

コンピュータグラフィクス論

オプション課題E

シェーディングモデル

2015年6月11日

蜂須賀 恵也

# 課題：必須課題で実装したレイトレーシングの拡張

- 反射、屈折、影など、追加でレイを飛ばす必要があるようなシェーディング計算の何かしらのデモ
- 鏡面反射、全反射を含む正しい屈折、面積がある光源からの影、環境マップを使ったライティングなど
- 必須課題の実装を拡張してGLSL Sandbox上で動作するようにする