

# コンピュータグラフィックス論

## 必須課題 3

### レイトレーシング

2015年6月4日

蜂須賀 恵也

# 課題：GLSL Sandboxでレイトレーシングを実装する

- カメラからレイを飛ばし、球もしくは三角形との交点を計算して、なんらかのシェーディングをした結果を表示する
- 苦手な人のための最低要件：  
GLSL Sandboxから既存の実装を見つけて、何をしているか解説する
- 工夫の例：
  - 複数の三角形との交点計算手法のパフォーマンスの比較
  - 平面、楕円、円錐、円柱、トーラスとの交差判定の追加
  - 物体やカメラをマウスで動かせるようにする