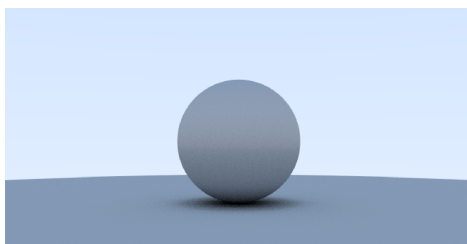


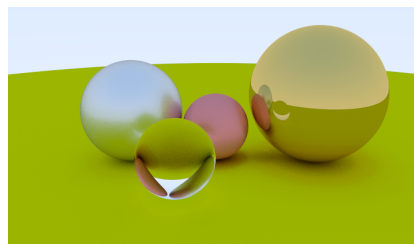
lab5-0 Ray Tracing

1 实验要求

1. 根据《Ray Tracing in One Weekend》教程，在项目 RayTracing-simplified 中实现基础的递归光线追踪程序（仅含球体）。
2. (上交) 在要求1的基础上，实现多两种表面材质 (Lambertian, Metal, Dielectrics)。



(a) 要求1结果示例



(b) 要求2结果示例

3. 有兴趣的同学可以尝试实现 Mesh 的光线追踪。
4. 有兴趣的同学可以参照参考资料去实现加速结构，从而加速整体渲染过程。

2 作业上交

- 时间期限为**5.31 24:00**。
- 作业上交至邮箱 `202221081051@mail.bnu.edu.cn` 。

- 将项目文件夹打包，文件命名为 学号-lab5-0.zip 上交。
- 文件名不能包含中文和空格。

3 参考资料

- *Ray Tracing in One Weekend*
<http://www.realtimerendering.com/raytracing/Ray%20Tracing%20in%20a%20Weekend.pdf>
- *Physically Based Rendering: From Theory to Implementation*
<http://www.pbr-book.org/>
- The pbrt rendering system:
<https://www.pbrt.org/gallery.html>
- Qt 参考文档:
<https://doc.qt.io/qt-5/reference-overview.html>