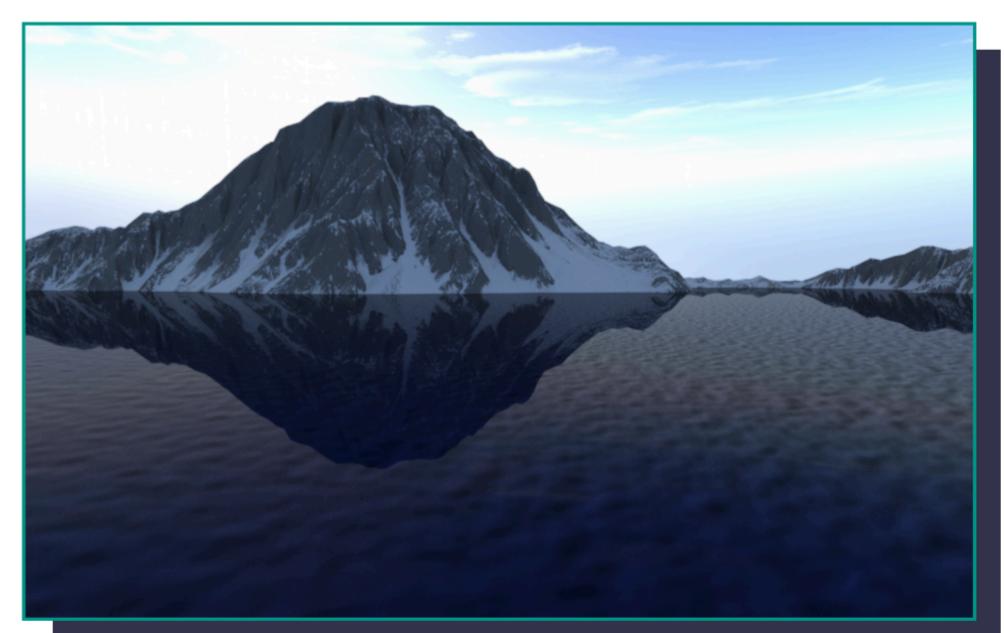
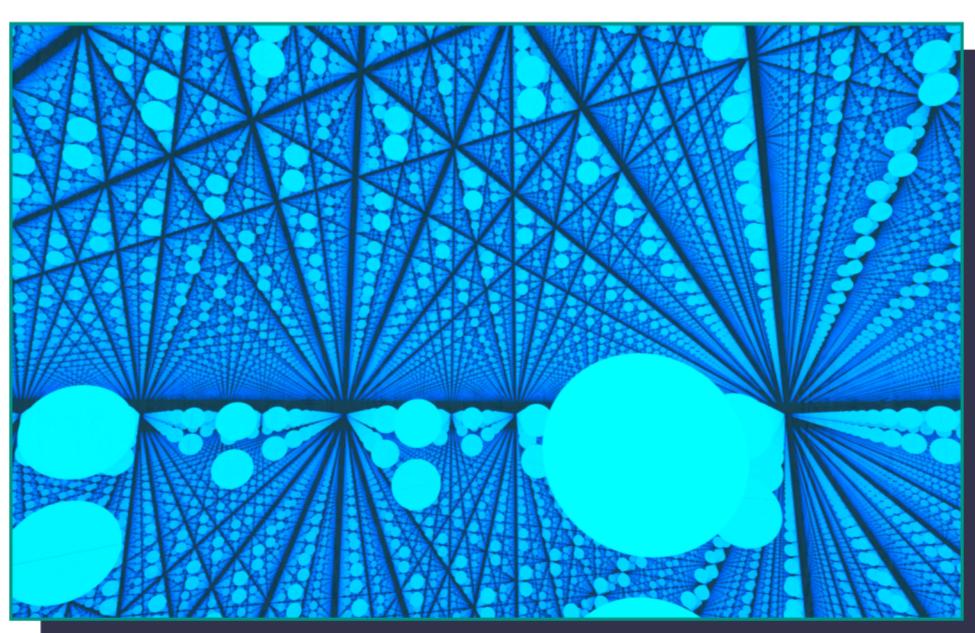
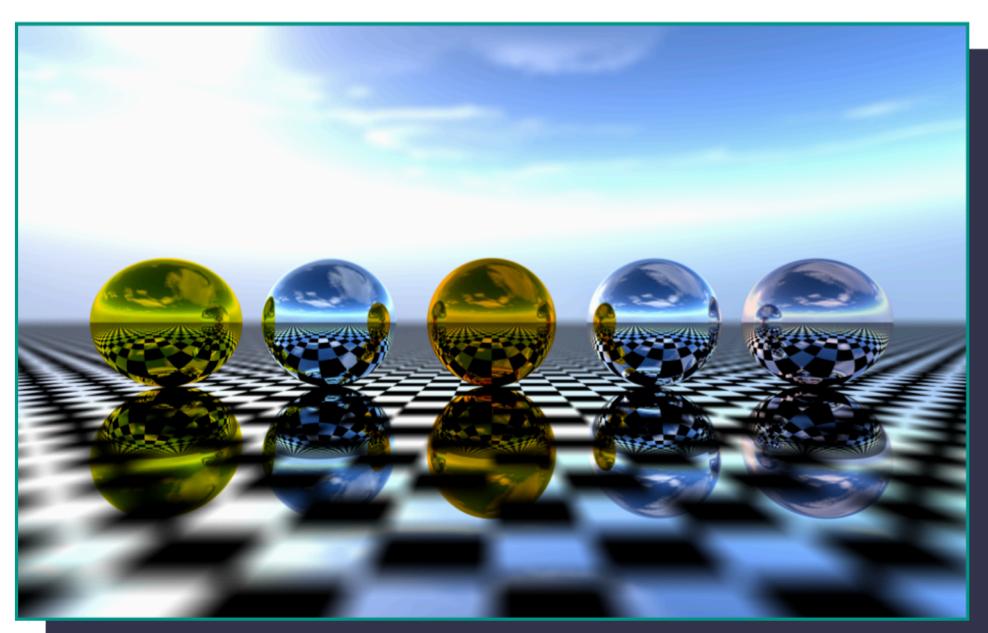




# Tworzenie realistycznej sceny przy pomocy śledzenia promieni

Aplikacja umożliwia tworzenie prostych brył geometrycznych lub wczytywanie modeli 3D. Na obiekty na scenie mogą być nakładane złożone materiały, których zachowanie pokrywa się ze zjawiskami fizycznymi i jest zgodne z modelem oświetlenia globalnego. Aplikacja przewiduje optymalizację przestrzeni poprzez jej podział za pomocą drzewa BVH, dzięki czemu sceny mogą zawierać dziesiątki tysięcy obiektów. Obraz renderowany jest stopniowo, wraz z czasem liczone są kolejne próbki dla pikseli, przez co jakość obrazu ulega stopniowo poprawie.



## Autorzy:

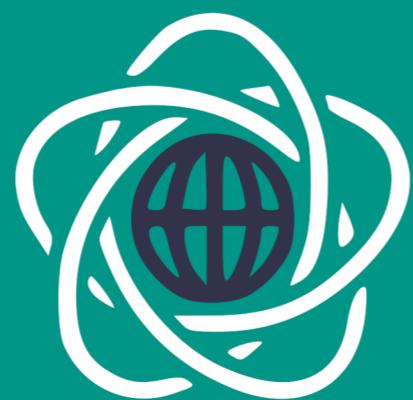
Tomasz Herman

Paweł Iłis

Karol Krupa

## Promotor:

dr inż. Paweł Kotowski



# Wyddział Matematyki i Nauk Informacyjnych

POLITECHNIKA WARSZAWSKA