

2º trabalho prático de Jogos e Simulação FCT/UNL, 2015-2016

Partindo do código fornecido no repositório <http://bitbucket.org/fbirra/raytracer>, implementar as seguintes funcionalidades:

1. Acrescentar 1 (ou mais primitivas). Sugestões: Cone, Cilindro, Plano, Torus, Hiperbolóide, ...
2. Implementar refração (usar a lei de Snell)
3. Corrigir o teste de visibilidade das luzes (a versão do código de partida não consegue distinguir objetos para lá da fonte de luz quando são traçados os raios conhecidos como *shadow rays* ou *light rays*).

A implementação dos pontos acima será cotada para um máximo de 17 valores, sendo os restantes 3 possíveis de obter implementando uma (e apenas uma) das seguintes funcionalidades:

- a) Area light sources - Com parametrização do número de raios a traçar para a fonte em cada ressalto
- b) Antialiasing adaptativo - Traçamento de vários raios por pixel (ver slides)

Bom trabalho!