UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS*

JUDUL: PERMODELAN DAN PENJANJALAN IMJE AWAN 3D SECARA MASA-NYATA MENGGUNAKAN TEKNIK BILLBOARDING

SESJI PENGAJIAN: 2004/2004

Saya

NOOR AZRA BT MAT SEMAN

(HURUF BESAR)

mengaku membencarkan tesis (PSM/Sarjana/Doktor Falsafah) ini disimpan di Perpustakaan Teknologi Malaysia dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis adalah hak milik Universiti Teknologi Malaysia.
2. Perpustakaan Universiti Teknologi Malaysia dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. ** Sila tandakan (✓)

☐ SULIT (Mengandungi maklumat yang berdaulah keselamatan atau kepemilikan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

☐ TERHAD * (Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi / badan di mana penyelidikan dijalankan)

✓ TIDAK TERHAD

Disahkan oleh

(TANDATANGAN PENULIS)

Alamat Tetap:

LOT346, KG POHON KANDIS,
SIMPANG TIGA, 16100,
PENGKALAN CHEPA, KELANTAN

TARIKH: 25 OKT 2004

(TANDATANGAN PENYELIA)

PROF MADYA DAUT DAMAN

Nama Penyelia:

TARIKH: 25 OKT 2004

CATATAN: * Potong yang tidak berkenaan.
** Jika tesis ini SULIT dan TERHAD, sila lampirkan surat dari pihak berkuasa/ organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebahun dan tempoh tesis ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD.
♦ Tesis dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah dan Sarjana secara penyelidikan atau disertasi bagi pengajian secara kerja kursus dan penyelidikan, atau Laporan Sarjana Muda (PSM).
PENCAHAYAAN DAN LOREKAN DALAM ENJIN PERMAINAN TIGA DIMENSI SECARA MASA-NYATA

NOOR AZRA BT MAT SEMAN

Laporan projek ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat penganugerahan ijazah Sarjana Muda Sains Komputer

Fakulti Sains Komputer dan Sistem Maklumat
Universiti Teknologi Malaysia

Oktober, 2004
ABSTRACT

In computer graphics, realism and real-time are very important, including in game engine. Most game developers prefer using realistic lighting technology in their games. Nevertheless, lighting scenes is a major problem in computer graphics as recently, most realistic lighting models require a very high processing time, thus making it impossible to render in real-time. Since light mapping technology does not require high processing time to render realistic lighting effects, this technology is used in this project. An application is developed using light mapping algorithm for this project. The output of this research is a program capable of rendering good resulting lighting using light mapping technology.
RUJUKAN


