

# レイトレ合宿2!!

Pentan (@c5h12)

# Ray&bow-

本日のレンダラー

# Ray&bow-

“Ray’n bow dash”

理想

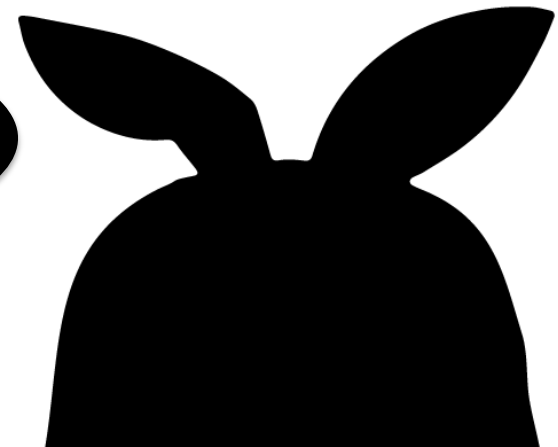
スペクトル!



ボリューム!

はやーい!

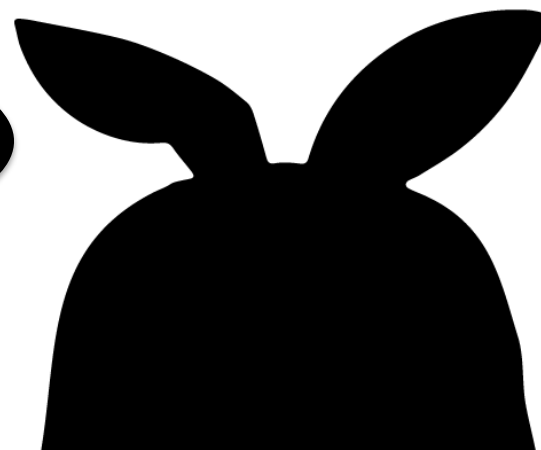
※プリズムと雲の画像はWikipwdiaより



現実はそんなものはなく

——人人人人人人人人——  
> ただのパストレ <  
——Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y——

おっそーい



# ノイズ低減手法

- シーン中にemissionのあるものをたくさん置く
- 背景は明るめに
- なめらかな陰影を考慮してシーンを考える

人人人人人人人  
> 小指先のわざ <  
Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y

# C++11

`std::thread`で脱OpenMP

`shared_ptr`で脱自前リファレンスカウント



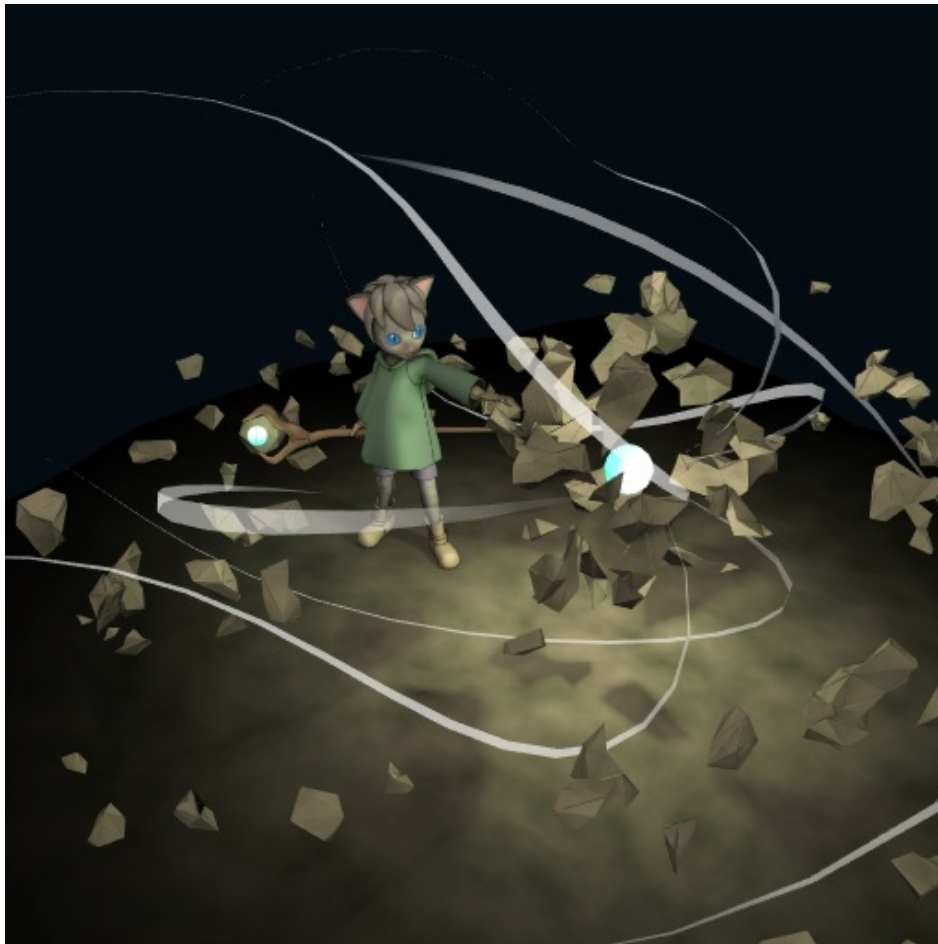
# まだClangに OpenMPが無い、

つまり同時には使えないので仕方なく

std::threadは素敵でした

簡単でポータブル

# 実はモデルは使い回しですが



2012年 3DCGArtsファンタジー祭  
(※かっぱさん主導のユーザーによるオンラインイベント)

<http://www.3dcg-arts.net/art/1825>

反射と屈折を盛大に取り入れて  
いかにもレイトレな雰囲気！

前回の反省点



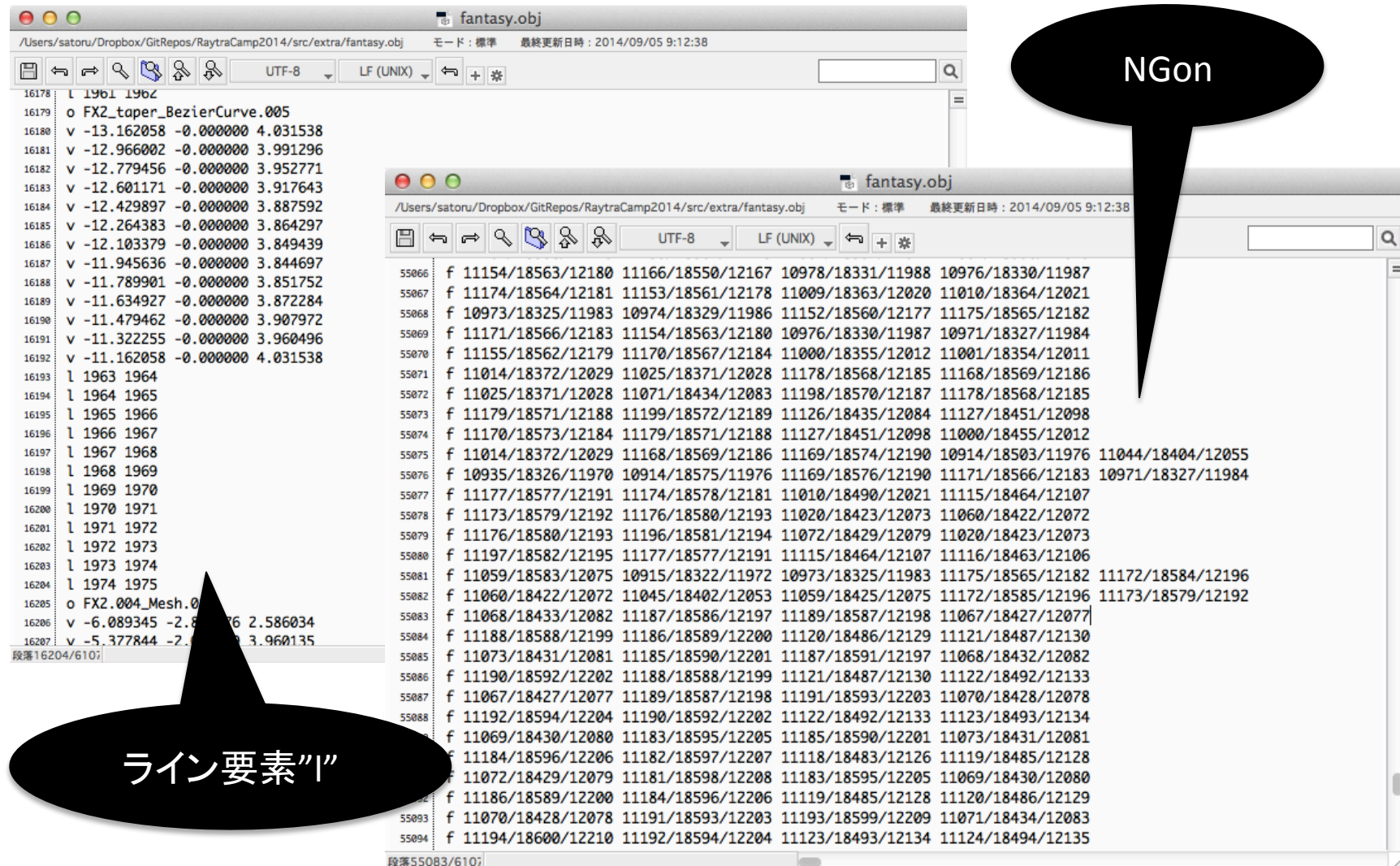
# あとは細々

- オブジェクト単位のBVHが(やっと)ついた
- DOFっぽいもの
- BSDF追加
- よりましになったOBJローダー

\_\_\_\_人人人人人人\_\_\_\_  
> OBJローダー <  
\_\_\_\_  
Y^Y^Y^Y^Y^Y

いい加減どうにかしたいファイルフォーマット

# 容赦ないBlender



# OBJ出力オプションに 設定項目があります

TriangulateとかWrite Edgeとか  
Blenderさんは言われた通りにやっただけ



以上です  
ありがとうございました

Ray&bow-  
Pentan