

5D 输入
位置 + 方向

输出
颜色 + 体密度

立体渲染

Loss

(x, y, z, θ, ϕ)

F_{Θ}

$(RGB\sigma)$

Ray 1

Ray 2

σ

Ray 1

$\| \text{brown square} - \text{g.t.} \|_2^2$

σ

Ray 2

$\| \text{orange square} - \text{g.t.} \|_2^2$

Ray Distance

(a)

(b)

(c)

(d)

