

9.22 notes

- 用pt和sppm渲染了大部分pbry-v4 scenes
 - 云、雾没有涉及
- pt参数：默认depth=5, spp=64
- sppm参数：默认depth=5, iterations=64, 每个像素每次iteration约2个photon

汇总表格

- 注：户外/室内的界定标准，是无穷远处是否有光源

场景	pt耗时	sppm耗时	场景特征	pt	sppm	对比
bistro Vespa	456	421	户外，欧式小镇街头	一般	阴影处噪点非常多	>
bmw-m6	121	129	户外，一辆宝马车，地板glossy材质	一般	glossy材质/玻璃处噪点多；阴影处噪点多	>
contemporary-bathroom	390	424	室内，光源来自一扇窗和几个微小灯泡，浴缸有水，大镜子	阴影过多	场景明亮很多，可以看到微小灯泡散发出的光	<
crown	262	327	户外，一个镶满宝石的皇冠	一般	一般但噪点略多。两颗透明宝石无法正常渲染出颜色	>
killeroo-simple	107	173	户外，两个diffuse材质的袋鼠	一般	噪点过多，阴影过暗	>
kroken-camera-1	2829	2412	室内，左侧有大面积光源，有躺椅，架子上有很多小摆件	明亮+噪点多	场景偏暗+噪点少，两个相框无法正常渲染	?
pbrt-book	111	173	户外，一本书	一般	阴影处噪点多	>
sportscar-area	150	219	面光源，一辆车，充满glossy材质；地板diffuse材质	噪点略多	噪点比pt多一点	≈
sportscar-sky	130	153	户外，一辆车，充满glossy材质；地板diffuse材质	一般	玻璃处存在一些噪点	>

场景	pt耗时	sppm耗时	场景特征	pt	sppm	对比
watercolor-camera-1	1118	1087	室内, 阁楼, 阁楼侧面有一扇大窗户	一般, 存在 一些 噪点	一般, 阴影偏暗	>
zero-day-frame120	318	444	室内, 偏镜面glossy材质	噪点 很多	存在噪点, 但是比pt会好非常多	<

场景

- 都是先pt再sppm

bistro_vespa



bmw-m6



contemporary-bathroom



crown



killeroo-simple



kroken-camera-1



pbrt-book



sportscar-area



sportscar-sky



watercolor-camera-1



zero-day-frame120

