

Stephane Guy, Cyril Soler, Graphics Gems Revisited, to appear at SIGGRAPH 2004.

<http://artis.imag.fr/Publications/2004/GS04/>

タイトル

宝石グラフィックの再訪

論文 Abstract 日本語訳

我々は、GPU を使って、カットされ色が付いた宝石に関して、リアルタイムにレンダリングするためのアルゴリズムを発表します。

今回の方法は、宝石に関する複雑な光の挙動の処理という技術的な挑戦だけにとどまらず、宝石に関するリアルタイムで高品質なレンダリングという点によって、今日では退屈で（あまり対話的でない）ワックスによる原型作りを差し替える標準的な手法になった、宝石の試作の分野に直接適用することができます。

我々の方法は、光が宝石に入射するときの複雑な物理的現象に関する、（フラグメントプログラムやキューブマッピングのような、一般に入手可能な最近のハードウェアによる実装によって許される）多くのコントロールされた近似に基づいています。