**图形学实验PA1：光线投射**

周润龙 计科82 2018011309

* **你所实现的光线投射算法逻辑是怎样的？你在实现中遇到了哪些问题？**

参照实验说明文件里的伪代码进行，即枚举像素→构建射线→与全部三维部件求交、算出最近交点→枚举光源、叠加计算颜色。

主要的问题就是各种向量是否归一化（对camera类以及ray类中的向量归一化后会得到和标准答案不一样的图片，询问助教后还是选择不改变原来的代码）。

* **你在完成作业的时候和哪些同学进行了怎样的讨论？是否借鉴了网上/别的同学的代码？**

在上面提到的问题方面和张千帆、高睿泉、胡扬等同学有讨论，但没有借鉴除了实验说明文件外的代码。

* **如何编译你的代码并输出上述7个测试用例的渲染结果？如果你没有使用框架代码，请放上你渲染的图片结果。**

直接运行bash run\_all.sh即可。

* **你的代码有哪些未解决的bug？如果给你更多时间来完成作业，你将会怎样进行调试？**

没有未解决的bug，也不需要进一步调试。

复杂兔子的渲染时间过长（约2s），可以从求交算法本身以及枚举三维部件两个角度优化（前者优化常数，后者可以考虑用KD-Tree或者BVH缩小枚举范围）。

**更新：**已经实现了BVH，复杂兔子的渲染时间降到50ms左右。