

GrIP/DGI/DOA-Avslutning: Tentan och framtiden

Lars Kjeldahl & Yngve Sundblad

Labbarna

Fortsatta möjligheter, kurser&exjobb

Gemensamma fiktiva tentatalen

Utvärdering

DH2640 Grafik och Interaktionsprogrammering mm VT 2008

Några kommentarer till Maya- och OpenGL-labbarna

Vi har varit "snälla" vid bedömningen

Maya:

Fysiken har sett konstig ut, t.ex.:

Bollar som går igenom golvet

Bollar som studsar trycks ihop i förväg

Bollar med sinusstudsar

Karobolestötar som med "mycket magi"

Inga vallar

OpenGL:

Vi har haft svårigheter att köra en del labbar, men de allra flesta har gått bra.

Anpassning av hastigheten efter processorns kapacitet.

Hästens rörelse ser inte naturlig ut ibland, t.ex. kopplingen mellan ben och underlag - det finns olika kvalité på gångarterna.

Skapar eller läser in texturen i varje steg (minnet tar slut efter en stund).

Fortsatt kursutbud - 1

- DH2413 Avancerad Grafik och Interaktion, 9 hp, per.1-2
- DH2400 Physical Interaction Design and Realization, 7,5 hp, per.3
- DH2650 Datorspelsdesign, 6 hp, per.2
- DD2257 Visualisation, 7,5 hp, per.4
- DH2466 Avancerad individ. kurs i MDI, 6hp,
DD2464, DD2465 Motsv i Datalogi, 9 resp 6, t.ex. Informationsvisualisering (läskurs)

Fortsatt kursutbud - 2

- DH2620 MDI, ik, 6hp, p.1
- DH2622 MDI, fk med prototypning, 9hp, p.2
- DH2655 Kooperativ IT-design, 9 hp, p.3-4
- DT2112 Speech technology, 7,5 hp, p.3
- DH2408 Utvärderingsmetoder inom MDI, 6 hp, p.3

DirectX, speltekniker

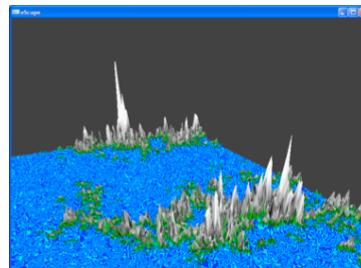


Cellshader

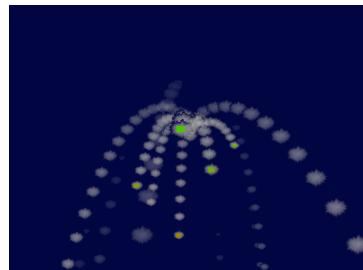


AGI-kursen, period 1-2

Motor för att generera landskap procedurellt



Dynamiska partikelsystem

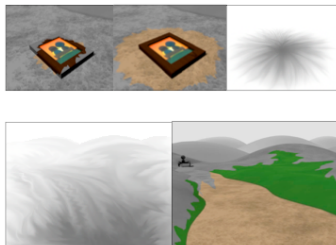


Shader programming

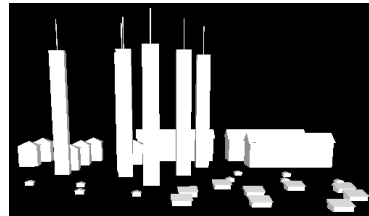


Figure 1: Parallax mapping on a cylinder

Animerad kortfilm



Virtual City

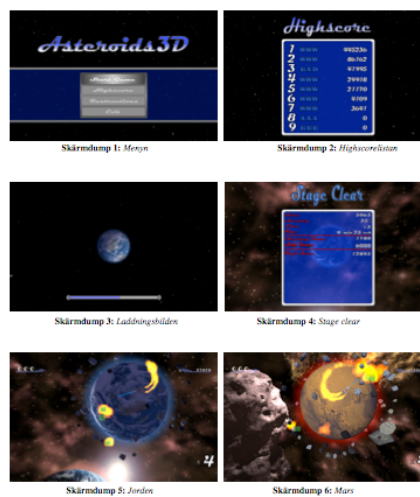


Karaktärsmodellering och animering



Spel- Asteroids3D

Skärmdumpar



Examensarbeten i Datalogi, MDI, Media, exempel 2008

- 3D Game Engine Design for Mobile Phones with OpenGL ES 2.0. Jadestone Group AB
- Gameplay pipeline – med skriptspråk. Data Ductus
- Sjukhusens IT-stöd för läkemedelshantering, Karolinska Sjukhuset
- Calibration for a Robotic Arm, using Visual Information. CVAP, CSC
- Wiki i Social Semantic Desktop, MDI, CSC

Examensarbeten i Datalogi, MDI, Media, exempel 2007

- Efficient Simulation of Fluid Dynamics in a 3D Game Engine. Ecole Centrale Paris
- User Perspectives on Mobile Ads, Ericsson
- Visualisering av radarstationer och sökmönster. Saab Avitronics
- Design och implementation av ett system för att skapa interaktiva utställningar. Interaktiva Institutet
- Ögonstyrning i grafiska gränssnitt idag och i framtiden. tobii
- Visualization of computer supported discussions within the DHS-system, MDI, CSC

Examensarbeten i Datalogi, MDI, Media, exempel, pågående/LKj

- Engineering education in with VR tools, Tempus/EU
- Rendering Inetractive Dynamic Grass, Avalanche
- OBB-trädbaserad kollisionsdetektion med parallellprocessor
- Hardware simulator for Satellite terminals, SWE-DISH
- Rendering av arkitektmiljöer, Sigthline, Avalanche
- Visual Shader Programming, CSC
- Multiple point collision detection for bone milling and drilling in a haptic and VR surgery simulator, Mekatronik

Fiktiva tentan

Tal 3-10, 14: Lasse

Övriga tal se resp. web

Utvärdering

Tyck muntligt!

Web-enkät kommer.