正向深度纹理

正向面深度图渲染（Front face generation）

背向面深度图渲染（Back face generation）

正向深度纹理

在顶点着色程序中计算顶点位置、射线方向

|  |
| --- |
| 在片段着色程序中检索**front face**，得到近距离 |
| 在片段着色程序中检索back face，得到远距离 |
| 计算当前射线方向上的最大穿越距离  体纹理 |

|  |
| --- |
| 在片段着色程序中计算采样纹理坐标 |
| 在片段着色程序中对体纹理进行采样 |

在片段着色程序中进行颜色合成和透明度累加

在片段着色程序中判断采样距离是否超过最大

距离或者透明度累加是否超过1

在片段着色程序中进行颜色合成和透明度累加

在片段着色程序中进行颜色合成和透明度累加