



LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för vårterminen 2007

AVANCERADE RENDERINGSMETODER

EDA101

Advanced Shading and Rendering

Antal poäng: 5. **Betygskala:** TH. **Valfri för:** C4, D4, E4. **Kursansvarig:** Univ.lektor Tomas Akenine-Möller, Tomas.Akenine-Moller@cs.lth.se, Inst f datavetenskap.

Förkunskapskrav: EDA221 Datorgrafik. **Prestationsbedömning:** Skriftlig tentamen och godkända redovisningsuppgifter. Fullgjorda redovisningsuppgifter är krav för att få delta i tentamen. Slutbetyg i kursen grundar sig på resultatet av den skriftliga tentamen.

Hemsida: <http://www.cs.lth.se/EDA101>.

Mål

Att ge insikt i renderingsmetoder som syftar att generera bilder med hög grad av fotorealismisk kvalitet.

Innehåll

Strålföljning. Supersampling. Monte Carlo-strategier. Foton-mappning. Bildbaserad ljussättning. Shaderprogrammering. GPU-baserade shaders. Effektramverk. Skuggalgoritmer.

Litteratur

Dutré, Bekaert & Bala: Advanced Global Illumination. A K Peters 2003. ISBN: 1-56881-177-2.