

Kursplan för kalenderåret 2006

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. Fotonmappning. Bildbaserad ljussättning. Shaderprogrammering. GPU-baserade shaders. Effektramverk. Skuggalgoritmer.

Litteratur

Anslås på kursens webbsida senast en månad före kursstart.