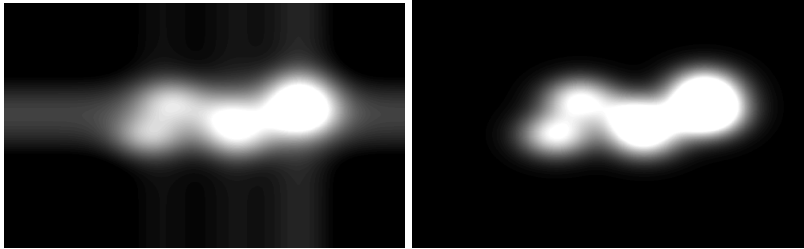


2025-04-07-vglare-bug fix, normalize

이번 주 진행 사항

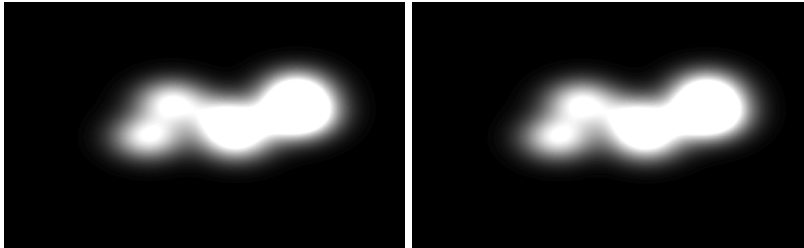
- 코드 수정 과정에서 오류 수정
- x, y 축으로 intensity가 늘어지는 현상(우측 사진이 원본)



- intensity를 clamp로 자르는 것에서 normalize로 수정

intensity 번짐 수정

- coefficient를 구하는 κ 를 구하는 과정에서 약간 수정사항이 있었음
- $n || m$ 에서 $!n || !m$ 으로 수정



intensity normalize

- mipmap texture 생성 후, last_mip의 min, max를 통해 normalize
- 결과($K = 100$, $N, M = 15$, $\sigma = 0.7$, $T = 20.0$)
좌측 사진 normalize, 우측 사진 clamp

