2020.06.30

question1:

在04-16中，将视点旋转回标准坐标的矩阵，为何如此。

answer1:

首先其实可以看作是坐标系变换的矩阵，具体可以看3blue1Brown的线性代数课程

这个矩阵是正交矩阵，列向量是单位正交向量

2020.07.02

question2:

在纹理贴图中，法线到底如何变换？要去复习下。

answers2:

详细参考<https://blog.csdn.net/qq_38065509/article/details/105878504>

总之，就是在屏幕空间（NDC的xy面）计算的αβγ贡献向量，和view space的坐标可以计算出插值，这些法线/纹理等可以得到计算。

2020.07.03

question3:

在hw3中，z\_interpolated到底是什么？明明view\_space的z已经是w\_reciprocal了，难道是NDC空间的插值坐标？还需要思考和推导一下。

202.07.05

Question4:

在hw3中，bump map中的TBN转换矩阵是什么？至于Phone模型以及没什么问题了。bump是改变法向量，displayment map 是改变点，顺带法线。