

Inhaltsverzeichnis

1. Programmbeschreibung	11
1.1 Die Installation von Raytrace 2.1 lite	15
1.2 Die Installation des Video für Windows Runtimemoduls	21
2. Kleine Raytracing-Kunde	25
2.1 Beschleunigung der Strahlverfolgung	31
2.2 Beleuchtungsmodell	33
2.3 Zusammenfassung	38
2.4 Grundbegriffe für Raytrace 2.1 lite	38
3. Praktische Einführung in Raytrace 2.1 lite	41
3.1 Erstellen eines Körpers	43
3.2 Licht	49
3.3 Kamera	49
3.4 Generieren des Bilds mit WinTrace	50
3.5 Die Erzeugung einer Animation	52
4. Der Szeneneditor von WinEdit	58
4.1 Manipulieren von Körpern	62
4.2 Erzeugen und Verwenden einer Körperhierarchie	62
4.3 Der Pivot-Markierungsmodus	64
4.4 Die Verwendung des Gitters	65
4.5 Die Beleuchtung	66
4.6 Die Kamera	69

4.7	Der Materialeditor	71
4.8	DXF-Dateien	74
4.9	Der Markierungs-Interactor	77
5.	Der Netzkörpereditor	79
5.1	Erzeugen von Objekten	79
5.2	Der Animationseditor	83
5.3	Einführung in die einzelnen Körpermodule von WinEdit	86
5.4	Der Editor für Textkörper	89
5.5	Der Labyrinthkörper	92
5.6	Der Gebirgskörper	92
6.	Die WinEdit-Referenz	95
6.1	Die Menüleiste	97
6.2	Netzkörpereditor	104
6.3	Das Kameramenü	110
6.4	Das Animationsmenü	113
7.	Die WinTrace-Referenz	117
7.1	Starten der Bildgenerierung	122
7.2	Tips und Tricks	122
7.3	Die Unterschiede zwischen Raytrace 2.0 und Raytrace 2.1 lite	125
	Stichwortverzeichnis	129
