

Optimalizace renderování je velmi důležitá, zejména pro zařízení s nízkou spotřebou a vysokými nároky, jako jsou AR/VR headsety, kde se scéna musí vykreslit pro každé oko při vysoké snímkové frekvenci a s nízkou latencí. Pro tento problém bylo vytvořeno mnoho algoritmů, z nichž každý má své výhody a nevýhody.

Cílem tohoto projektu bylo nejprve porovnat stávající techniky optimalizace renderování, zaměřené především na Level of Detail přístup. Potom na základě specifických potřeb byl vybrán a implementován nejvhodnější algoritmus. Proces implementace zahrnoval i několik vylepšení a úpravy.