

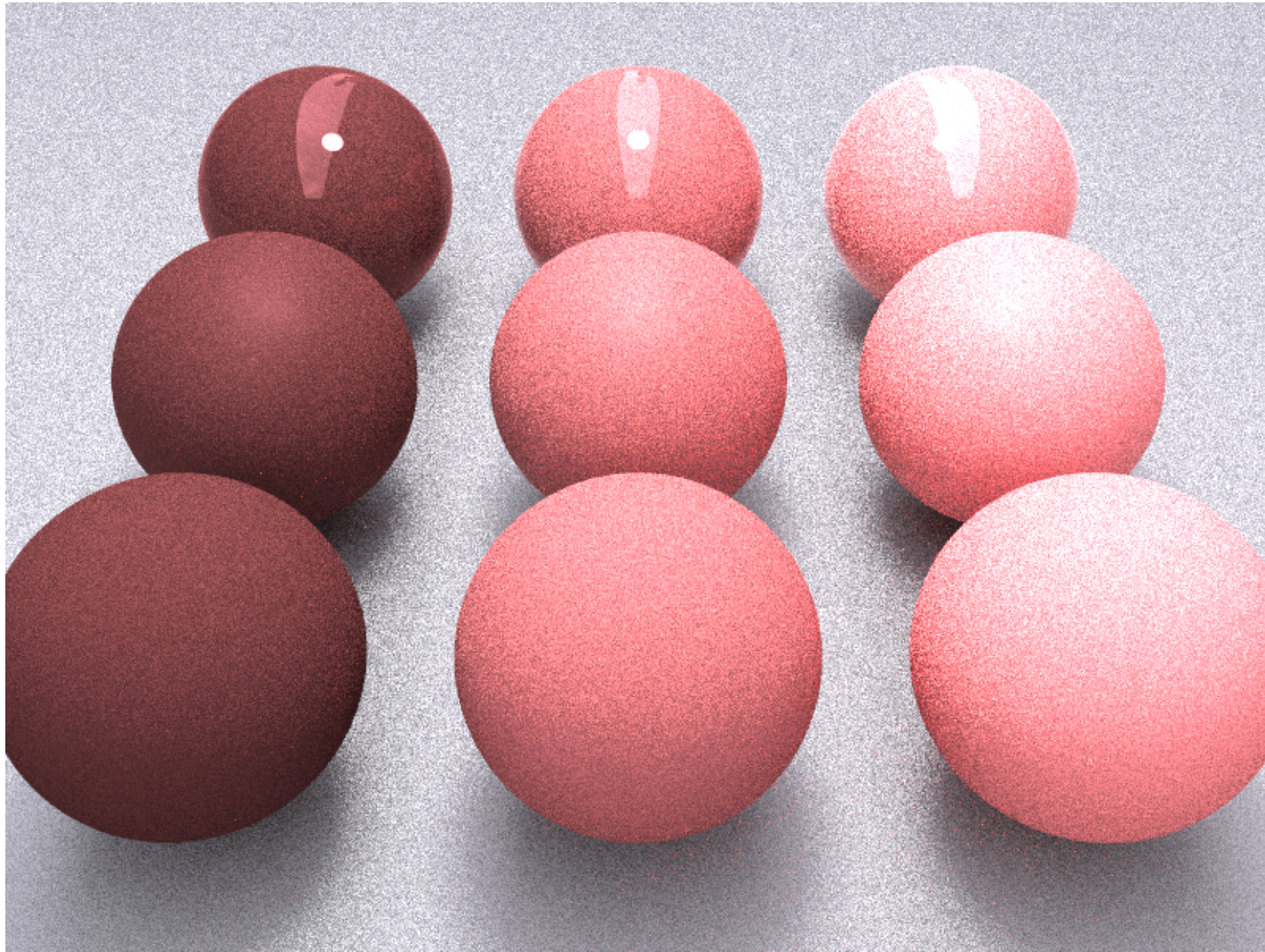
レイトレ合宿4!?

Pentan(@c5h12)

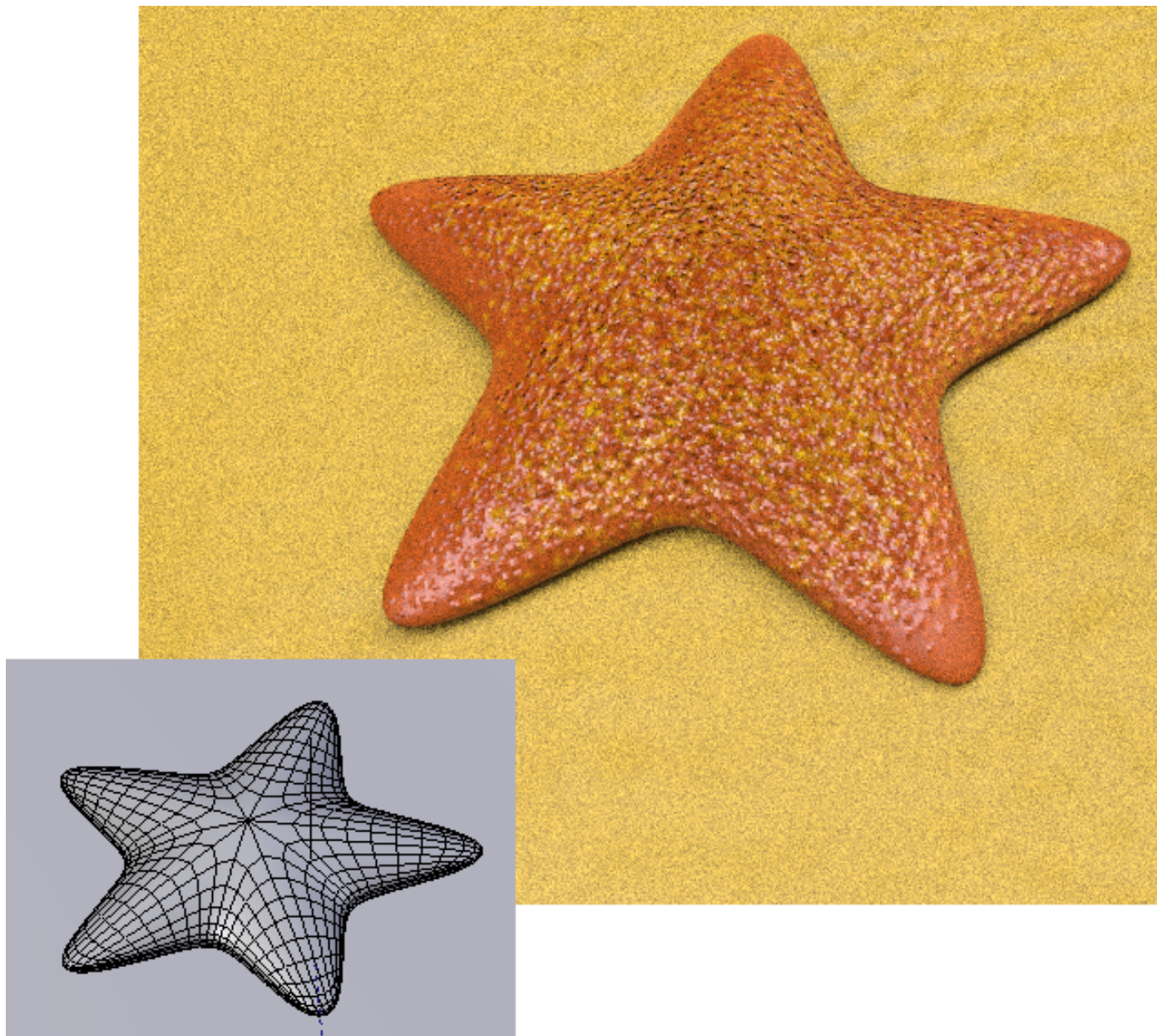
RrT

(ラリティー)

パストレーシングレンダラー

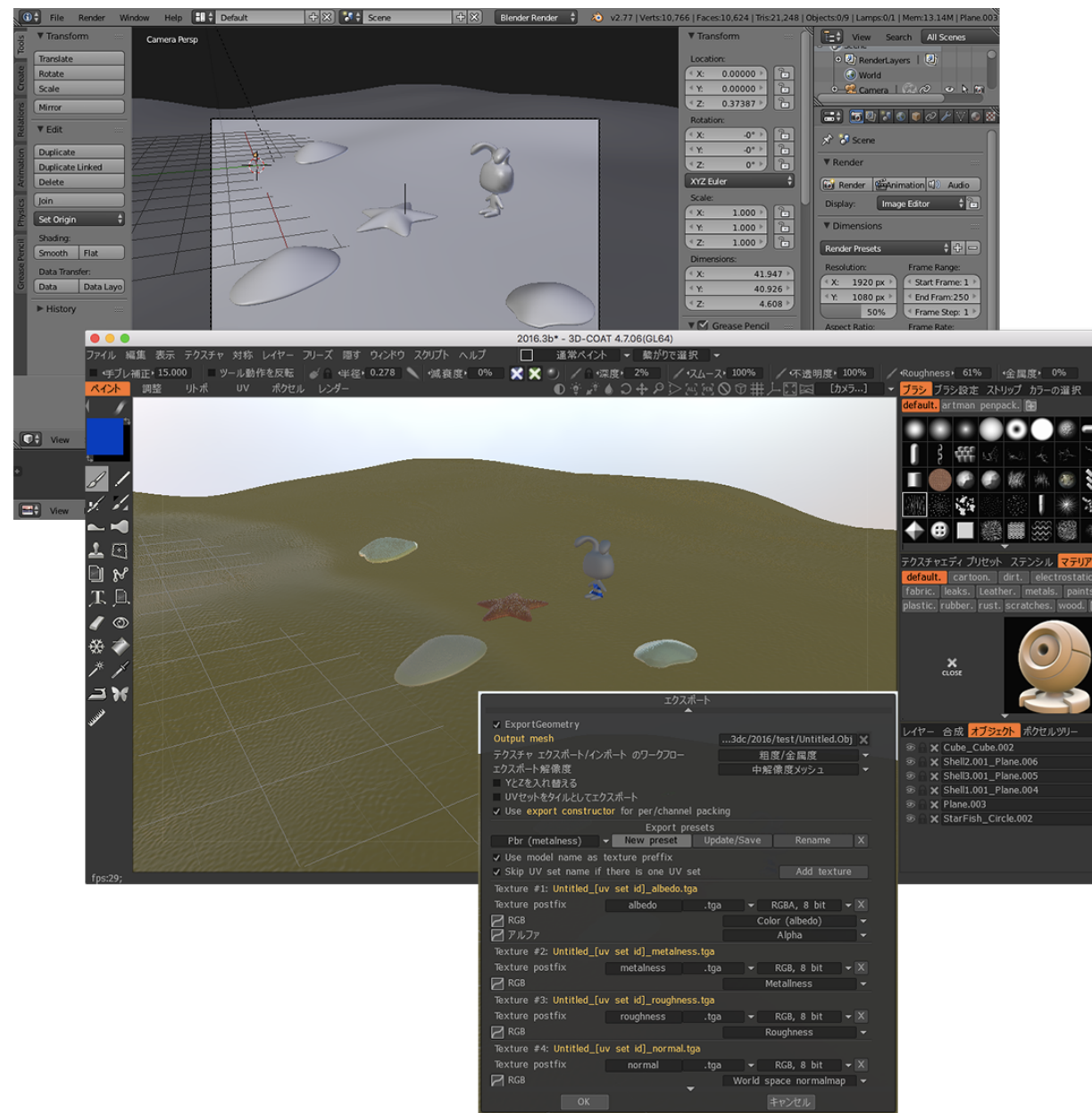


今回はBurleyのディフューズと
ちょっと怪しいGGXで
物理ベースマテリアルのようなものを実装



ノーマルマップもOKっぽい

とりあえずこれで



Blender(モデリング)→3D-Coat(ペイント)→レンダラー
というワークフローがNon-Stop!

ぶっちゃけこれがないければ即死だった
(提出 23:59:56)
とはいえかなり調整不足ですが

ありがとうございました