

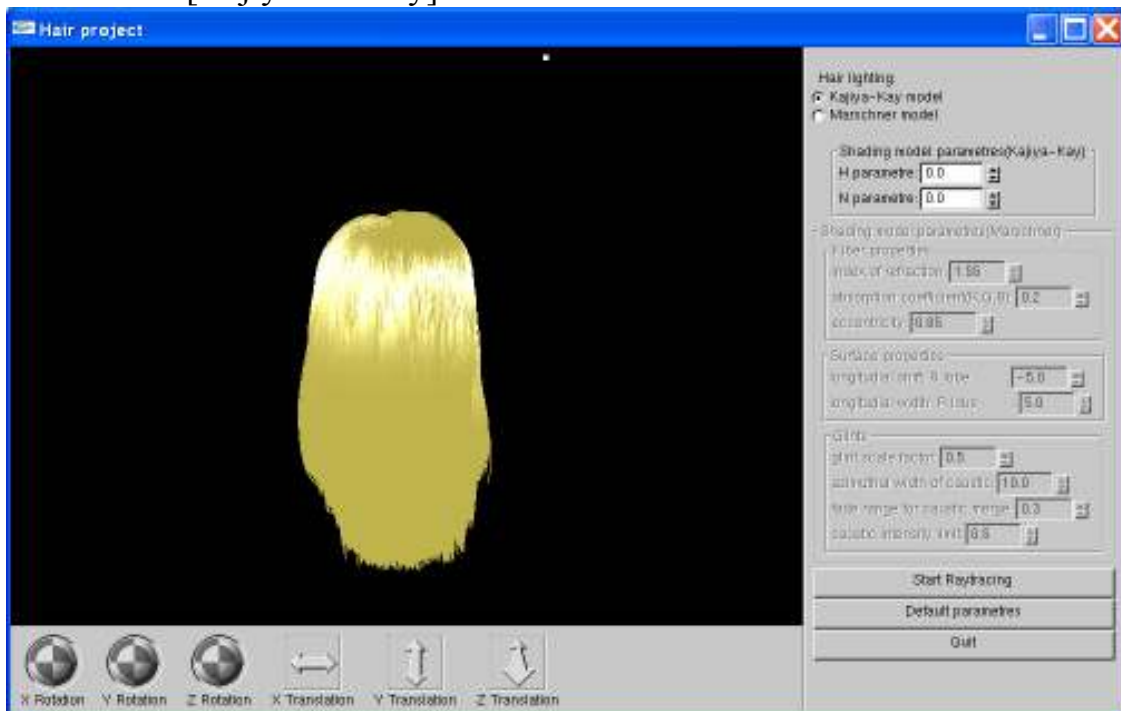
Rendering vlasů na GPU

Zpráva 2.

29.03.2007

Hotovo

- Navrženo a implementováno (bez plné funkčnosti) základní uživatelské rozhraní
- Implementováno načtení řídicích křivek vlasů z formátu Maya ASCII 7.0
- Implementována konverze do .pbrt formátu (trojúhelníky natočené k pozorovateli)
- Implementován model vlasů ke zobrazení na GPU pomocí Vertex Buffer Objects (GL_LINE_STRIP)
- Implementován shader, základní nejjednodušší osvětlovací model vlasů [Kajiya and Kay]



Příště

- Požádat p. Marschnera a p. Huberta o pomoc s osvětlovacím modelem
- Práce na tzv. self-shadows (stíny ve vlasech) pomocí Opacity Map
- Práce na Marschnerově osvětlovacím modelu
- Implementace dalších funkcí GUI