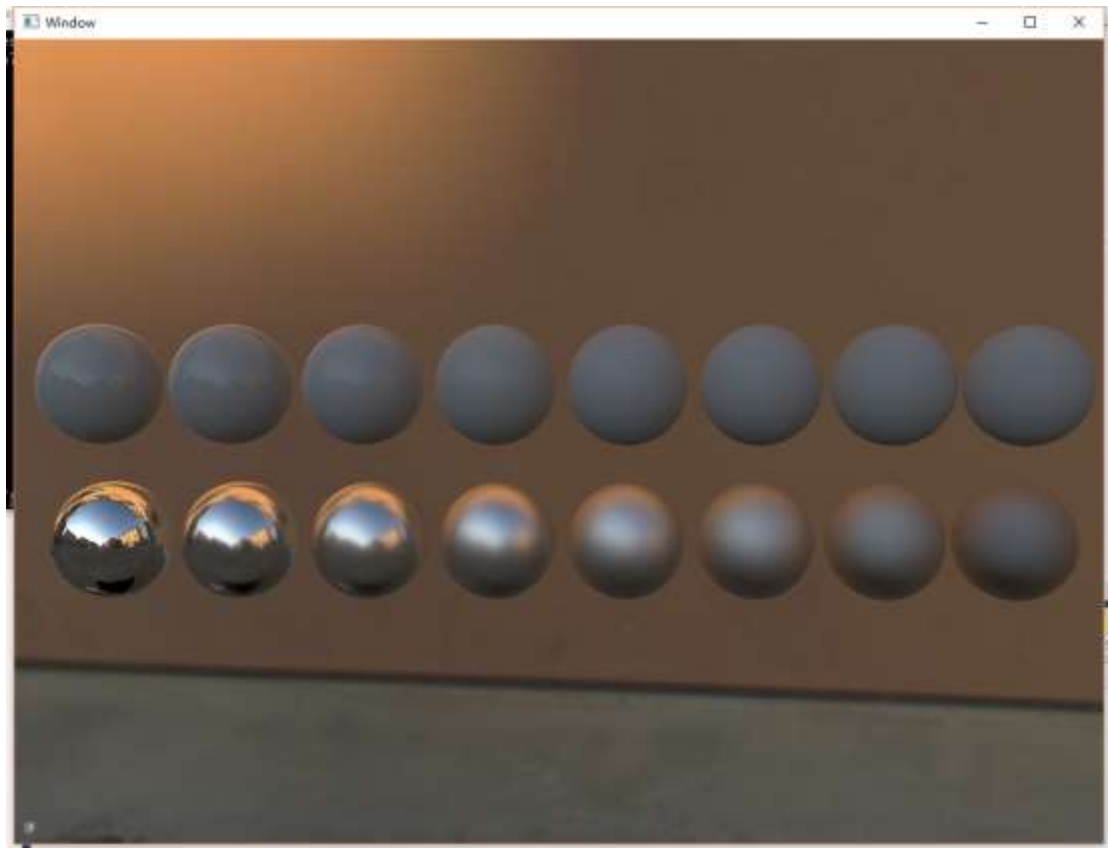


绘制技术探索展示

PBR 绘制技术

根据 unreal 引擎公司给出的 talk 和 note 实现了环境光 IBL 绘制，下图从左到右分别是非金属和金属粗糙度从 0 增加到 1 的绘制结果



皮肤绘制

在 opengl 下实现了 Seperable SSS 论文的技术

