

Tema 1. Introducció a la visualització realista

© Professors de VA/G, 2012

Physically-based rendering



[www.pbrrt.org]

Physically-based rendering



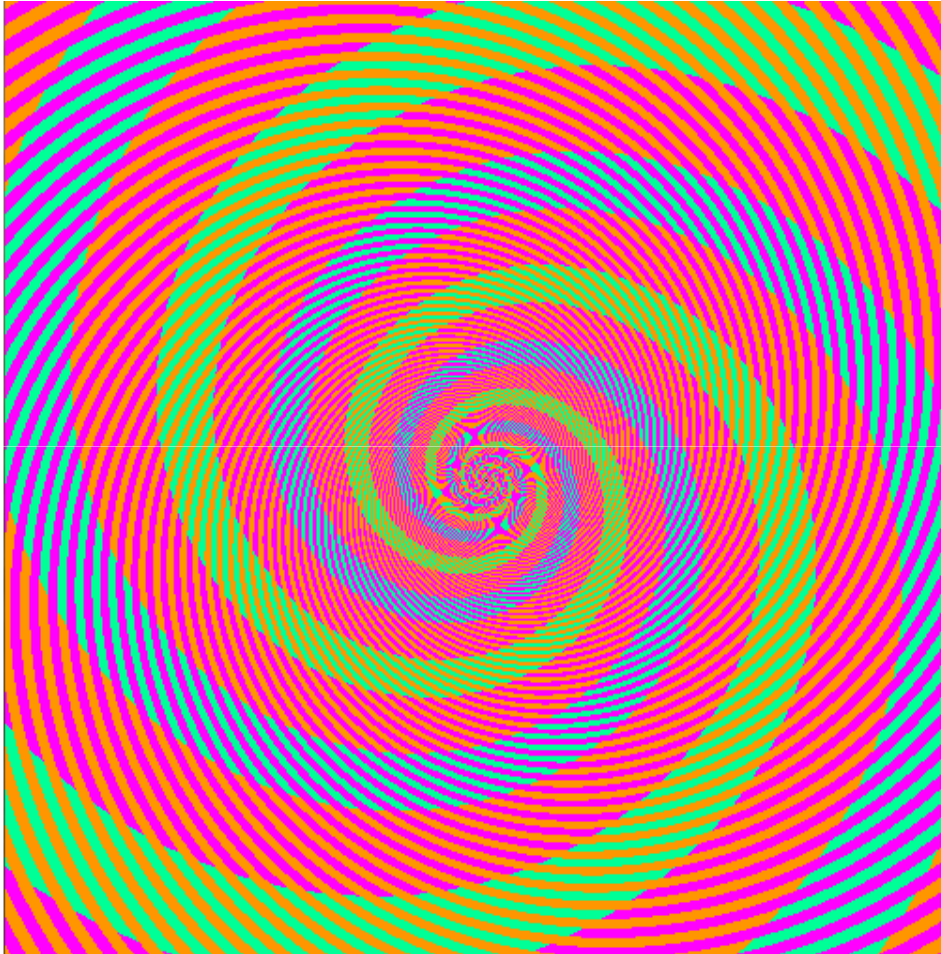
[Embree, software.intel.com]

Interactive photorealistic rendering

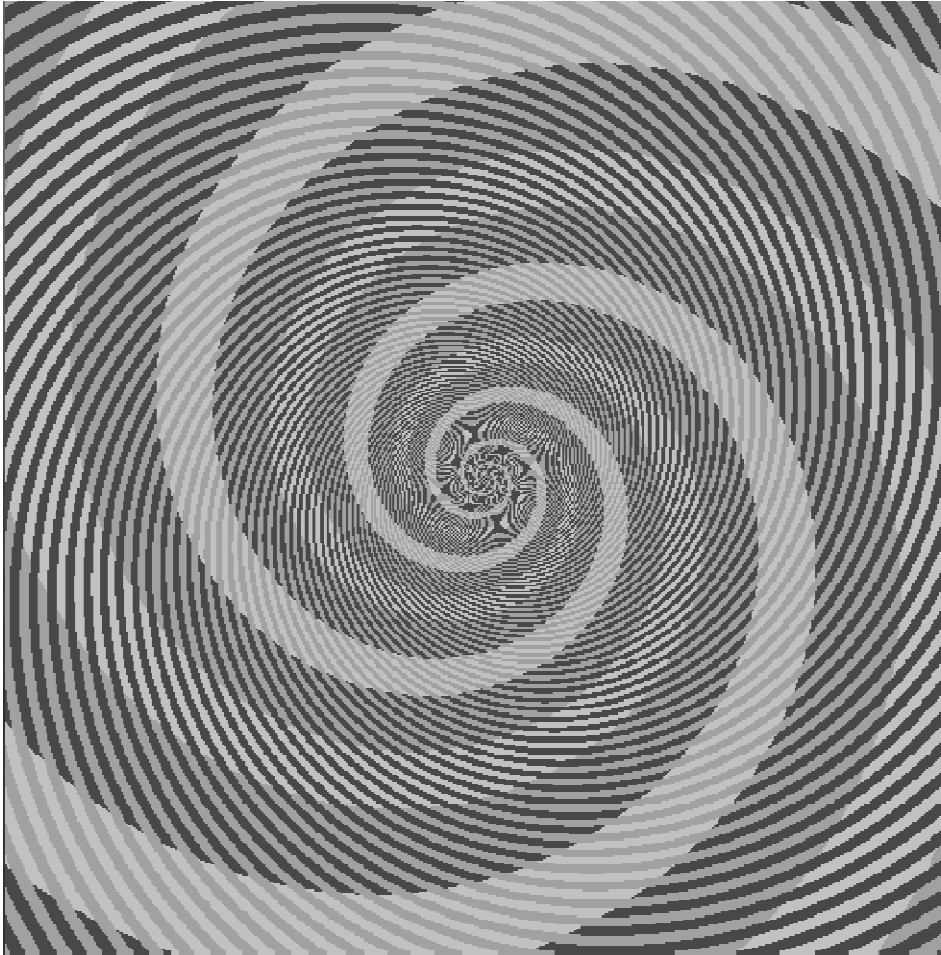


[Font: www.lightworkdesign.com]

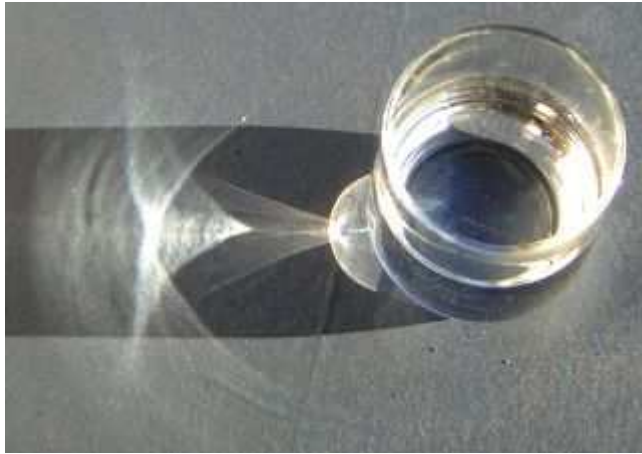
Limitacions HVS



Limitacions HVS



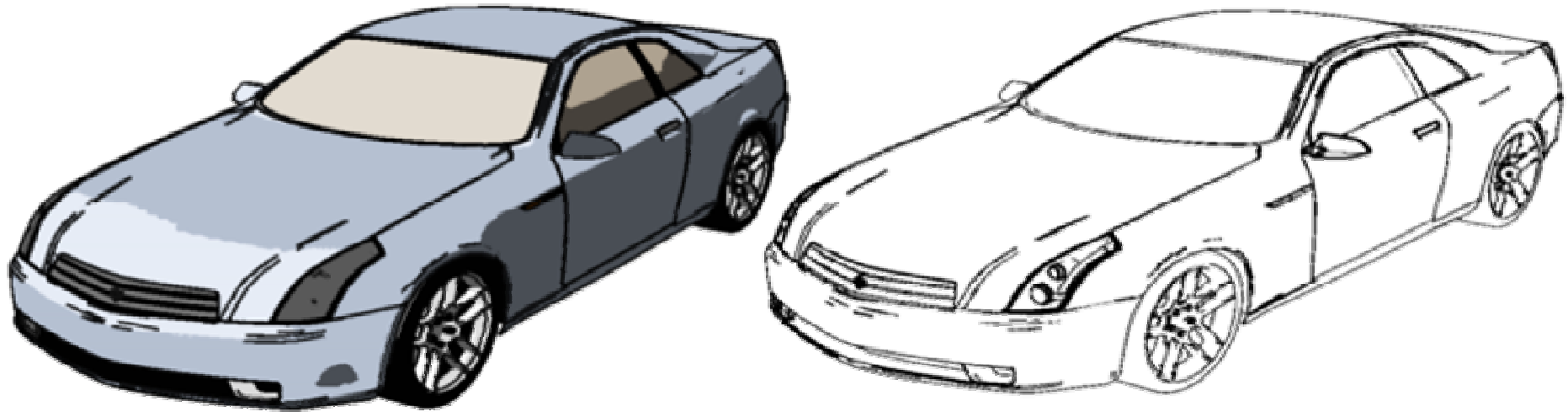
Limitacions HVS



Limitacions HVS i aproximacions



Non-photorealistic rendering (NPR)



Elements de realisme: il·luminació



[Font: www.blender.org, © Bruno Okano]

Elements de realisme: details



[Fairmont Hotel]

Elements de realisme: details



[Embree, software.intel.com]

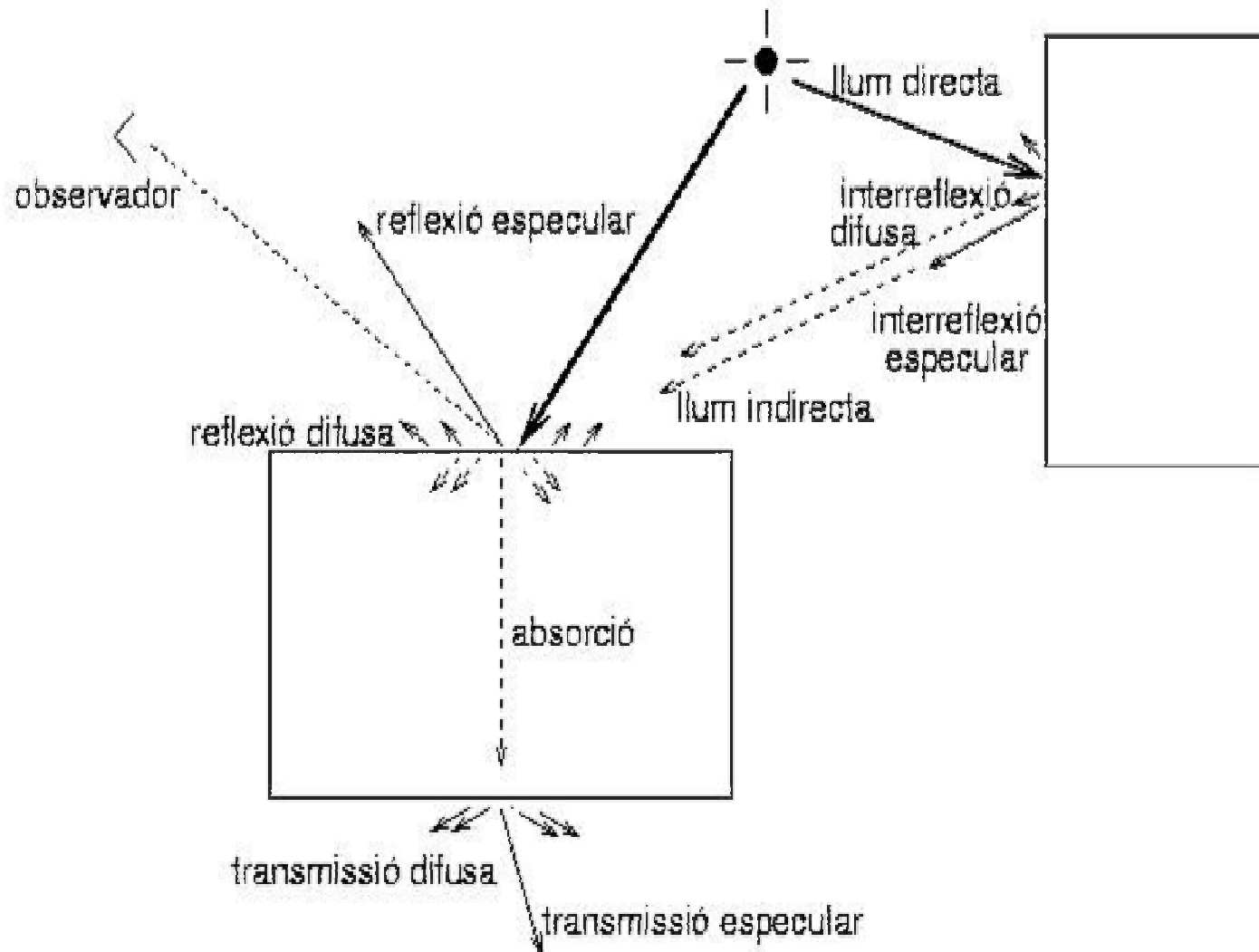
Subsurface scattering



Subsurface scattering



Emissió, reflexió, transmissió



Diferents nivells d'especularitat



Especularitat imperfecta



[Embree, software.intel.com]

Il·luminació local, raytracing i radiositat



Raytracing o radiositat?

