贡献者

**Jiri Bittner**是位于布拉格的捷克技术大学的计算机图形与交互系的副教授，他于2003年在同一机构获得博士学位。几年来，他一直在维也纳工业大学担任研究员，他的研究兴趣包括可见性计算，实时渲染，空间数据结构，和全局照明。他参加了一些国内和国际的研究项目以及几个处理复杂场景实时渲染的商业项目。

**Jakub Boksansky**是位于布拉格的捷克技术大学的计算机图形与交互系的研究科学家，他2013年在那里完成了计算机科学硕士学位，Jakub在使用Flash开发网页游戏以及后来基于Unity引擎开发并发布了几个图像效果包后发现了他对计算机图形学的兴趣。他的研究兴趣包括光线追踪和高级的实时渲染技术，如高效阴影评估和图像空间效应。

**Alejandro Conty Estevez从2009年以来在**Sony Pictures Imageworks担任高级渲染工程师，已经开发了几款基于物理的渲染管线组件，例如BSDF、光照和整合算法，包括双向路径追踪和其他混合技术。以前他是YafRay的创始人和主要开发者，这是2003年左右发布的开源渲染引擎。他2004年收到了西班牙奥维耶多大学计算机科学硕士学位。

**Holger Gruen在**超过25年前以编写软件光栅化程序开始了他的三维实时图形职业生涯，过去他曾为游戏中间件、游戏公司、军事模拟公司和GPU硬件供应商工作。他目前在NVIDIA的欧洲开发技术团队中工作，帮助开发人员充分利用NVIDIA的GPU。

**Pascal Lecocq**自2017年以来在Sony Picture Imageworks担任高级渲染工程师。他2001年在巴黎埃斯特马恩拉瓦尔大学获得了计算机科学博士学位，在加入Imageworks之前，Pascal先后在Renault、STT Systems和Technicolor取得工作上的成功，是他研究和开发了用于驾驶模拟器、运动捕捉和电影工业的实时渲染技术。他的主要研究兴趣专注于实时阴影、区域光着色和体积还有用于产品渲染的有效路径追踪技术。

**Matthias Raab**2007年加入了Mental Images（后来的NVIDIA ARC），他最初在Mental Ray担任富有影响力的光线追踪系统的渲染软件工程师。他一直大量参与基于GPU的照片级真实感渲染器NVIDIA Iray的开发，自其成立以来一直为材质描述和quasi-Monte Carlo光传输模拟的领域做着贡献，今天他作为NVIDIA的材质定义语言（MDL）团队的一员工作。

**Peter Shirley**是NVIDIA的杰出研究科学家。他正式成为两家软件公司的联合创始人，并且是一家公司康奈尔大学印第安纳大学教授/研究员，和犹他大学。他获得了物理学士学位1985年获得里德学院和计算机科学博士学位1991年，伊利诺伊大学。他是几个人的合着者关于计算机图形学和各种技术文章的书籍。他的专业兴趣包括互动和高动态范围成像，计算摄影，逼真渲染，统计计算，可视化和沉浸式环境。

**Clifford Stein**是Sony Pictures Imageworks的软​​件工程师，他在内部版本的阿诺德工作渲染器。由于他对阿诺德的贡献，Clifford被授予2017年获得学院科学和工程奖。之前为了加入索尼，他曾在意法半导体（STMicroelectronics）工作从机器视觉到高级渲染的各种项目建筑，劳伦斯利弗莫尔国家实验室，他在那里研究模拟和可视化算法。 Cli ord拥有Harvey Mudd College的学士学位和硕士和博士学位来自加州大学戴维斯分校。

**Carsten W**ä**chter**在光线跟踪软件中度过了他的整个职业生涯，包括对Mental Ray和Iray的十年工作渲染器。在这个领域拥有多项专利和发明，他现在领导一支参与核心GPU加速的NVIDIA团队用于NVIDIA光线跟踪库。在完成他的之后毕业后，他获得了乌尔姆大学的博士学位使用新的准蒙特卡罗加速光传输采样方法，以及记忆效率和快速算法用于射线追踪。在他的业余时间，他保留了弹球机，两者都在现实世界并通过开源弹球仿真和模拟。

**Michael Wimmer**目前是该校的副教授视觉计算与人类中心技术研究所在维也纳工业大学（TU），他在那里领导渲染和建模组。他的学术生涯开始了他于1997年在TU Wien获得理学硕士学位，并在那里获得他的博士学位是2001年。他的研究兴趣是实时渲染，电脑游戏，城市环境的实时可视化，基于点的渲染，城市模型的重建，程序建模和形状建模。他与人共同撰写了130多篇论文这些领域。他还合着了“实时阴影”一书。他经常服务在该领域的重要会议的计划委员会，包括ACMSIGGRAPH，SIGGRAPH Asia，Eurographics，IEEE VR，EGSR，ACM I3D，SGP，SMI和HPG。他目前是IEEE可视化交易的副主编和计算机图形学，计算机图形论坛和计算机＆图形。他是2008年渲染Eurographics研讨会的论文联合主席，Pacific Graphics 2012，Eurographics 2015和Eurographics图形研讨会和文化遗产2018年。