

Ray marching – Slicna tehnika iscrtavanja (renderovanja) 3d figura kao i kod ‘ray tracing’-a, ispaljujemo zamisljene zrake svetlosi i racunamo gde padaju, samo ovde mesto da racunamo direktno duzinu zraka, i pritom sta udara, mi “koracamo” u smeru zraka tako da sigurnu ne udarimo nista, sve dok nije duzina koraka neka mala vrednost.

 

Fraktali – Geometrijski lik koji se moze beskonacan broj puta razloziti na vise slicnih delova   
(dal to bilo geometrijski, algebarski ili statisticki slican).   
Ovde specifino se iscrtava mandelbulb, sto je jedna od   
aproksimacija mandelbrotovog fraktala u 3d prostoru.

Ray marcher 3D fraktala

Petar Vukotić