

R3: 光伝搬シミュレーション

- パストレーシングによる光伝搬シミュレーションを実装する
- 最低限、Lambertianおよびspecular reflectionに対応する事
- サンプル数を十分にとって収束した結果を含める事
- 必須課題の実装を拡張してGLSL Sandbox上で動作するようにする