

レイトレ合宿2!!

# レンドラ解説スライド

河口湖カントリーコテージ

2014/09/06 - 07

By hole

はじめに

このスライドが流れているとき、  
もう私はいないでしょう。

それでも、みんなで力を合わせて  
レイを飛ばしノイズに打ち勝ってください。

はじめに

このスライドが流れているとき、  
もう私はいないでしょう。

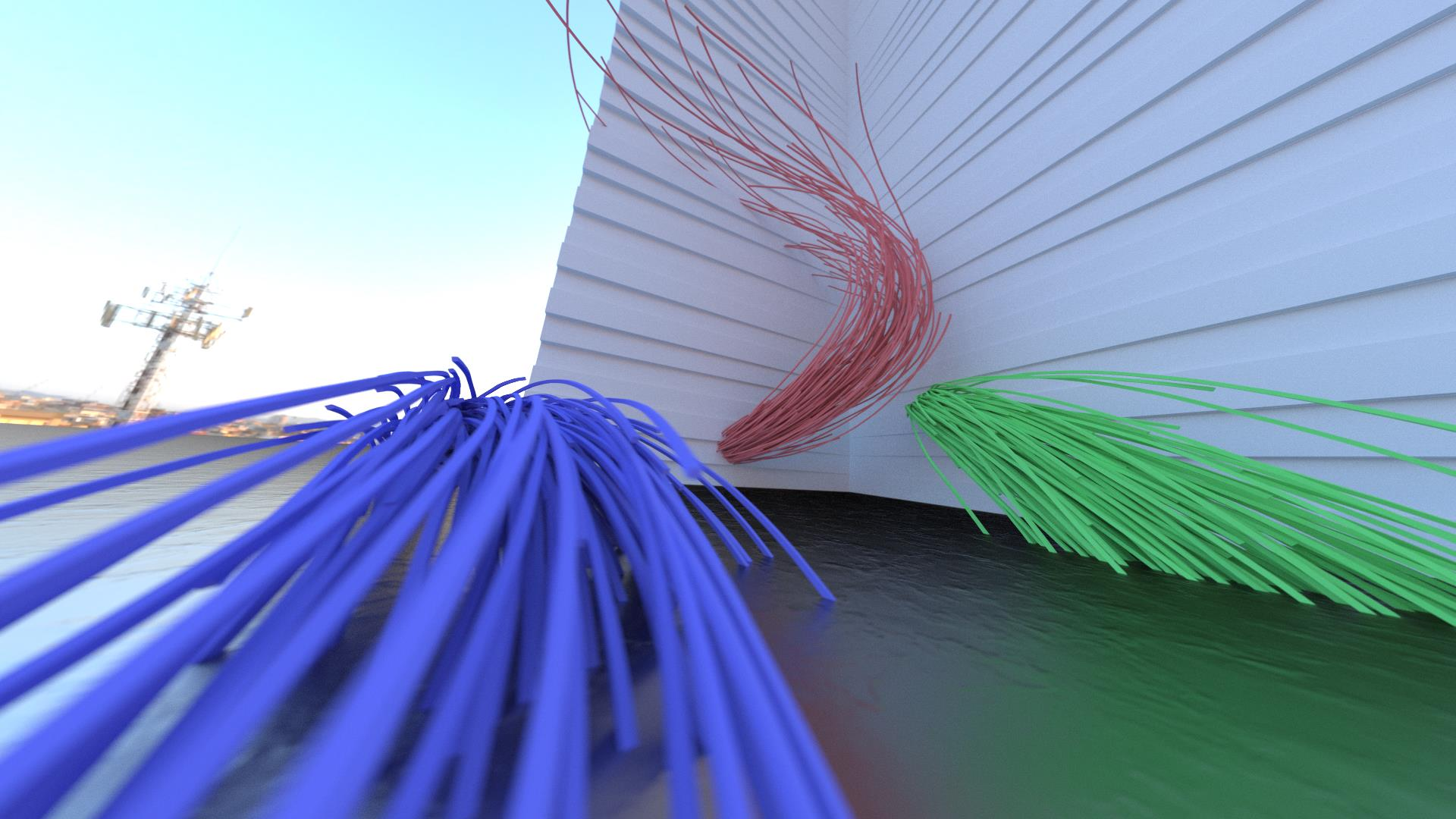
それでも、みんなで力を合わせて  
レイを飛ばしノイズに打ち勝ってください。

## いまどきのプロダクションレンダラの動向

|                 |          |
|-----------------|----------|
| Arnold          | パストレーシング |
| Corona Renderer | パストレーシング |
| Maxwell Render  | パストレーシング |

# パストレ is 最強

RendermanはVCM(UPS)実装したらしいけど



## レンダラ概要

**極めて単純な**パストレーシング

BRDFインポートランスサンプリング

Depth of Fieldシミュレーション

法線マップとかGlossyとかもちゃんと入れる

## シーン概要

去年がフォトリアルっぽいナチュラル系シーンだったので  
今年はアブストラクト系にしてみた

去年は構図がシヨボシヨボだったのでちょっとだけ頑張った

Structure Synth使ってプロシージャルにモデルを作った

出力画像サイズは**1920x1080**



実装したけど使わなかったもの

## **IBL+BRDFインポートانسサンプリング**

あんまり複雑なIBLじゃなかったため

## **マルチプルインポートانسサンプリング**

IBL+BRDFの方が良かったし、IBL複雑じゃなかったため

## **Arnold式表面化散乱**

良い感じの見た目出すには良いアセットが必要

もっと改良したいところ

**スペキュラBRDFがしょぼい**

Blinn-Phongである

**テクスチャ周りがしょぼい**

そもそもアセットをどうにかしないと・・・

おわり