



LUNDS UNIVERSITET
Lunds Tekniska Högskola

Kursplan för kalenderåret 2006

SPELMOTORTEKNOLOGI

EDA046

Game Engine Technology

Antal poäng: 5. **Betygskala:** TH. **Valfri för:** C4, D4, E4, F4, Pi4. **Kursansvarig:** Lennart Ohlsson, lennart.ohlsson@cs.lth.se, Inst f datavetenskap. **Förkunskapskrav:** EDA221 Datorgrafik. **Prestationsbedömning:** Skriftlig tentamen. Slutbetyg på kursen baseras på den skriftliga tentamen. Obligatoriska moment: Godkända laborationer/inlämningsuppgifter. **Övrigt:** Kursen ersätter EDA045 Realtidsgrafik och kan inte tillgodoräknas samtidigt med denna i examen. **Hemsida:** <http://www.cs.lth.se/Education/Courses/>.

Mål

Mål: Att ge insikt i teknologin för realtidsgrafik, dvs programvara för att rendera virtuella världar och simulera komplexa objekt på ett realistiskt sätt.

Innehåll

Innehåll: Geometrisk modellering. Animering och dynamik. Shading och rendering. Synlighetshantering. Kollisionsdetektering. Fysiksimulering. Användarinteraktion. Nätverksspel. Projekt omfattande design och implementering av ett spel eller annan interaktiv 3D-applikation.

Litteratur

Litteratur: Watt & Policarpo, "3-D Computer Games Technology", Addison-Wesley, 2000, ISBN:0201619210. Webb-baserat material.