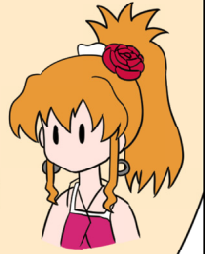
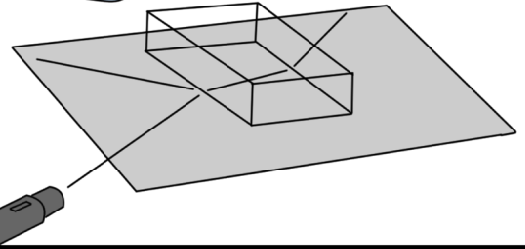


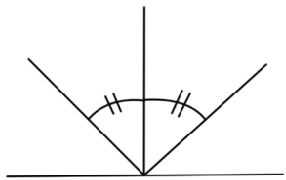
ガラスなどの透明な物体に光が当たるとどうなりますか？



中学校の理科の実験でやったじゃん！一部の光が透過・屈折するんだよ！



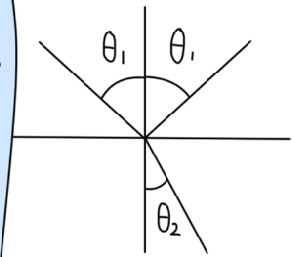
反射した光はどっちに反射しますか？



そりゃ鏡のように反射するよね！正反射方向ってヤツ？



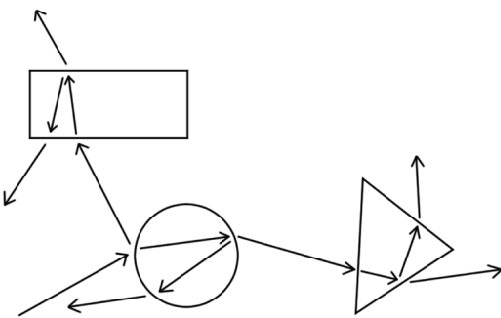
透過した光はどのように曲がりますか？



そりゃスネルの法則とかいうヤツだよ高校の物理で習ったよ



反射した光や透過・屈折した光はその後どうなりますか？



そりゃ他の場所で透過・屈折したりするよね透明な物体内部に入った光は一部は反射して内部にとどまるだろうし一部は透過してまた外部へ出ていくだろうし



それらを全て計算すれば透明物体のCGもレンダリングできるというわけです



考え方そのものはメツチャ普通だね納得しかない

