

个人总结报告

姓名：邓茅坤

学号：16340055

个人分工

这次项目我做的是基础光照和流体模拟。

遇到的问题

实验中遇到的问题主要是在流体模拟中，因为是小组成员各自分工先完成自己的部分在进行整合，所以一开始自己写的时候效果很好，但是整合出现了很多问题，首先是因为没有绑定到VAO，导致无法显示；这个解决以后，遇到的另一个很大的问题是，流体的模型在随着镜头移动时，在某些位置时会出现黑色，这个问题弄了很久，在尝试更换光照模型，重写vs和fs等操作以后都没办法完全解决，只能尽量不使其出现。

心得

这次项目让我觉得很有意思，尤其是我负责的流体模拟，首先在进行这部分工作时，我查找了许多资料，查阅了许多流体模拟的方法，主要是一些基本的正弦函数，gerstner函数，再到FFT实现流体模拟，以及用粒子的方式实现流体模拟，最后还是选择了gerstner波来模拟水面，因为这个相对容易实现，而且实现效果也相对较好，光照模型采用的是ward各向异光性模型，这种光照模型比phong模型效果好一些，并且将菲涅尔效果考虑了进去，但菲涅尔效果也不是明显，当然也遇到了很多问题，也不算特别的生动，但是自己在这次实验中付出了努力并有了成果，还是很开心的。