

FUTUREMARK pubblica una demo DirectX Raytracing



a UL company

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/diagnostica/8464/futuremark-pubblica-una-demo-directx-raytracing.htm>)

Ecco un primo assaggio della qualità video che troveremo sui giochi futuri, nuove GPU permettendo ...



"Il rendering di riflessi accurati in tempo reale è difficile da realizzare, ci sono molte sfide e limitazioni quando si usano i metodi esistenti."

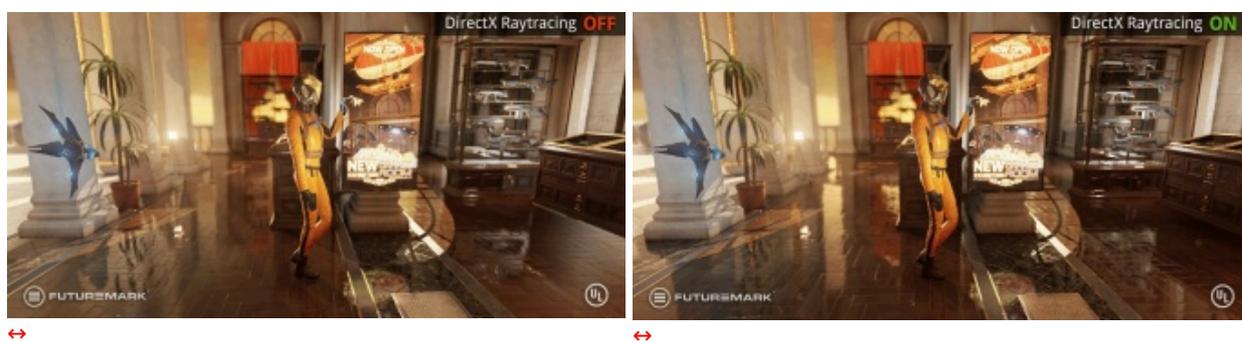
Di seguito alcuni esempi di cosa è riuscito a fare in via preliminare lo sviluppatore finlandese.



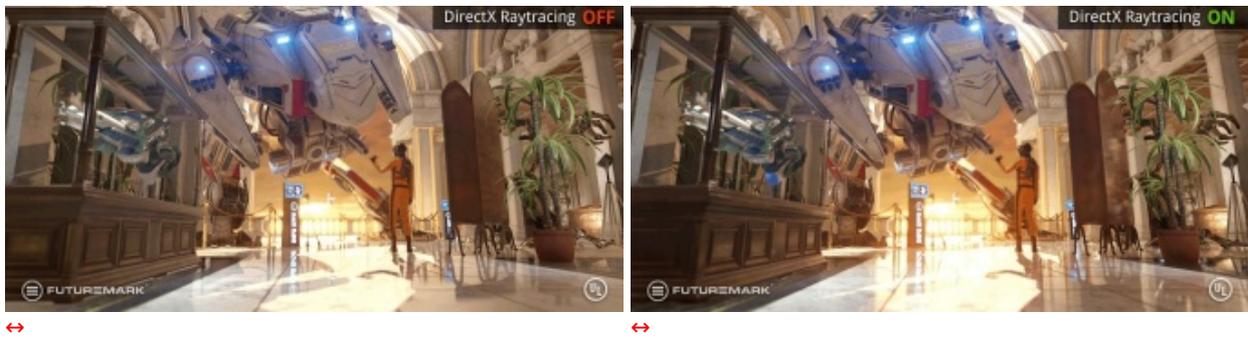
Con DirectX Raytracing si possono produrre riflessi di oggetti che esistono al di fuori dal punto di vista della telecamera.



Usando DXR si possono produrre riflessioni accurate e corrette in prospettiva su tutte le superfici in tempo reale.



Le riflessioni non servono solo per gli specchi, ma rendono più realistiche anche le altre superfici.



Raytracing non è una nuova tecnica, ma fino a poco tempo fa richiedeva troppe risorse a livello computazionale per essere utilizzata nei giochi in tempo reale.

Con le GPU moderne è ora possibile utilizzare la rasterizzazione per la maggior parte del rendering ed una quantità minore di raytracing per migliorare ombre, riflessi e altri effetti difficili da ottenere con le tecniche tradizionali.

La demo DXR di FUTUREMARK funziona in tempo reale sulle attuali GPU poiché si basa su metodi esistenti ed è stata relativamente facile da implementare nel motore grafico proprietario DirectX 12.