

## **Aufgabe 1: Raytracing**

### **Teilaufgabe 1a**

TODO

### **Teilaufgabe 1b**

TODO

## **Aufgabe 2**

### **Teilaufgabe 2a**

Abbildung 1: Whatever

TODO

### **Teilaufgabe 2a**

TODO

## **Aufgabe 3**

TODO

## Aufgabe 4

TODO

## Aufgabe 5

TODO

## Aufgabe 6

TODO

## Aufgabe 7

TODO

## Aufgabe 8

TODO

## Aufgabe 9

TODO

## Aufgabe 10

---

```
1 void renderScene() {                                shader.frag
2     // Setup vor dem Löschen von Frame- und Tiefenpuffer
3     glClear( GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT );
4     // Zeichnen der Szene ab hier
5
6     //TODO
7 }
```

---

## Aufgabe 11: Bézierkurven

TODO