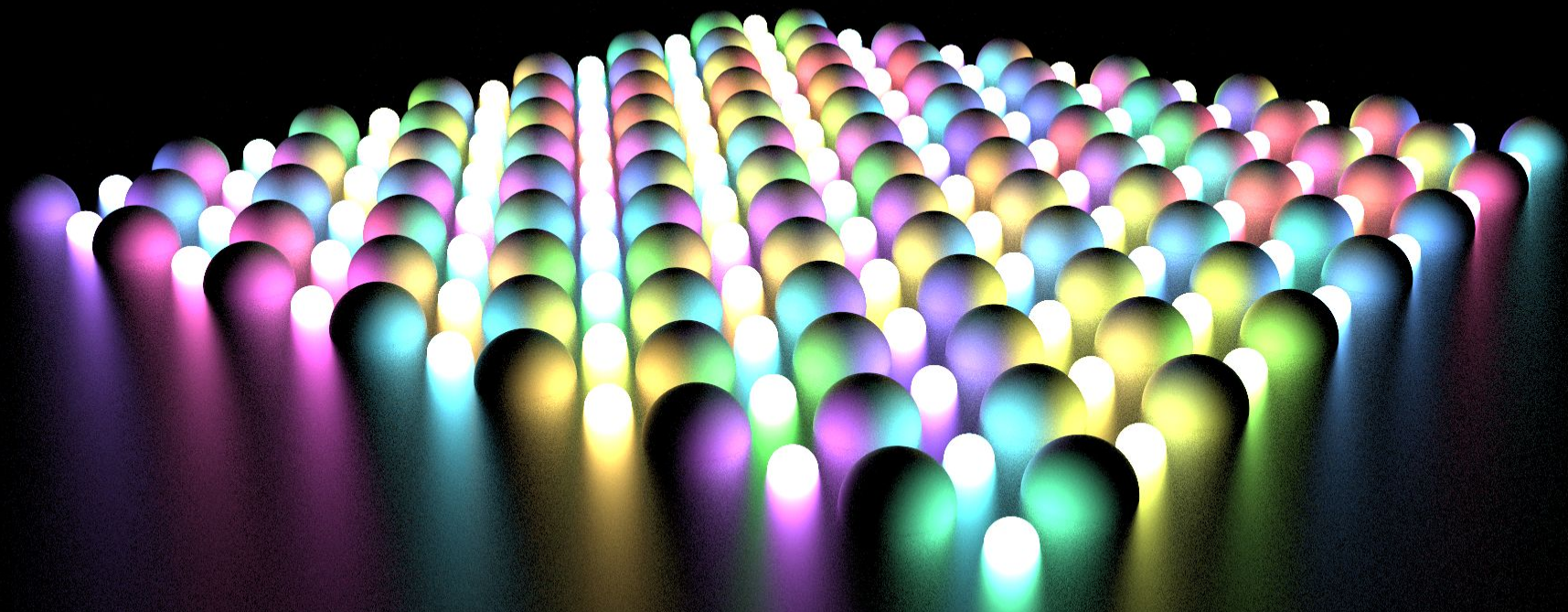


Alhazen@レイトレ合宿6

小澤祐樹



前回からのアップデート

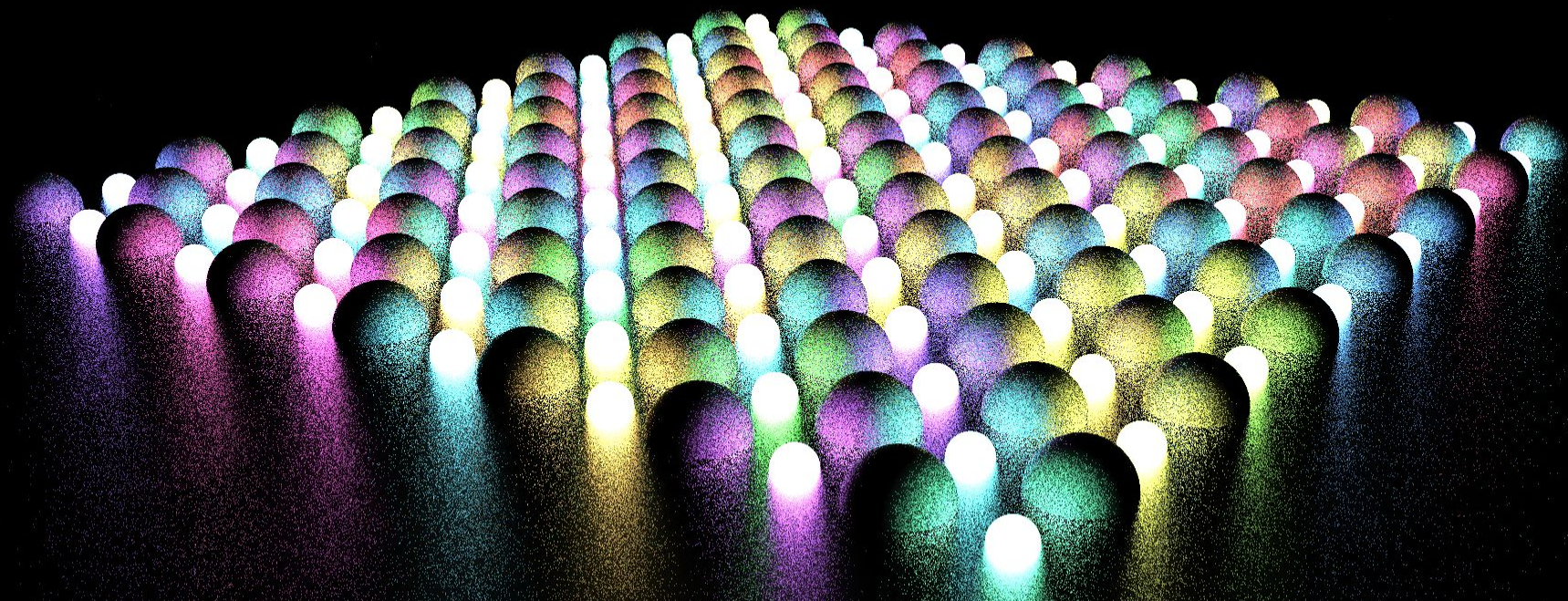
- 前回時点でstd::shared_ptr<>のキャッシュのピンポンをされていて
シングルコアの二倍速しか出ていなかった...
- 二段BVH化。Shapeが大量にあってもOK。
- Embreeにしようと思ったが間に合わず
- 確率的ライトカリング

確率的ライトカリング

- ライトの影響範囲を確率的に決める。
- 範囲外はライティングされない。
- 毎フレームライトの影響範囲のBVHを作る。
- うまいことやってバイアスが乗らない。



全ライトサンプル(2分)



確率的ライトカリング(2分)

次回まで

- Embreeにしておきたい
- GPUしたい
- プレビューワー欲しい