

# RayTracing

制作時期：2021/10～2022/1  
(制作期間：4ヵ月)

制作人数：1人  
動作環境：Windows10,11  
使用言語：C++  
使用ライブラリ：DXライブラリ

## 作品概要

授業内で制作したレイトレーシング作品です。  
シーン内のオブジェクトをレイトレーシングによってレンダリングし、光の反射や影を考慮して色を計算しています。

光の挙動が現実的なため、シャドウや反射の計算が正確です。

また、レイトレーシングを使用することで、鏡面反射や屈折などの特殊効果を追加するのが容易でした。

