

Metody pro urychlení sledování paprsku jsou obvykle použité při práci se scénami které jsou definované trojúhelníkovými sítěmi. Tyto trojúhelníkové sítě však obsahují velké množství trojúhelníků. Na rozdíl od trojúhelníkových sítí obsahují CSG scény malé množství komplexních primitiv. V této práci představíme metodu Operační KD-strom. Tato urychlovací metoda aplikuje metodu KD-stromů --- jedna z moderních urychlovacích struktur vyvinutých pro trojúhelníkové sítě --- přímo na CSG scénu. Předpoklad je že velké snížení počtu primitiv urychlí renderování, pokud se místo trojúhelníkových sítí použije CSG scéna.