

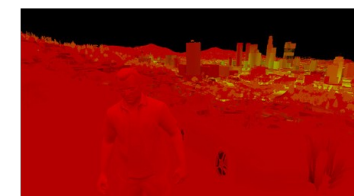
Počítačová grafika pro videohry aneb ze života pixelu

Martin Kahoun (Bohemia Interactive)

Dnešní videohry si rozsahem své produkce mnohdy nezačínají s filmovou produkcí, občas ji i předčí. Obrovské týmy různých uměleckých profesí připraví gigabyty textur, modelů a herních prostředí, herní programátoři dodají pravidla hry a úkolem render programátora následně je tohle všechno vzít a vygenerovat z toho hezký obrázek. A to nikoliv jen jeden, ale stovky po sobě jdoucích obrázků, protože hra musí být interaktivní a pokud možno plynulá.

Pokud jste někdy při hraní videoher žasli nad tím, jak je vůbec možné vykreslit rozsáhlé herní světy, na této přednášce se spolu podíváme pod kapotu toho, co obnáší moderní realistická real-time počítačová grafika. Ukážeme si, co vše se musí stát, abychom se z nevzhledné změti trojúhelníků uložených kdesi v paměti dostali až k hezkému barevnému pixelu na obrazovce. A povíme si, jak to dělat rychle a efektivně, protože času na kreslení jednoho snímku vskutku není mnoho.

Martin Kahoun vystudoval programování a počítačovou grafiku na MFF UK. Nyní pracuje ve videoherní firmě Bohemia Interactive jako seniorní render programátor. Na školu nezanevřel a pomáhal s výukou v rámci magisterského studijního programu Počítačová grafika a vývoj počítačových her na MFF UK. Protože více než hrám rozumí technologii a renderingu, podílí se na vývoji interního herního enginu Enfusion.

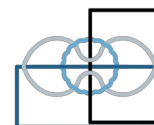


Středa 9. října

17:30 v posluchárně K1

MFF UK, Sokolovská 49/83

nebo live stream na YouTube



**MATEMATICKÉ
PROBLÉMY
NEMATEMATIKŮ**