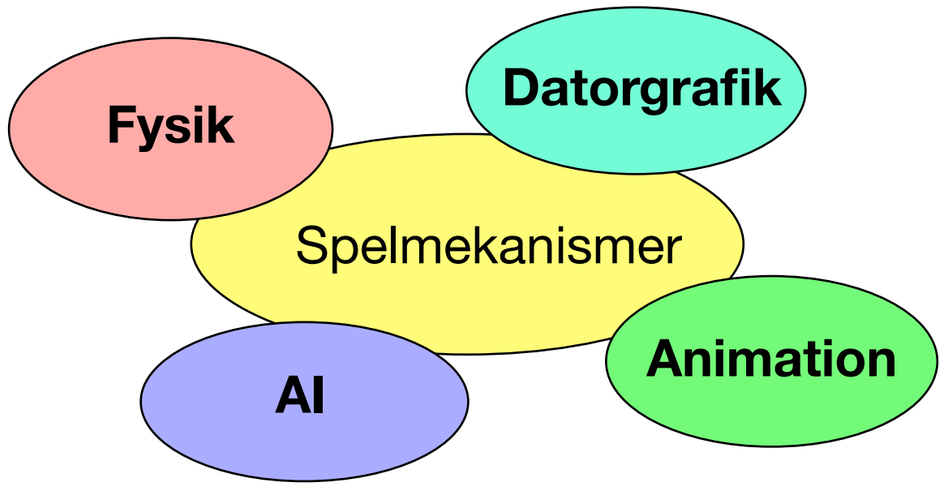


Information Coding / Computer Graphics, ISY, LiTH

TSBK 03
Teknik för avancerade datorspel

Ingemar Ragnemalm, ISY



Föreläsning 11

- Geometry shaders
- Tesselation shaders
- Integrering
- Deformerbara objekt, villkorssystem

Påminnelse!

Projekt!

Vad skall du göra? Fråga mig i förväg! Projektidén skall inte komma som en överraskning i efterhand!

Projektspec skall vara inne på fredag!

Bilda grupper!

2 personer rekommenderas. 1 eller 3 är OK.

Letar du projektpartner?

Reservlabbarna

#5, torsdag 8/10 13-17 - **Omduggor**

#6 torsdag 15/10 13-17 - **Ej omduggor!**

Ej klar efter #6?

Inte deadline, "deprecation line".

Det är inte kört, men mindre möjlighet att få hjälp!

Projektpassen

Ett antal "labbar" inbokade som tid då labbet är reserverat för oss. Används efter behov.

Jag kommer att finnas där för råd om projekt samt för att hantera sena labbar.

Föreläsningsfrågor

1. Var i shaderpipelinen är geometry och tesselation shaders?

2. Varför kan geometry shaders ha prestandaproblem och vad kan man göra åt det?

3. Varför anges upplösning i tesselation shaders olika på olika kanter?

4. Varför har tesselation shaders flera steg?

5. Varför kan Verletintegrering vara stabilare än Euler?

6. Vilka villkor krävs för en ragdollanimation?

7. Varför måste villkoren för ragdollanimation appliceras parallellt?