

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 1. | Programmbeschreibung | 13 |
| 1.1 | Die Installation von Raytrace 2.1 | 16 |
| 1.2 | Die Installation des Video-for-Windows-Runtimemodules | 22 |
| 2. | Kleine Raytracing-Kunde | 25 |
| 2.1 | Beschleunigung der Strahlverfolgung | 30 |
| 2.2 | Beleuchtungsmodell | 31 |
| 2.3 | Mapping | 35 |
| 2.4 | Grundbegriffe für Raytrace 2.1 | 35 |
| 3. | Praktische Einführung in Raytrace 2.1 | 39 |
| 3.1 | Erstellen eines Körpers | 41 |
| 3.2 | Licht | 46 |
| 3.3 | Kamera | 46 |
| 3.4 | Generieren des Bildes mit WinTrace | 46 |
| 3.5 | Verwendung der Mappingfunktion | 49 |
| 3.6 | Die Erzeugung einer Animation | 52 |
| 4. | Der Szeneneditor von WinEdit | 61 |
| 4.1 | Manipulieren von Körpern | 64 |
| 4.2 | Erzeugen und Verwenden einer Körperhierarchie | 66 |
| 4.3 | Der Pivot-Markierungsmodus | 67 |
| 4.4 | Die Verwendung des Gitters | 68 |
| 4.5 | Die Beleuchtung | 69 |
| 4.6 | Die Kamera | 71 |
| 4.7 | Der Materialeditor | 73 |
| 4.8 | DXF-Dateien | 75 |
| 4.9 | Die Interaktoren | 77 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 5. | <i>Der Netzkörpereditor</i> | 83 |
| 5.1 | Erzeugen von Objekten | 83 |
| 5.2 | Der Animationseditor | 86 |
| 5.3 | Einführung in die einzelnen Körpermodule von WinEdit | 88 |
| 5.4 | Der Editor für Funktionskörper | 91 |
| 5.5 | Definierte Funktionen des Funktionskörpergenerators | 94 |
| 5.6 | Der Editor für Textkörper | 95 |
| 5.7 | Der Labyrinth- und Gebirgskörper | 97 |
| | | |
| 6. | <i>Die WinEdit-Referenz</i> | 101 |
| 6.1 | Die Menüleiste | 102 |
| 6.2 | Netzkörpereditor | 108 |
| 6.3 | Das Kameramenü | 113 |
| 6.4 | Das Animationsmenü | 115 |
| | | |
| 7. | <i>Die WinTrace-Referenz</i> | 119 |
| 7.1 | Starten der Bildgenerierung | 123 |
| 7.2 | Tips und Tricks | 123 |
| | | |
| | <i>Stichwortverzeichnis</i> | 127 |