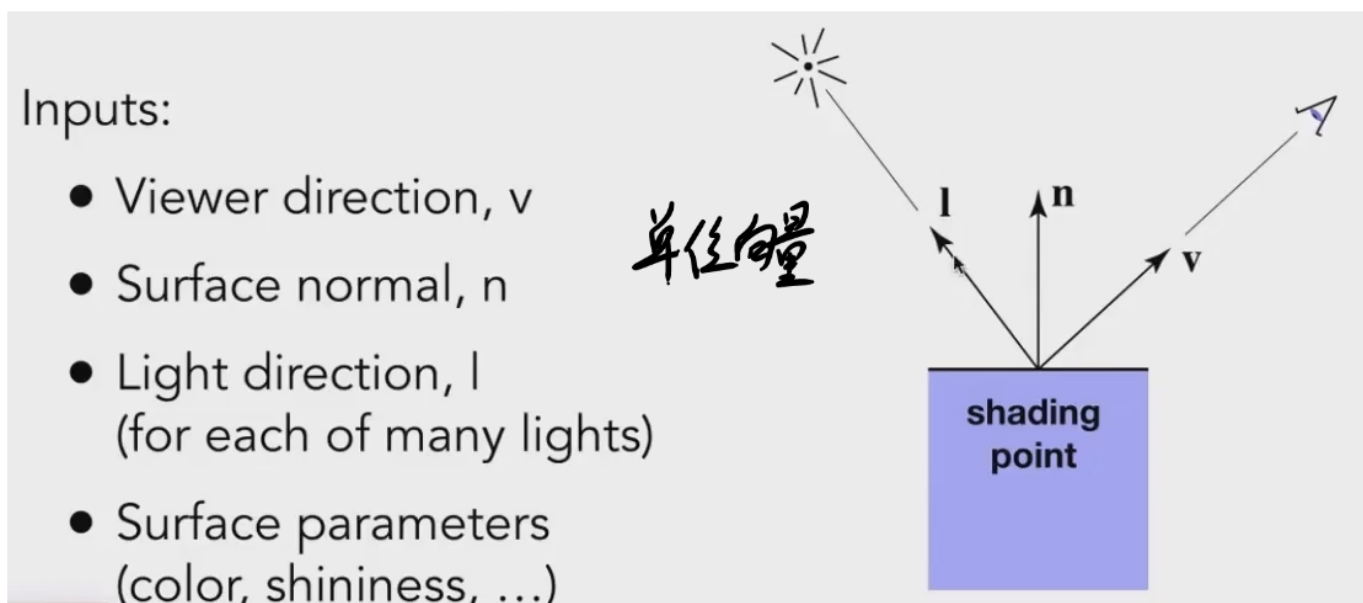


Z-buffering

- paint算法面对相互遮挡三角形无法排序
- z-buffering(对像素排序)
 - frame buffer 存点的颜色值
 - 深度图/深度缓存(depth buffer)
 - 只存点的相对位置关系(0~255)
 - 为简化计算与camera相反, 深度测试z值近小远大
 - 遍历光栅化后的三角形, 储存更新某一点的z < 使用采样点, 更新屏幕像素点
 - 不排序 $O(n) \rightarrow \text{gpu并行}$

Shading 1

- Illumination & Shading
- Blinn-Phong reflectance model
 - light \rightarrow shading point \rightarrow camera



- (1) Diffuse Reflection 漫反射

