

# Кроссплатформенная реализация 3D визуализации 2D плана помещения

**Бадагаров Дугар**  
**Шорников Александр**

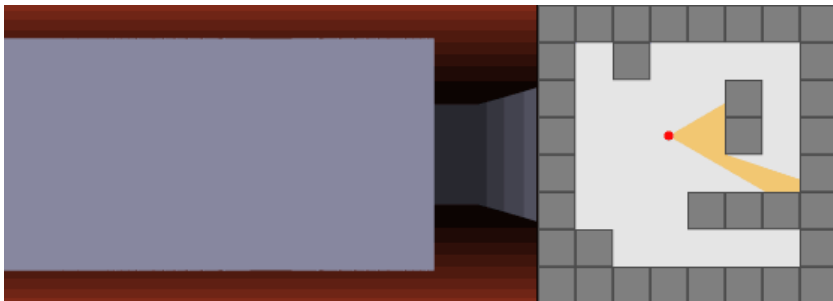
Бурятский государственный университет  
Институт математики и информатики

Научный руководитель: ст.преп. Хабитуев Б.В.

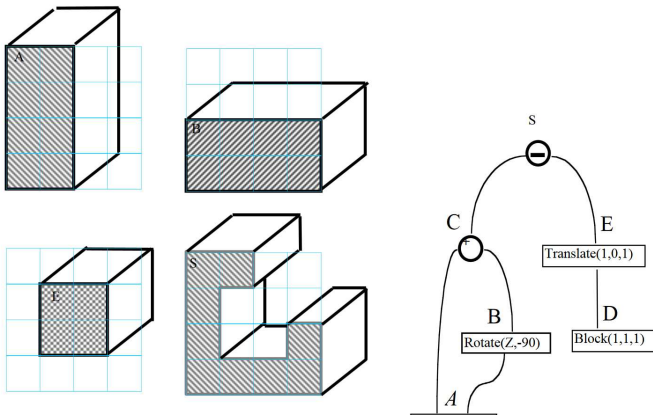
Улан-Удэ  
2017г.

# Метод бросания лучей

Метод бросания лучей (англ. raycasting, рейкастинг) - один из методов рендеринга в компьютерной графике, при котором сцена строится на основе замеров пересечения лучей с визуализируемой поверхностью.



Метод бросания лучей в публикациях по компьютерной графике впервые был применён в 1982 г. для отрисовки моделей конструктивной блочной геометрии



Roth, Scott D. (February 1982), "Ray Casting for Modeling Solids Computer Graphics and Image Processing T. 18: 109–144

Для ПК рейкастинг в 1992 г. популяризировала игра Wolfenstein 3D



Wolfenstein 3D реализует игровую сцену двумерной моделью, которая визуализируется в 3D

