

Per aconseguir l'efecte del Distribution hem fet servir la funció de GGX, on tenim en compte el roughness (α), el vector normal al vèrtex (n), i el vector half entre el vector del vèrtex a la llum i el vector del vèrtex a la camera (h).

$$D_{GGX}(h) = \frac{\alpha^2}{\pi((n \cdot h)^2(\alpha^2 - 1) + 1)^2}$$

Per aconseguir l'efecte del Fresnel hem fet servir la funció de Schlick, on tenim en compte un paràmetre de fresnel que podem modificar desde Unity (q), el vector del vèrtex a la llum (l), i el vector half entre el vector del vèrtex a la llum i el vector del vèrtex a la camera (h).

$$F_{Schlick}(q, l, h) = (q + (1 - q)(1 - h \cdot l))^5$$

Per aconseguir l'efecte del Geometry hem fet servir la funció de Kelemen, on tenim en compte el vector del vèrtex a la llum (l), el vector normal al vèrtex (n), el vector half entre el vector del vèrtex a la llum i el vector del vèrtex a la camera (h), i el vector del vèrtex a la camera (v).

$$G_{Kelemen}(l, h, v) = \frac{(n \cdot l)(n \cdot v)}{(v \cdot h)^2}$$