1. Объем с данными

2. Ray tracing – луч ищет пересечение с поверхностью. Ray casting – луч проходит по объему с каким-то шагом

3. Луч обрезается по объему изображения (для экономии ресурсов)

4. В системе координат трехмерной матрицы

5. С шагом, равным 0,5 в трехмерной матрице, если ничего не знаем про исходные данные (если больше, то можно проскочить пересечение с изоповерхностью)

6. Начинаем от наблюдателя, а затем идем через выбранный пиксель изображения. Как только находим точку с интенсивностью больше заданной – это новая изоповерхность

7. N,x = V[x-1,y,z] – V[x+1,y,z], где V – трехмерная матрица

8. Считаем нормаль по интенсивности изоповерхности, нормаль превращаем в освещенность, ставим определенной интенсивности в соответствие определенный цвет

9. Для нужной точки пускаем лучи в видимую сторону и смотрим, сколько из них не проходят через изоповерхность. Т.е. смотрим затемненность точки.

10. Половинного деления