

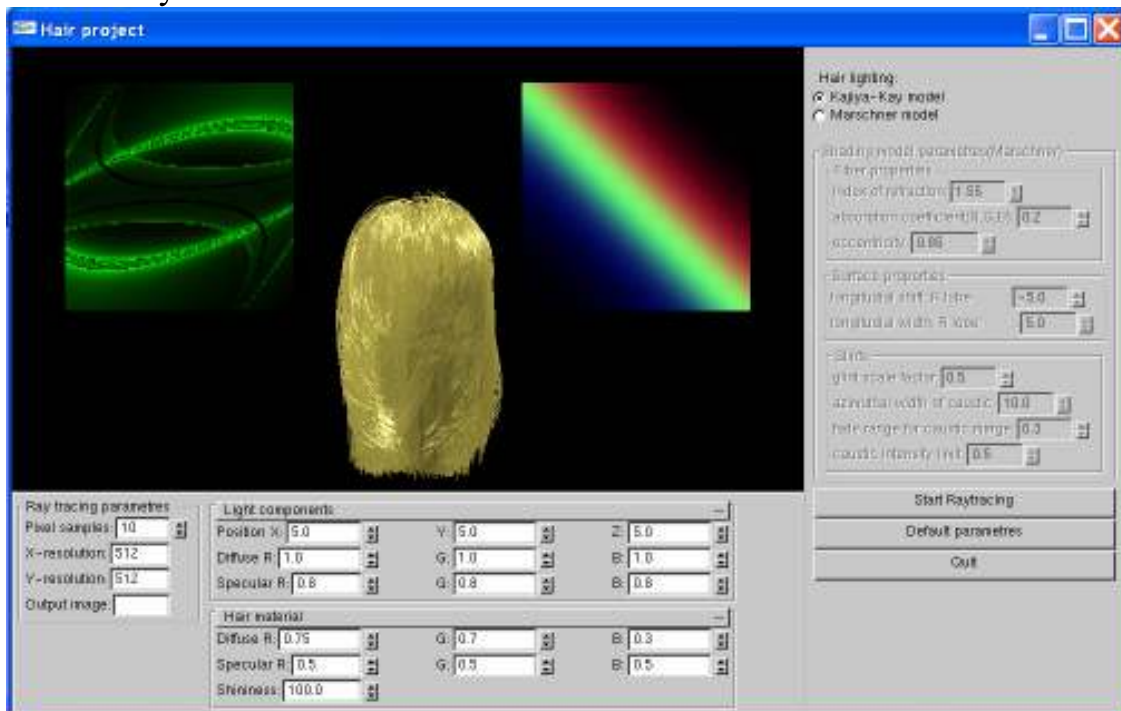
# Rendering vlasů na GPU

## Zpráva 3.

12.04.2007

### Hotovo

- Doplněny další funkce GUI
- Implementována matematika Marschnerova modelu (plno chyb určitě)
- Po potížích s PBRT rozhodnuto, že rayTracing bude ve vlastním rayTraceru
- Implementováno generování Opacity Map potřebných ke stínům mezi vlasy



### Příště

- Implementovat shader, který použije Opacity Mapy pro stíny mezi vlasy
- Práce na rayTracingu
- Implementovat shader pro Marschnerův model
- Odstranit chyby v Marschnerově modelu (to bude ještě hodně práce, bude vyžadovat mail p.Marschnerovi)
- Uvedení funkcí GUI do provozu