

**RAY-TRACING****1. Ein einfacher Ray-Tracer**

Arbeiten Sie mit der Projektmappe aus dem vorherigen Praktikum weiter. Implementieren Sie einen einfachen Ray-Tracer. Dieser soll primärstrahlen mit einer Kugel schneiden. Implementieren Sie zunächst keine Beleuchtung. Codieren Sie die 3D-Position des Schnittpunkts als Farbe.