Benutzeranleitung

# Produktbeschreibung

Raytracing on Android demonstriert, dass Raytracing auf Android implementiert werden kann und dass aktuelle, mobile Hardware performant genug ist Realtime-Raytracing zu betreiben. In der App kann man sich in mehreren Szenen frei bewegen und diese betrachten.

# Produkt-Platform

Raytracing on Android ist eine Android App und kommt daher nur auf Smartphones zum Einsatz, die Android als Betriebssystem benutzen. Diese müssen außerdem OpenGL ES 3.1 unterstützen.

# Constraints

Da Raytracing sehr viel Rechenleistung benötigt, wird nicht jedes Smartphone in der Lage sein, die App mit 60 Bildwiederholungen pro Sekunde wiederzugeben. Abhängig von den Grafik-Einstellungen kann es also zu einem stark wahrnehmbaren Ruckeln des Bildes und Input-Verzögerungen kommen.

# Verwendung

Sobald man die App gestartet hat, findet man sich in der ersten Szene wieder. Dort kann man sich per Finger-Drag entlang der Achsen bewegen. Um die Szene zu drehen, kann man zwei Finger entweder horizontal oder vertikal über den Screen ziehen. Man kann außerdem den „Plus“- oder „Minus“-Button betätigen, um in die Szene hinein- oder herauszuzoomen.