

いろいろ迷子のレンダラー -Lost Child Render-

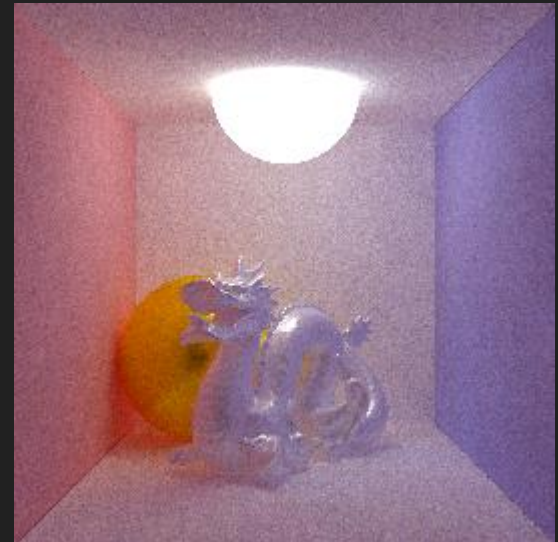
@ushiostarfish

<https://github.com/Ushio/lost-child-render>



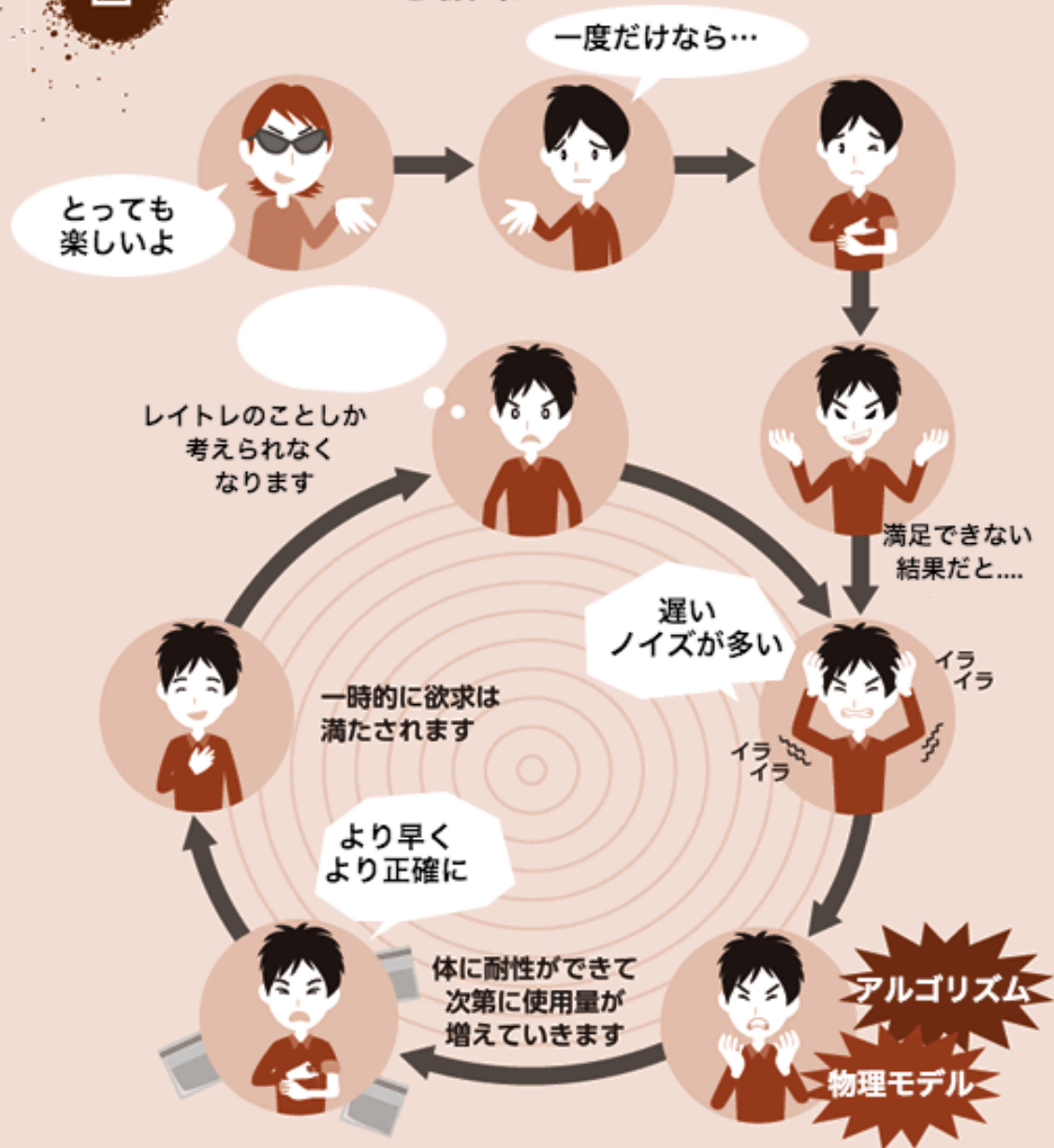
迷子すぎるので eduptコピペした

- レイトレ（パストレ）すげえ！
- 楽しい！
- GI綺麗！





レイトレの悪循環



【依存性】…レイトレを一度でもやると自分の意思で辞められなくなること

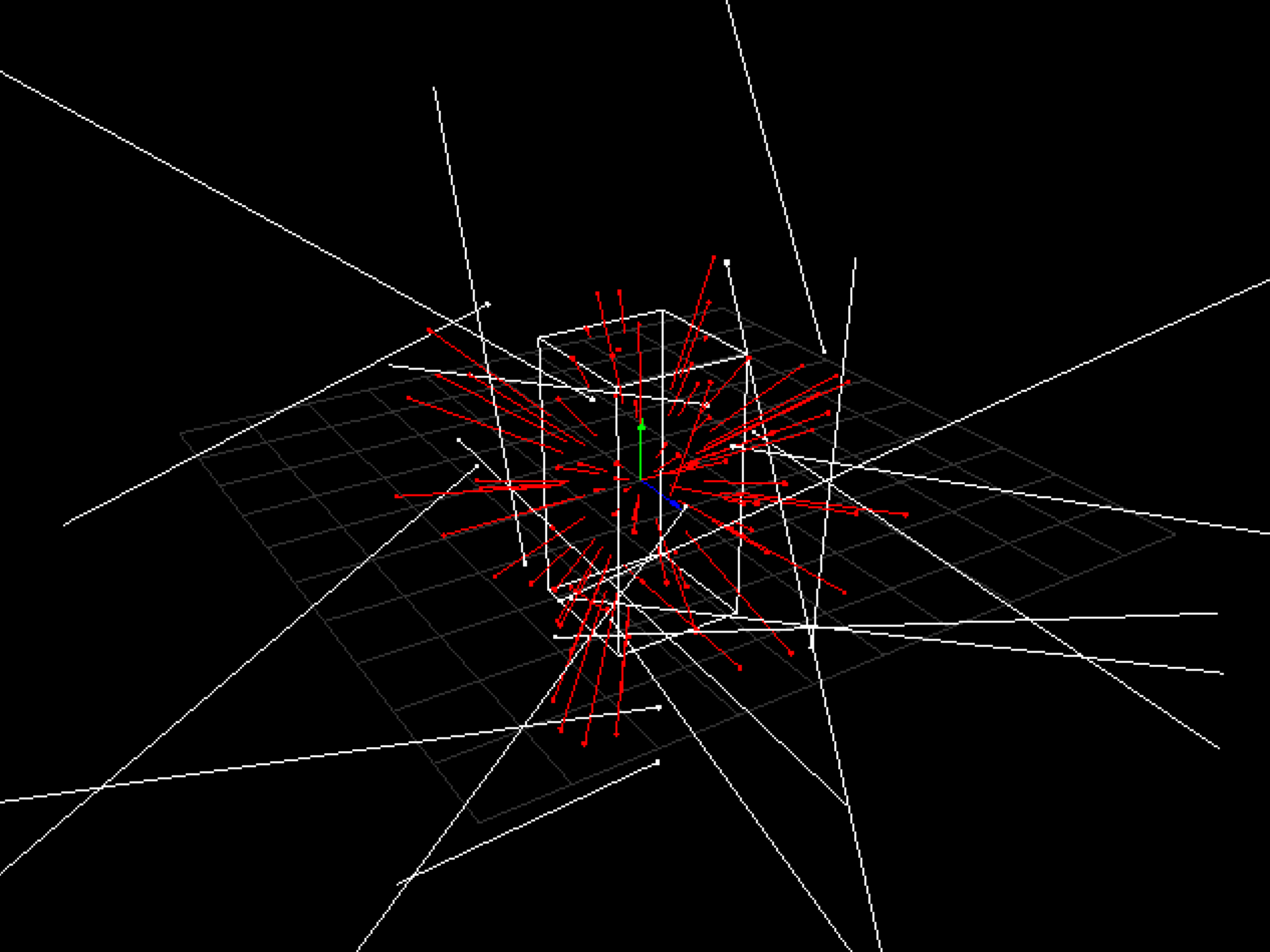
【耐性】…レイトレを繰り返すうちに平凡な実装では楽しくなくなること

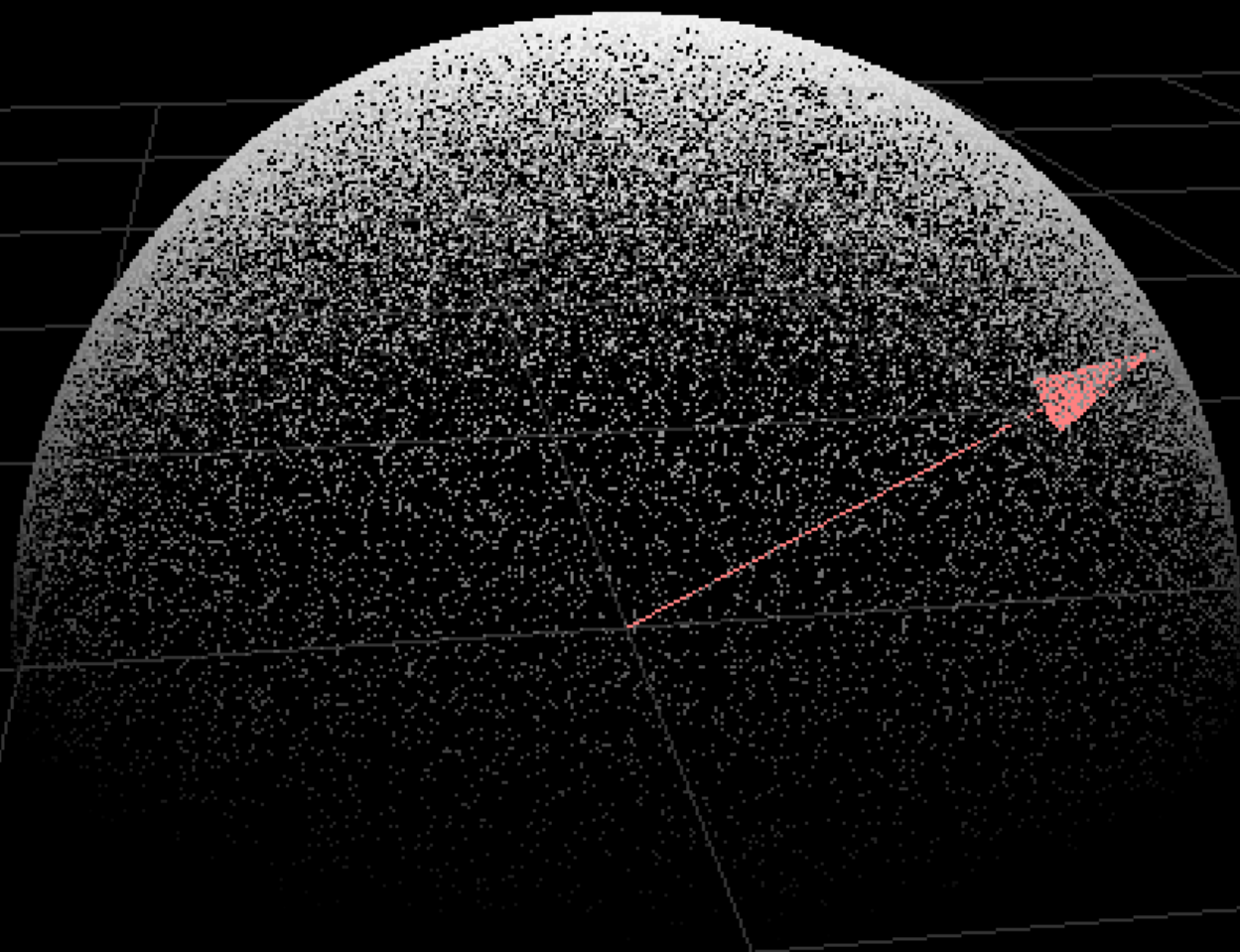
まだまだ迷子

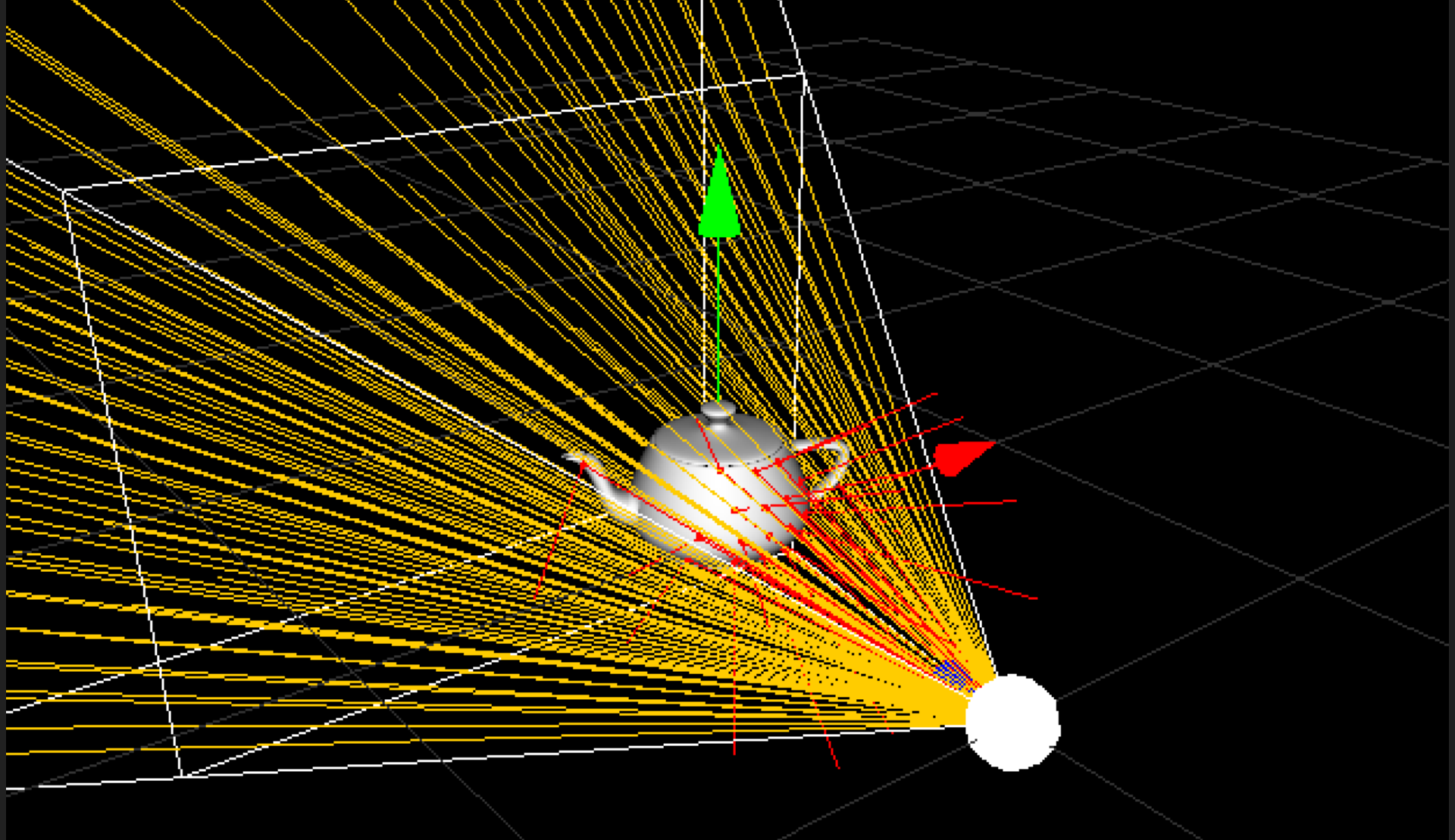
- 理解度が低い
- デバッグづらい
- ちゃんとレンダラー書いてる感薄い



Re:ゼロから基礎（基盤？）的なところを
できるところからやっていこうぜ







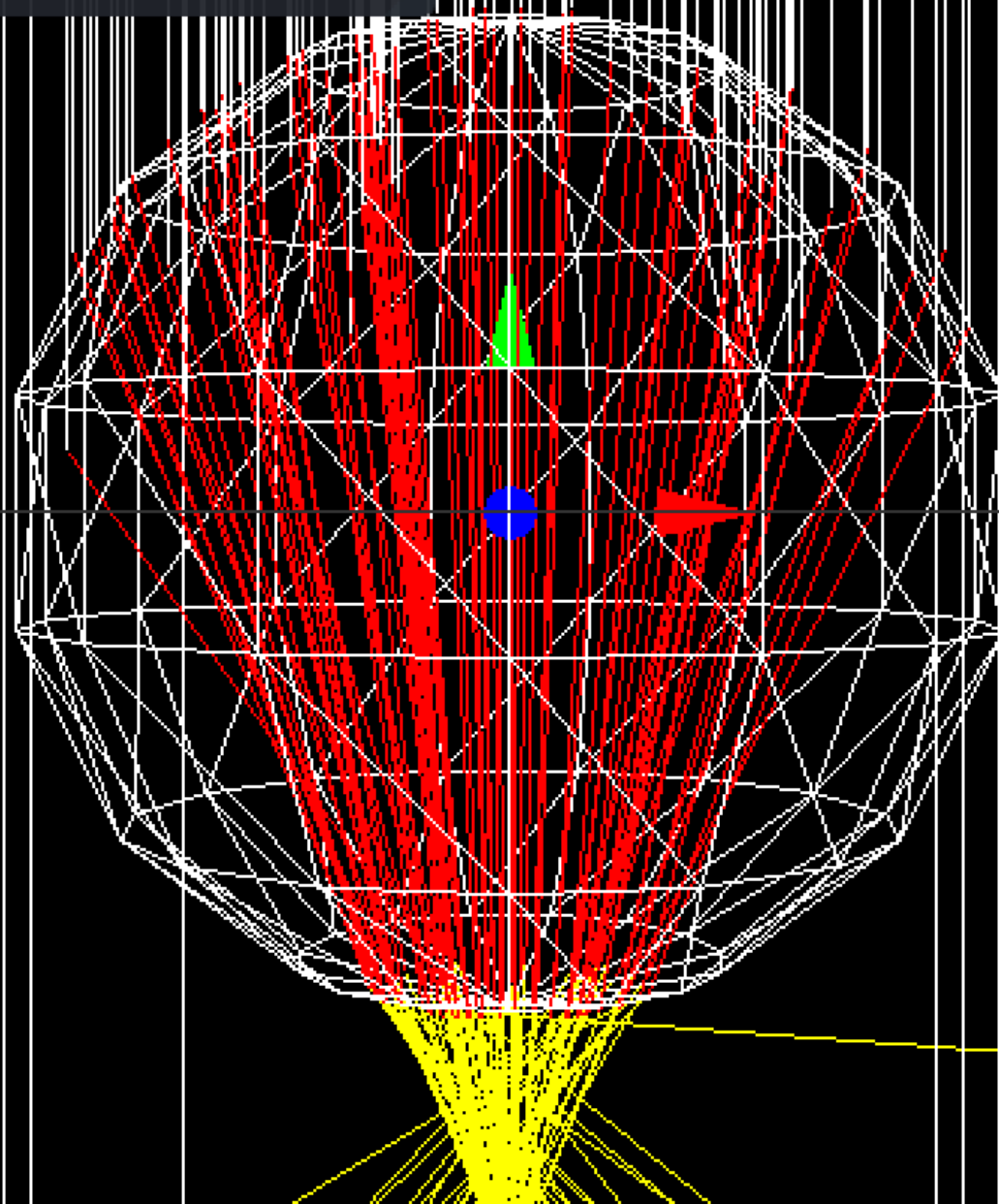
▼ Params

<input type="text" value="640"/>	width		
<input type="text" value="480"/>	height		
<input type="text" value="0.785"/>	fovy		
<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="1.000"/>	eye

▼ Params

1.400

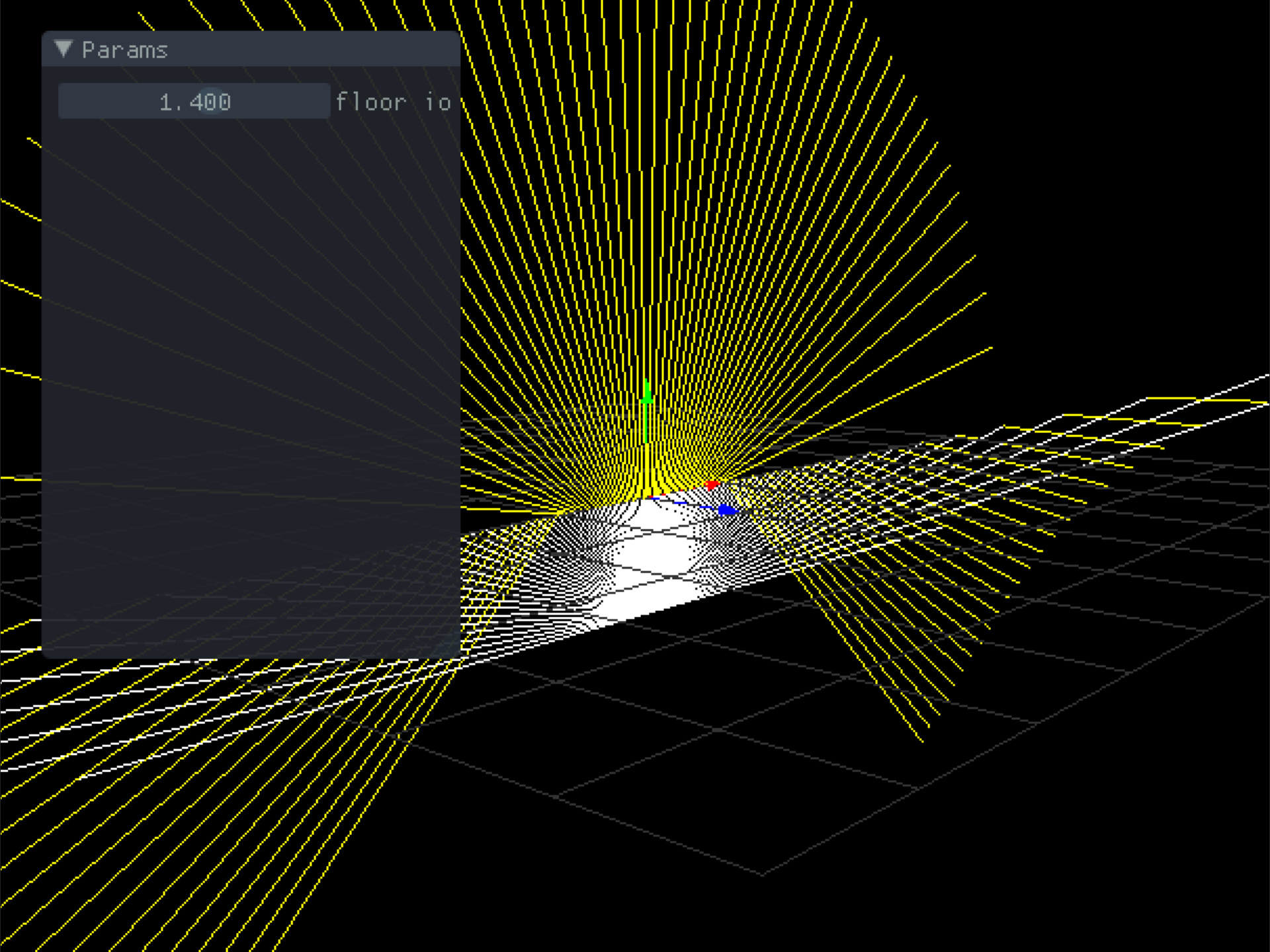
sphere ion

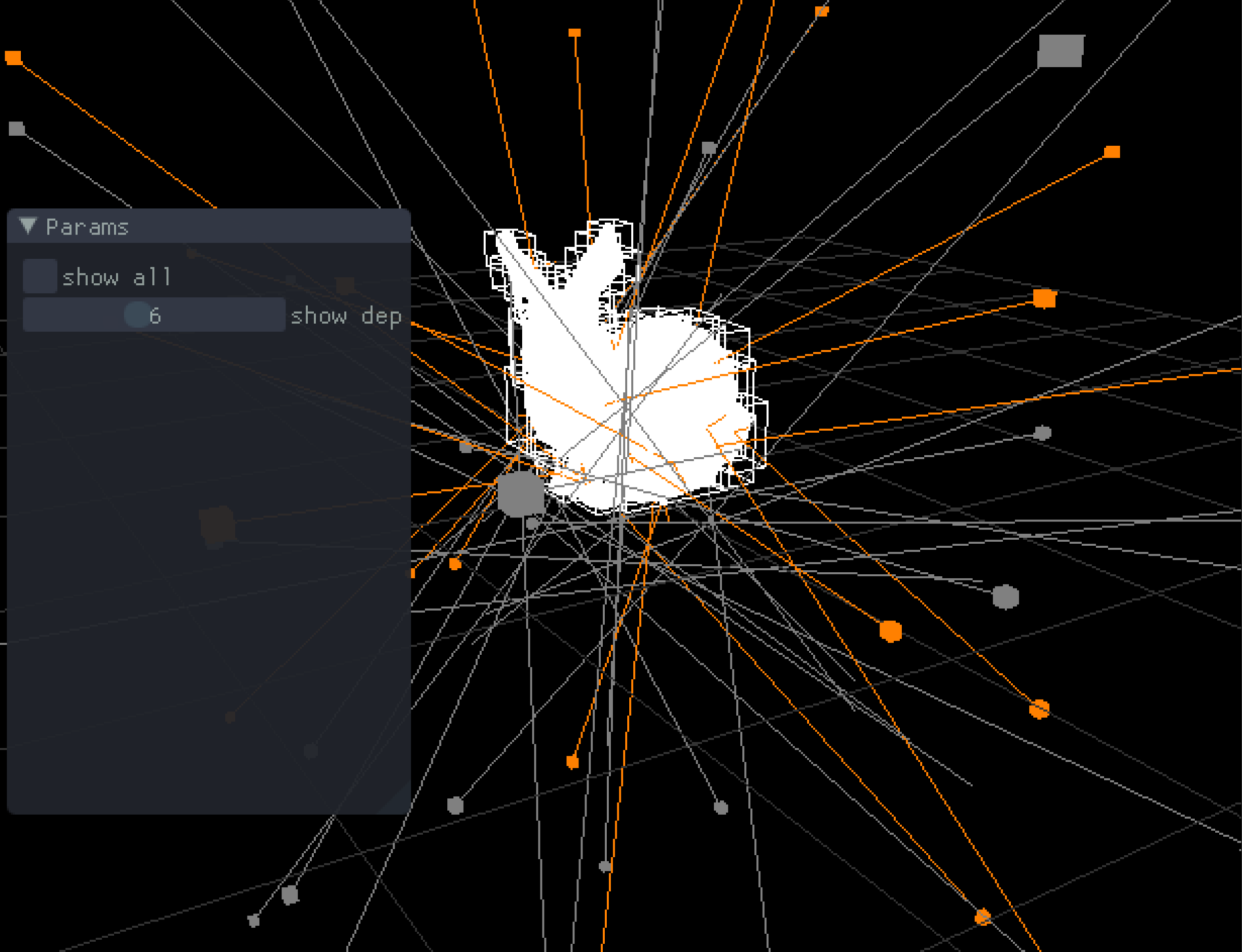


▼ Params

1.400

floor io





▼ Params

☐ show all

6

☐ show dep

少しは迷子を脱出したけど・・・

タイムリ合宿4!?

Rendering a beautiful image within 5 minutes.

0

days until
一切

対策

- 明示的寄与の導入（光源の直接サンプリング）
＞すごく収束がいい！
- MISによる、暗黙的寄与とのマージ
＞複数の戦略を維持しながらの開発は案外大変
- Non-Local Meansフィルタ
＞難易度のわりに効果が高い！

あまり身の丈に合わなすぎるものは避ける

今後の展望

- 光輸送や数学などの、より根源的な理解
- 双方向パストレーシング
- 最新手法へのチャレンジ



Thank you !
Light Transport!!