

Tato práce představuje novou implementaci Vertex Connection and Merging (VCM) ve frameworku s podporou Hero Wavelength Spectral Sampling (HWSS). Pokud je nám známo, je to první práce, která úspěšně dosáhla této implementace. Primárním cílem bylo zvýšit efektivitu a přesnost simulací přenosu světla ve složitých scénách.. Kromě toho systém zahrnuje možnosti simulace fluorescence, ačkoli současná implementace zachycuje pouze podmnožinu fluorescenčních efektů. Naše implementace přidává podporu pro fluorescenční efekty do algoritmů typu light tracer a progressive photon mapping.