

Na imagem podemos notar a presença de quatro primitivas em forma de triângulo posicionadas de forma diferente no espaço (as mais escuras mais perto da câmera, enquanto as mais claras mais longe).

Essa imagem foi renderizada utilizando a técnica de intersecção raio/triângulo chamada Naive_triangle, sendo ela baseada no algoritmo do Peter Shirley. O mesmo possui como parâmetros apenas três vetores que representam as coordenadas dos vértices do triângulo, e com isso, através do método de Cramer resolvemos um sistema e chegamos ao cálculo de três variáveis (t , β e γ) que quando interpretadas da maneira certa sabemos quando houve intersecção ou não.

No fim da renderização dessa cena com quatro primitivas utilizando o método naive, podemos notar que se conseguiu atingir o resultado em 0.365 segundos.