

Gaussian Splatting

- [Inverse Radiative Transport for Infrared Scenes with Gaussian Primitives](#)
- [3D Gaussian Splatting for Real-Time Radiance Field Rendering](#)
- [SpecNeRF: Gaussian Directional Encoding for Specular Reflections](#)

Inverse Radiative Transport for Infrared Scenes with Gaussian Primitives

☐☐ Integrantes:

- ☐☐ Christian Orduz
- ☐☐ Cristhian Trisancho
- ☐☐ Julián León

☐☐ Material de apoyo:

- ☐☐ **Diapositivas:** [Ver presentación](#)
- ☐☐ **Paper:** [Ver artículos académicos](#)

☐☐ Referencias

- [Ref 1](#)
- [Ref 2](#)
- [Ref 3](#)
- [Ref 4](#)

3D Gaussian Splatting for Real-Time Radiance Field Rendering

☐☐ **Integrantes:**

- ☐☐ Juan David Vanegas Echeverria
- ☐☐ Sebastian Solano
- ☐☐ Juan Camilo Arias Sarabia

☐☐ **Material de apoyo:**

- ☐☐ **Diapositivas:** [Ver presentaciones](#)
- ☐☐ **Paper:** [arxiv](#)

SpecNeRF: Gaussian Directional Encoding for Specular Reflections

image

□□ Integrantes:

- □□ Jorge Andrey García
- □□ Juan Jose Ardila

□□ Material de apoyo:

- □□ Diapositivas: [TBD](#)
- □□ Paper: [arXiv](#)