

Kursplan för

Högpresterande datorgrafik High Performance Computer Graphics

**EDAN35, 7,5 högskolepoäng, A
(Avancerad nivå)**

Gäller för: Läsåret 2013/14

Beslutad av: Utbildningsnämnd A

Beslutsdatum: 2013-04-15

Allmänna uppgifter

Valfri för: C4, C4-da, D4, D4-bg, E4, E4-bg, F4, F4-bg, L5-gi, Pi4

Undervisningsspråk: Kursen ges på engelska

Syfte

Syftet med kursen är att studenterna skall få grundläggande förståelse för tredimensionell grafik som använder hårdvaruacceleratorer. Dessutom skall studenterna förstå hur grafikalgoritmer och hårdvara fungerar och kunna tillämpa detta i praktiken.

Mål

Kunskap och förståelse

För godkänd kurs skall studenten

- kunna analysera grafikarkitekturer och kunna göra en hypotes om hur en ny algoritm kan åstadkomma förbättringar
- kunna beskriva grafikarkitekturer
- ha kunskaper om aktuella APIer för grafiska hårdvaruacceleratorer

Färdighet och förmåga

För godkänd kurs skall studenten

- kunna implementera tredimensionella tillämpningar på hårdvaruacceleratorer genom att använda existerande APIer
- kunna designa, utveckla och som mjukvara implementera algoritmer som är ämnade för grafikhårdvara
- kunna bedöma och värdera grafikarkitekturer
- kunna muntligt förklara lösningar på uppgifter

Värderingsförmåga och förhållningssätt

För godkänd kurs skall studenten

- kunna leta upp information om algoritmer och kritiskt bedöma dem, och därefter kunna implementera dem och testa om de ger goda resultat

Kursinnehåll

Grafikarkitekturer, shaderprogrammering, APIer för grafik, kantfunktioner, perspektivkorrekt interpolering, texturering, cachning, filtrering, fixpunktmatematik, texturkompression, prestandaanalys, antiviknings- och gallringsalgoritmer.

Kursens examination

Betygsskala: TH

Prestationsbedömning: Skriftlig tentamen och obligatoriska uppgifter. För att få delta i tentamen måste de obligatoriska uppgifterna vara fullgjorda. Slutbetyg på kursen baseras på resultatet av den skriftliga tentamen.

Delmoment

Kod: 0113. **Benämning:** Obligatoriska moment.

Antal högskolepoäng: 3,5. **Betygsskala:** UG. **Prestationsbedömning:** För godkänt betyg krävs fullgjorda laborationer och projekt. **Delmomentet omfattar:** Laborationer och ett projekt.

Kod: 0213. **Benämning:** Tentamen.

Antal högskolepoäng: 4. **Betygsskala:** TH. **Prestationsbedömning:** För att få delta i tentamen krävs att de obligatoriska momenten är godkända. Slutbetyg på kursen baseras på resultatet av den skriftliga tentamen. **Delmomentet omfattar:** Tentamen.

Antagningsuppgifter

Förkunskapskrav:

- EDA221 Datorgrafik

Förutsatta förkunskaper: EDA031 C++-programmering

Begränsat antal platser: Nej

Kursen överlappar följande kurser: EDA075

Kurslitteratur

- Publicerade papper av ledande forskare inom området. Därutöver ca 100 sidor ur "Graphics Hardware Algorithms" av Tomas Akenine-Möller och Michael Doggett, samt föreläsningssanteckningar.

Kontaktinfo och övrigt

Kursansvarig: Michael Doggett, mike@cs.lth.se

Hemsida: <http://cs.lth.se/edan35>