

# 光線追跡による動画像生成のための高速化データ構造

## 更新部分の局所化によるレイトレーシング処理の高速化技術

### 効果

- 3Dグラフィックスのレイトレーシングの高速化
- 3Dグラフィックス一般、ゲームソフトにおけるレンダリング工程の高速化



レイトレーシングによる3D画像例

### 概要

レイトレーシング(光線追跡法)による3Dグラフィックスにおいて、高速化データ構造の更新を動画像中の変化がある部分だけに限定しながら、レーシング処理を行う技術です。

この処理により、これまで時間が掛かっていたレイトレーシングの処理時間を短縮することが可能となります。

特許データシート

関連特許番号(整理番号): 特願2018-240066 (K19-009)

発明者: 西村 憲

### 実施例

- 3DCG動画での性能比較例  
(従来技術と本技術での比較)

技術	動画生成時間
従来技術	248秒 (0.29フレーム/秒)
<b>本技術</b>	<b>10.8秒</b> <b>(6.7フレーム/秒)</b>

\*条件: プリミティブ数12,748,510個  
(その内1104個が変化)



条件により大幅な高速化が可能

### 連絡先

株式会社 東北テクノアーチ

TEL 022-222-3049

FAX 022-222-3419

問い合わせは [こちら](#) からお願いします。