

基本課題 4 : GLSL Sandboxでレイトレーシングを実装

- カメラからレイを飛ばし、球もしくは三角形との交点を計算して、なんらかのシェーディングをした結果を表示する
- 苦手な人のための最低要件：
GLSL Sandboxから既存の実装を見つけて、何をしているか解説する
- 工夫の例：
 - 複数の三角形との交点計算手法のパフォーマンスの比較
 - 平面、楕円、円錐、円柱、トーラスとの交差判定の追加
 - 物体やカメラをマウスで動かせるようにする