

レイトレ合宿3!!!

# レンダラ解説スライド

2015/8/29-30

By hole

レイトレ合宿なにレンダリングしよう？

# 高度な情報戦

物理レンズモデル

MCMC

フルスペクトル

**高度な情報戦**

GPUレンダラ

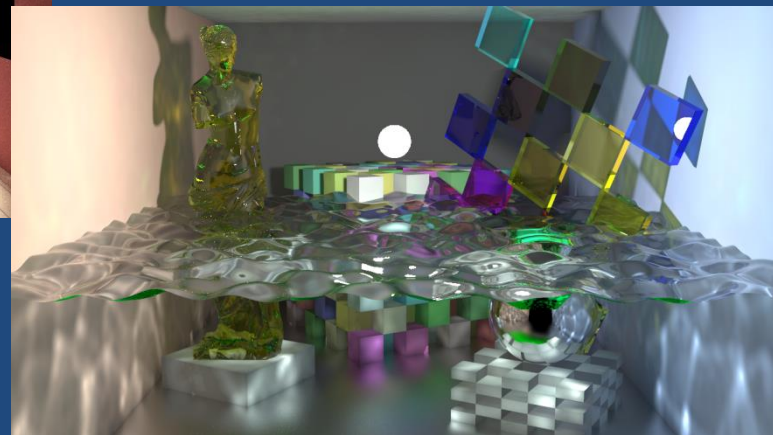
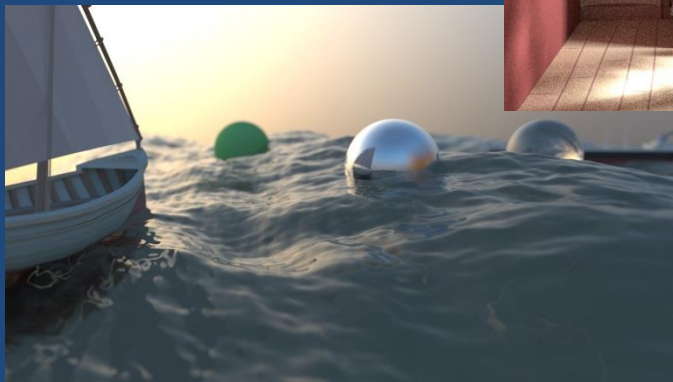
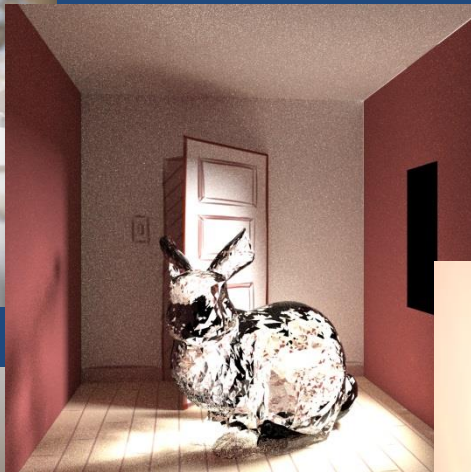
双方向パストレ

モーショントラッカー

そうだボリュームレンダリングしよう

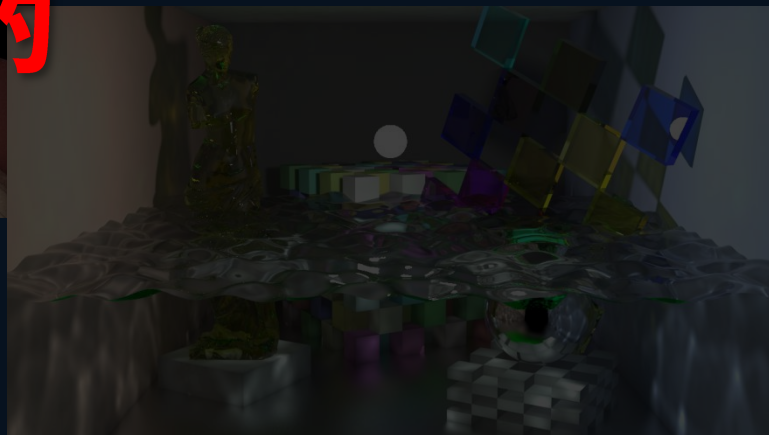
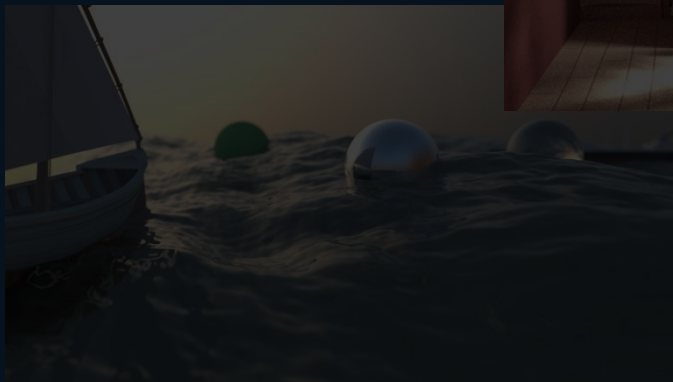
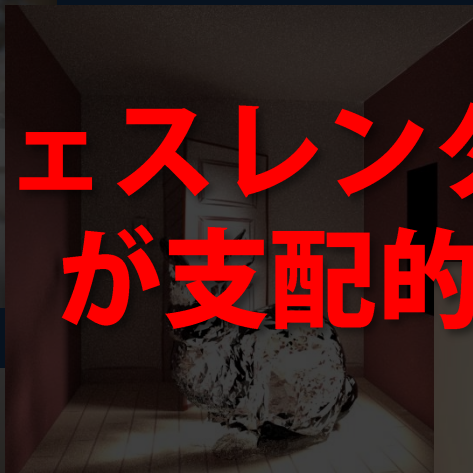
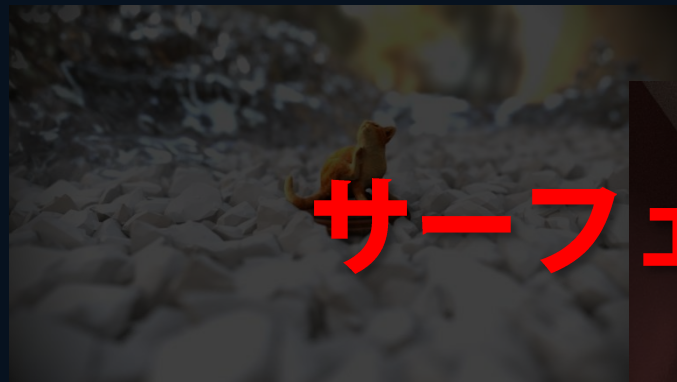
**なぜボリウムか**

# なぜボリュウムか



# なぜボリュームが

## サーフェスレンダリング が支配的





# レイトレ合宿におけるアセットの重要性

# レイトレ合宿におけるアセットの重要性

ボリュームならなんかプロシージャルとか使って  
ふわっと良い感じの出来そう????????

で、出来た絵



# Curl Noiseで適当に流体感を演出

アーティストフレンドリ？  
ただの球からボリュームデータ生成

# パストレーシング！！！！！！！！

Delta Trackingによるランダムウォーク  
光源をExplicitにサンプリング

# Image Based Lightingとの決別

アブストラクト系CGもいいよね～

# NonLocalMeansフィルタでデノイズ！！

15分、1920x1080だとノイズを消しきれなかった…  
ので、NLMでさよならノイズ

割と重いので最終フレームのみ実行（\*最適化したいね）



# 最大の敵は時間

(いろいろなアイデアがないでもなかった)

おわり