

Rendering vlasů na GPU

Zpráva 1.

15.3.2007

Hotovo

- Založen projekt na Sourceforge: <http://sourceforge.net/projects/hair>
- Vytvořeny stránky projektu: <http://hair.sourceforge.net>
- Stránky z X36RSO jsou přesměrovány na Sourceforge
- Studium problematiky realistického renderingu vlasů
- Přeloženo pbrt z <http://www.pbrt.org> a další knihovny potřebné pro aplikaci
- Nalezeny volně šiřitelné modely hlavy
- Dohodnutý styl psání kódu:

```
///  
// Definice proměnné s komentářem na jeden řádek.  
int prikladDefinicePromenne;  
  
///  
// Definice třídy s delším komentářem.  
/**  
Další volitelný komentář.  
*/  
class TridaJakoPriklad {  
public:  
    ///  
    // Příklad funkce.  
    /**  
    @param a Parametr funkce  
    @param b Parametr funkce  
    @return Návratová hodnota funkce  
    */  
    int PrikladFunkce(int a, int b);  
}  
  
for(int i = 0; i < 10; ++i)  
{  
    ///  
    // cyklus  
}
```

Příště

- Vytvoření modelu vlasů v Maye nebo 3DS MAX, případně procedurální tvorba pomocí vlastní aplikace
- Vytvoření jednoduchého GUI aplikace
- Vytvoření pluginu pro rendering vlasů do pbrt