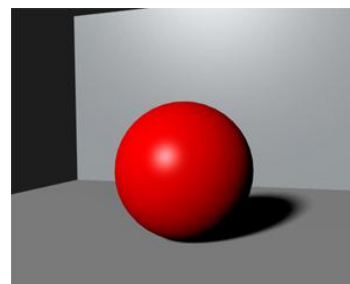
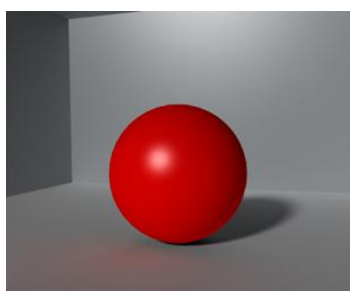


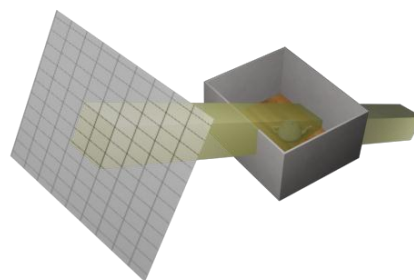
Figuur 1: Het licht valt in op ons netvlies en wordt verder verwerkt in de hersenen.



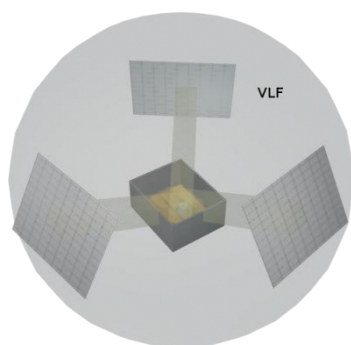
Figuur 2: De meeste hedendaagse games berekenen enkel directe belichting .



Figuur 3: De rode weerkaatsing op de grond is een voorbeeld van indirect licht.



Figuur 4: Een bundel stralen wordt afgeschoten. Enkel het relevante deel rond bewegende objecten wordt opnieuw berekend.



Figuur 5: Alle bundels in elke richting vormen samen het virtuele lichtveld.



Figuur 6: Zelfs complexe lichtbronnen worden ondersteund, zoals het glasraam aan de rechterkant.