**Intersections between Ray and Shapes**

练孙鸿

1. **Logical Shape Interface**

Noise3D在引入GI(Global Illumination)之前都是用三角形网格(Triangular Mesh)来表示物体的。现在要在原来的场景管理设施上新增Path Tracing Render System，为了能更快地实现运行效率较高的demo，我们还要实现一些逻辑的、解析的(analytic)基本形状，如AABB(Axis-Aligned Bounding Box)、球体、圆柱等。他们需要一些通用的接口如：