

A modern kitchen and dining area with a large island. The kitchen features dark wood cabinets, a white countertop, and a backsplash with a geometric pattern. A large island with a white countertop and a wooden base is in the center. The dining area has a large table and chairs. The room opens up to a balcony with a swimming pool and lounge chairs. The ceiling has exposed wooden beams and modern lighting fixtures.

fredholm

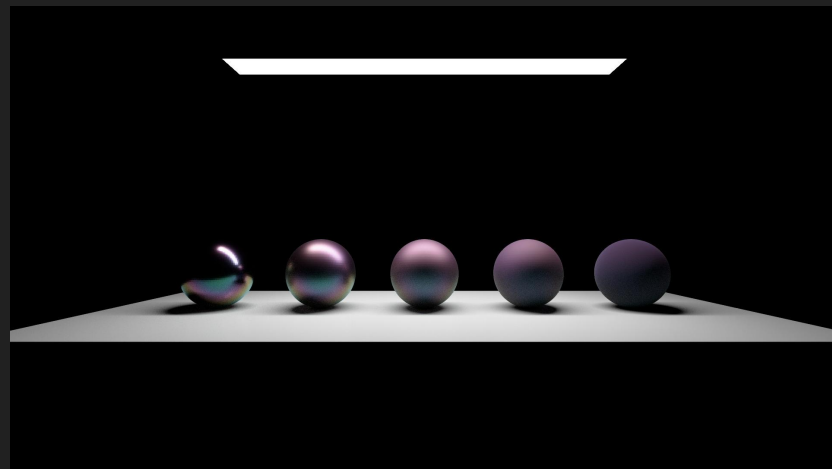
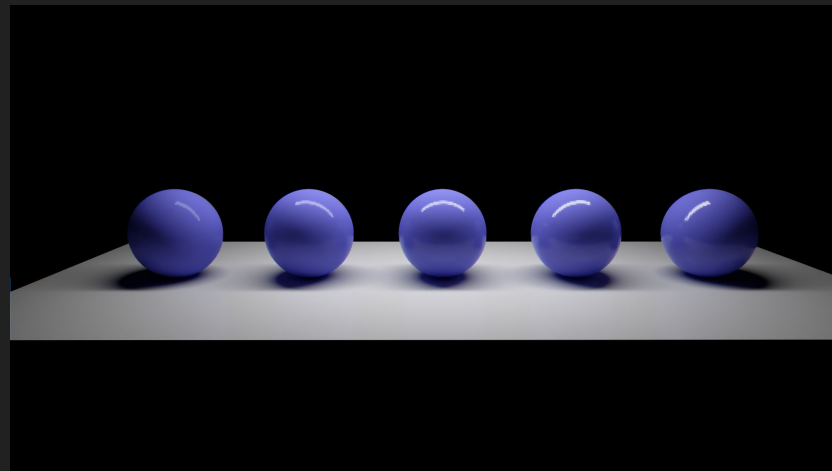
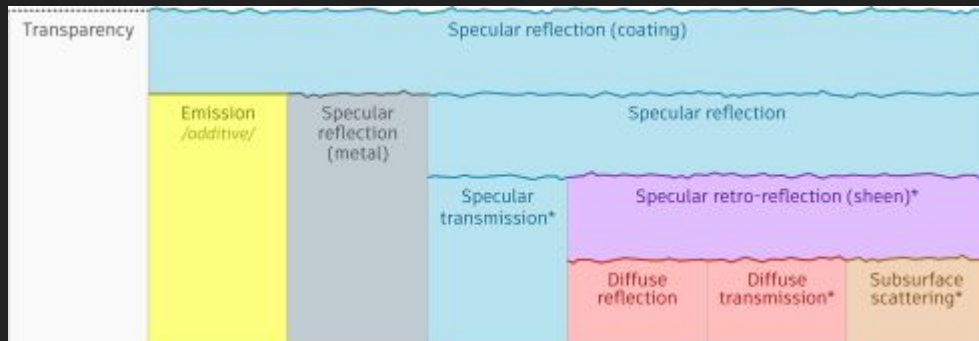
@yumcyawiz

fredholm

- 色んな手法を実装して試すための**研究用レンダラー**
- OptiXベース
- CUI, GUIアプリケーション
- レンダリング手法をGUIから動的に変更可能
- obj, glTFに対応
- Autodesk Standard Surfaceベースのマテリアルシステム

マテリアルシステム

- Autodesk Standard Surface
- レイヤー構造を持つ複合マテリアル



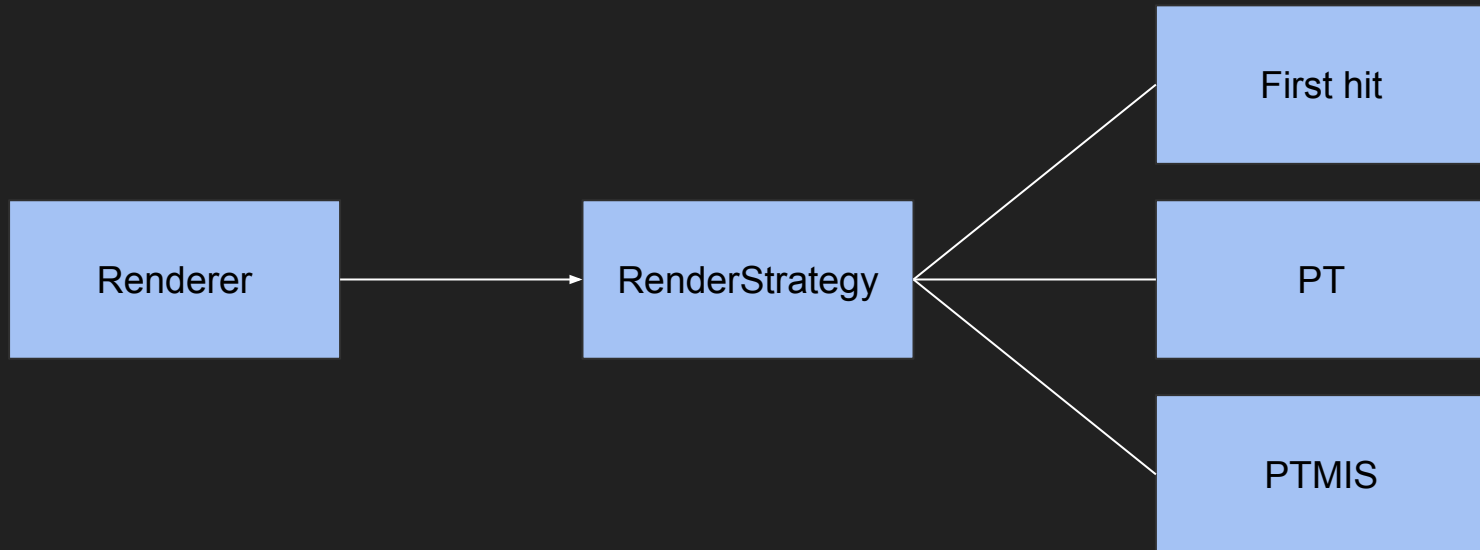
GUI

- 各種レンダリング設定の操作
- カメラ操作
- シーン変更、アニメーション再生



モジュール性

- レンダリング手法は**RenderStrategy**というモジュール単位に分割
- RenderStrategyだけをいじればレンダリング手法を追加できる
- Camera, Scene, AOVなど他の部分も出来るだけ疎結合に



RenderStrategyの例

```
private:
void init_render_strategy() override
{
    m_module = optix_create_module(context, "optixir/pt/pt.cu.o", debug);

    const std::vector<ProgramGroupEntry> program_group_entries = {
        {OPTIX_PROGRAM_GROUP_KIND_RAYGEN, "", m_module},
        {OPTIX_PROGRAM_GROUP_KIND_MISS, "", m_module},
        {OPTIX_PROGRAM_GROUP_KIND_HITGROUP, "", m_module},
    };

    m_program_group_sets =
        optix_create_program_group(context, program_group_entries);

    m_pipeline =
        optix_create_pipeline(context, m_program_group_sets, 1, 2, debug);

    cuda_check(cuMemAlloc(&params_buffer, sizeof(PtStrategyParams)));
}
```

rtcamp9

- 1920x1080, 24fps, 5秒のアニメーション
- レンダリング手法はPath tracing(with MIS)
- OptixDenoiserを使用
- ゼロから作りたくなる衝動を抑え、去年のレンダラーを流用

ゴール

- 自分にとって使いやすい実験用レンダラーを作る
- アーティストが作ったでかいシーンをレンダリングしたい!

でかいシーン



NEWS SHOP MENU CONTACT COOPERATION



SUBSCRIPTION PLAN



Evermotion Pass

Free Products

Best Prices

Collections

Archmodels

Archmaterials

Archinteriors

Archexteriors

HD Cars

3D People

Humano

Bundles

All Models And Scenes

All Scenes

Animals

Home / Collections / Archinteriors / Archinteriors vol. 58 for Blender



Archinteriors vol. 58 for Blender

Blender Interiors

TYPE COLLECTION

FORMAT BLENDER

RENDERERS CYCLES *.BLEND

PDF DOWNLOAD

LICENCE VIEW PRODUCT LICENCE

PRICE €59

ADD TO CART

Register or login to earn €2.95 Virtual Cash by buying this product.

TAGS

archinteriors

kitchen

scenes

でかいシーン



NEWS SHOP MENU CONTACT COOPERATION



SUBSCRIPTION PLAN



Evermotion Pass

Free Products

Best Prices

Collections

Archmodels

Archmaterials

Archinteriors

Archexteriors

HD Cars

3D People

Humano

Bundles

All Models And Scenes

All Scenes

Animals

Home / Collections / Archinteriors / Archinteriors vol. 58 for Blender



Archinteriors vol. 58 for Blender

Blender Interiors

TYPE COLLECTION

FORMAT BLENDER

RENDERERS CYCLES *.BLEND

PDF DOWNLOAD

LICENCE VIEW PRODUCT LICENCE

PRICE €59

ADD TO CART

Register or login to earn €2.95 Virtual Cash by buying this product.

TAGS

archinteriors

kitchen

scenes

購入

でかいシーン

- 頂点数: 613万
- 面の数: 835万
- マテリアル数: 124
- テクスチャ数: 297
- 光源数: 97167



シーン読み込み

- シーンは.blendファイルなのでglTF exportして読み込み
- 出力されたglTFは様々な情報が欠損していた
 - alpha texture
 - roughness, metallic
 - etc...
- glTFを直接いじって修正
- テクスチャサイズを4096x4096 -> 1024x1024にサイズダウン

レンダラー提出バトル

✂切10日前

CEDEC

✂切1日前

シーンが読み込めない

✂切3時間前

MSVCでコンパイルできない

200-300個のコンパイルエラー



yumcyawiz

@yumcyawiz

...

今回のレイトレ合宿、手元で動画は出してもインスタンス上で動かさない
ので諦め・・・

午後8:53 · 2023年8月30日 · **479** 件の表示

山 | ポストアナリティクスを表示

2 件のいいね



こんな形で終わっていいのか・・・？

✂切1時間前

インスタンス上でsegfault

レンダリングが終わらない

✂切2分前

十提出十

レンダリング結果

