



1. Görüntü Düzlemini  $iPoint$ 'e 10 birim uzaklığı taşı.
2.  $(iPoint-P\#)$  vektörlerinin boylarını ve normalize edilmiş doğrultularını hesapla.
3. Normalize edilmiş  $(iPoint-P\#)$  doğrultuları ve kürenin  $iPoint$  noktasındaki normali ile yansıma doğrultularını hesapla.
4.  $(iPoint-P\#)$  vektörlerinin boylarını yansıma doğrultuları ile çarpıp  $iPoint$ 'e ekle ve yansıma sonrası  $P\#$ 'leri hesapla.