

# GML Raytracer

Gruppe 02

29. Juni 2007

# GML Raytracer - Allgemein

- ▶ Framework lässt sich leicht erweitern
- ▶ Szene besteht aus SzenenObjekten
- ▶ Raytracer arbeitet mit SzenenObjekten
- ▶ Primitiva sind vom Raytracer entkoppelt
- ▶ CSG-Objekte kombiniert zwei beliebige SzenenObjekte (können wiederum CSG-Objekte sein)
- ▶ Primitiva Plane, Cube, Sphere wurde umgesetzt
- ▶ Union wurde umgesetzt

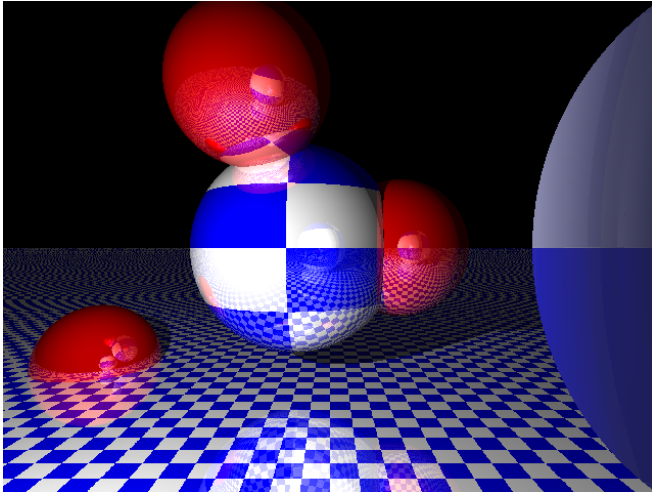
# GML Raytracer - Erweiterungen

## Vorteil

Keine Änderungen im bestehenden Code nötig.

- ▶ Definition neuer Primitiva durch Ableitung von SzeneObjekt und Wiederverwendung bestehender Primitiva
- ▶ Hinzufügen neuer Lichter ist vom Raytracer entkoppelt (Ableitung Light)
- ▶ Parallelisierung des RayCastings möglich
- ▶ Austauschbares Lichtmodell (wir haben das Phong-Lighting-Modell umgesetzt)
- ▶ Entkoppeltes Reflektionsverhalten für Lichtmodelle

# GML Raytracer - Ausgabe



# GML Raytracer - Ausgabe

