

vec3.h

实现关于数字与向量的 $+-*/$ 重载

cout 向量

点乘 叉乘 单位向量 长度

定义了point3和color类型

ray.h

定义了射线

设计viewport视窗、视口

通过viewport发出射线，确定交点、物体，计算颜色。

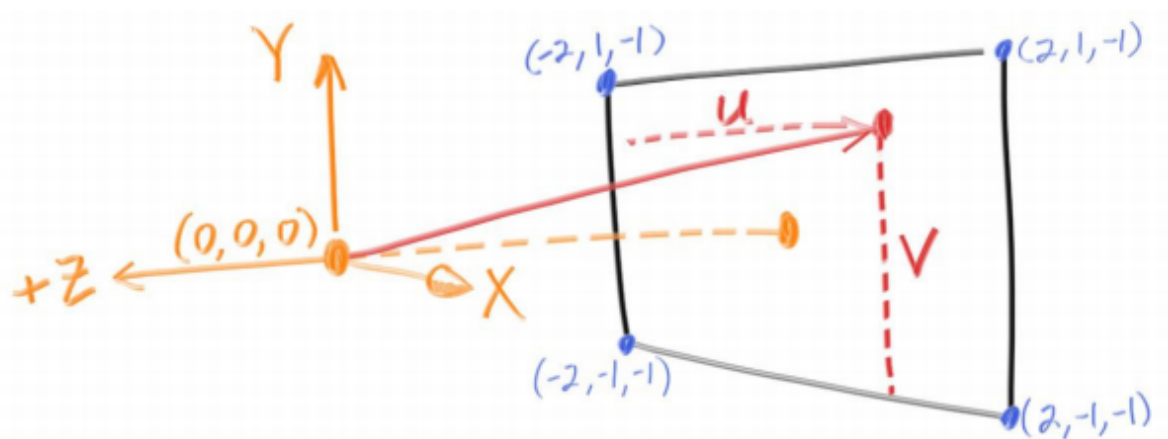


Figure 3: Camera geometry