reloaded.htm>)

Uscito un interessante video AMD sui nuovi giochi del programma Never Settle Reloaded, nel quale è presente in anteprima la tecnologia TressFX in azione sui capelli di Lara Croft.



↔

AMD ha di recente presentato ufficialmente TressFX Hair, una nuova tecnologia di rendering sviluppata insieme a Crystal Dynamics che perfezionerà la riproduzione dei capelli e le interazioni tra questi e le altri componenti della simulazione.

TressFX Hair farà il suo debutto sull'ormai imminente versione PC di Tomb Raider, il quale è il primo titolo giocabile a beneficiare della nuova tecnologia di rendering.

"Avere capelli realistici è una delle sfide più complesse nel rendering in tempo reale", sostiene AMD sul suo [blog ufficiale \(http://blogs.amd.com/play/tressfx/\)](http://blogs.amd.com/play/tressfx/).

"Ottenere una testa piena di capelli richiede la riproduzione di migliaia di elementi minuscoli e semi-trasparenti, ciascuno dei quali proietta ombre complesse e richiede l'applicazione dell'anti-aliasing", scrivono i tecnici di AMD.

La sfida è ancora maggiore se si considera che queste elaborazioni devono essere aggiornate decine di volte al secondo affinché avvenga la sincronizzazione con il moto del resto del modello poligonale.

TressFX Hair utilizza il linguaggio di programmazione DirectCompute, rilasciato con le DirectX 11, "per sprigionare l'estesa capacità di elaborazione parallela dell'architettura Graphics Core Next, che consente di avere una qualità della grafica prima possibile solo in pre-render", sostiene trionfalmente AMD.

↔





La nuova tecnologia è costruita sulla base della precedente Order Independent Transparency (OIT), sempre di AMD, facendo uso delle strutture dati Per-Pixel Linked-List (PPLL) per gestire la complessità del rendering e l'uso della memoria.

A tale proposito vi proponiamo anche il nuovo trailer ufficiale AMD sul nuovo "Never Settle Reloaded Bundle", dove è possibile vedere alcune scene di Tomb Raider in cui questa tecnologia è applicata.

↔

