



第九周导学

大家好！

在本周，我们将学习高级渲染部分，探讨基于物理的渲染和游戏渲染技术，这周的实验《延迟渲染》难度不小，希望大家能通过它体会一些高级的图形编程技术。

第九周推出课程内容的线索如下：

- 1、第五篇导学；
- 2、讲解基于物理的渲染；
- 3、讲解游戏中的渲染技术；
- 4、讲解实验《延迟渲染》。

补充说明：实验下载链接 <https://github.com/wanlin405/Computer-Graphics>

具体提供以下教学资源：

篇章	小节	对应知识点	视频及课件
第五篇导学	第五篇导学		视频：第五篇导学 PDF：第五篇导学
第五篇 高级话题 11 高级渲染	11.1 基于物理的渲染	PBR 的概念 BRDF 主要理论 效果演示	视频：11.1 基于物理的渲染 PDF：11.1 基于物理的渲染
	11.2 游戏中的渲染	离线渲染和实时渲染 游戏中的渲染 延迟渲染 层次细节	视频：11.2 游戏中的渲染 PDF：11.2 游戏中的渲染
	实验：延迟渲染	实验要求 程序流程 要点解析 程序演示	视频：实验：延迟渲染 PDF：实验：延迟渲染 《延迟渲染》工程文件： https://github.com/wanlin405/Computer-Graphics 上的 task13-deferred

我们在下周还会继续推出一些实例，包括小图助学和实验，请大家继续关注吧！

From 你的小图

