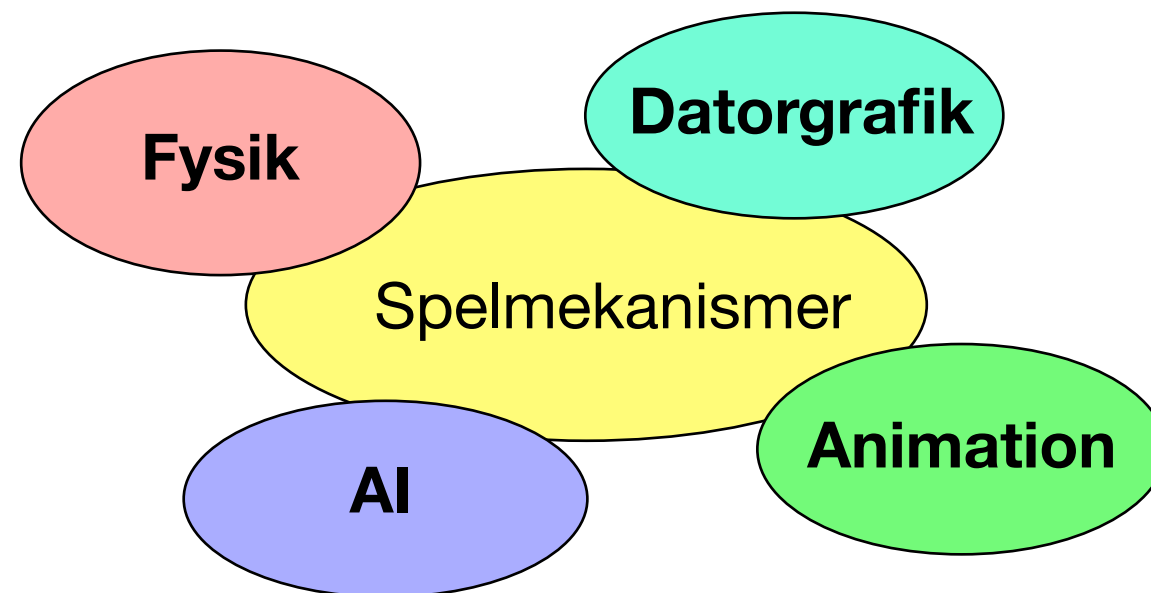




# TSBK 03

## Teknik för avancerade datorspel

Ingemar Ragnemalm, ISY





# Föreläsning 11

- Geometry shaders
- Tessellation 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!**



Information Coding / Computer Graphics, ISY, LiTH

# Bilda grupper!

2 personer rekommenderas. 1 eller 3 är OK.

Letar du projektpartner?



# Reservlabbarna

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

**#6 torsdag 12/10 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.