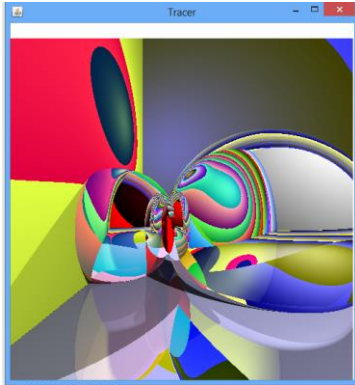


Ray Tracer



Om een aantal onderwerpen op het gebied van Shading goed te illustreren gaan we aan de slag met het schrijven van een Ray Tracer. We gaan dit doen aan de hand van een opdracht die is ontwikkeld op de Universiteit Utrecht. Een groot deel van de code is al geschreven, het is aan jullie om de ontbrekende stukken in te vullen.

De startcode vind je op sharepoint in het mapje 'Raytracer'. Download de zip-file 'RaytracerStart' en unzip. De code is in Java geschreven, om de code uit te breiden gaan we gebruik maken van Eclipse (www.eclipse.org).

Maak in Eclipse een nieuw project aan. Maak in dit project een nieuwe package 'tracer' aan. Kopieer vervolgens de code uit de zip-file naar de 'tracer'-package. Plaats de scene-bestanden uit de zip-file in de projectmap.

Loop met de debugger door de code om een goed beeld te krijgen van de samenhang tussen de verschillende classes.

Opdracht:

Bepaal de ray die vanuit de camerapositie door het centrum van de pixel 'geschoten' wordt.

