

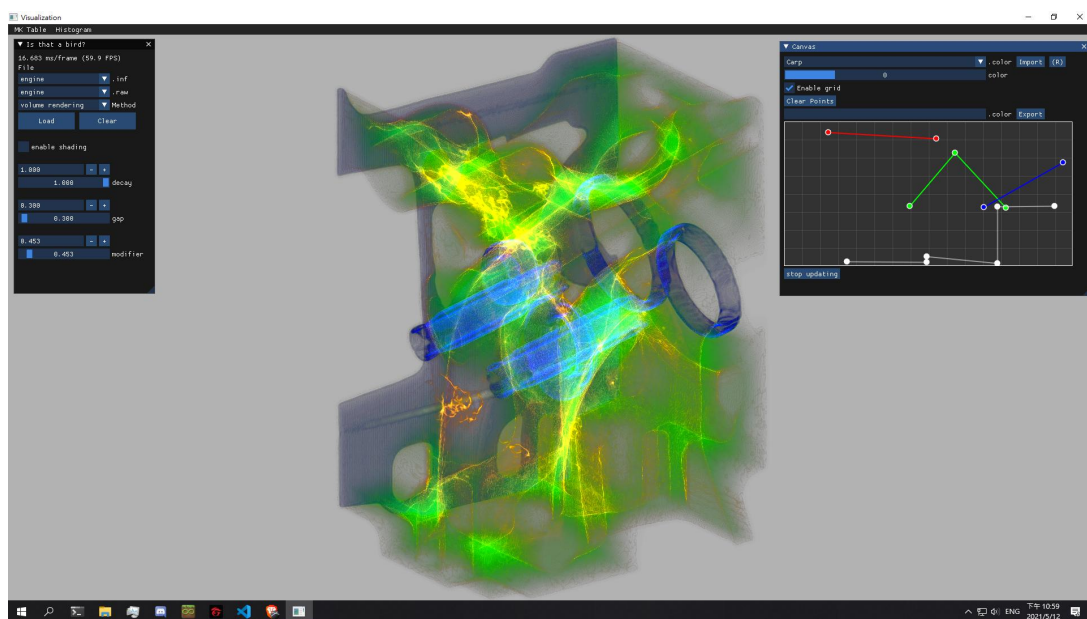
HW3 - Volume Rendering

00757051 黃爾群

過程遇到的問題

- 在建立 3D texture 的時候用到 mirror repeat 及 mipmap 導致 texture 變成全黑的
- GUI 的設計，原本打算找別人寫好的，但發現別人寫得不太符合我的需求，於是只能自己用 ImGui 的 canvas 刻出來
- 每條 ray 進行取樣的時候，忘記把 view direction 轉換到 texture coordinate system，導致畫面扭曲

成果



覺得有 phong shading 反而沒有比較好

