

程序说明

班级: 计科 10 姓名: 李轻飏 学号: 2011012360

工程结构如下:

测试代码: main.cpp

光线跟踪: ray_tracing.h

基本类型: common.h

三维 double 类: vector3D.h

Color 类: 直接 typedef Vector3D 得到

光线类: ray.h

场景设置: scene.h

灯光类: light.h

物体基类: object.h(包括球和平面)

材料类: material.h

球类: sphere.h

平面类: plane.h

其中, ray_tracing 中的主要过程有:

ray_tracing.h

└─ render() 对每个像素着色, 通过 rayTracing()

└─ rayTracing() 光线跟踪

└─ focus() 聚焦