



Entwickler Fahrplan

Folgende Punkte sind für künftige Erweiterungen vorgesehen. Zu jedem Punkt wird eine kurze Beschreibung angegeben.

Mixfunc Material

Implementierung des mixfunc Materials zur Erzeugung von Lochblechen.

Bump Mapping

Als Erweiterung der Bitmap Funktion wollen wir Bump Mapping erlauben. Geplant ist, das gleiche Bitmap zu verwenden.

pfilt als AA Filter

Pfilt soll als zusätzlicher AA Filter angeboten werden. Es muss noch geklärt werden, wie pfilt auch ohne Reduzieren der Größe ein AA durchführt.

Depth Of View (DOF)

Eine Option zur Tiefenunschärfe soll eingebunden werden. Dazu wird pdblur verwendet.

Sun chart mit Sichtbarkeit der Bahnen

Das Sonnenstandsdiagramm soll so berechnet werden, daß die Sonnenbahnen stets im Vordergrund zu sehen sind. Die Implementierung ist schon vorhanden, zzt aber deaktiviert. Das eigentliche Problem ist die gerenderten Sonnenbahnen mit Alpha vor die berechnete Geometrie zu mappen.

Lichtfarben

Die von Radiance verwendete lamb.tab, in der Standard Lichtfarben von Lampen definiert sind, wird bei Auswahl der IES bzw. Eulumdat Dateien automatisch eingelesen und verwendet.

Ambient Exclude Logik umkehren

Wir wollen die Logik für die Ambient Berechnung umkehren, sodaß die Materialien gekennzeichnet werden, die keinen Beitrag zur Berechnung leisten. In der aktuellen Radiance Realisierung, werden die Materialien definiert, bei denen ambienten Anteile nicht angezeigt werden. Dazu muß in den Radiance Source Code eingegriffen werden.

Lichtsysteme

Wir wollen eine Beschreibung in MAX finden, die es uns erlaubt zur einer LVK auch richtige Geometrie zu binden. Geometrie und LVK sollen als eine Einheit betrachtet werden aber einzeln auswählbar sein. Dazu ist das Gruppenkonzept von MAX nicht geeignet.

Rendern von mehreren Kameras

In unserem Renderer können für die rif Datei mehrere Kameras ausgewählt werden. Zzt wird jedoch immer der aktuelle View gerechnet. In Zukunft soll es möglich sein, mehrere Kameras, verteilt auf mehrere Prozessoren, auf einmal zu rechnen.

Light Studio



Netzwerkrendern

Wir planen die Implementierung einer eigenständigen Applikation zum Rendern in einem heterogenen Netzwerk. Damit brauchen wir MAX nicht mehr zum Rendern.

Die Berechnung eines Bildes soll dabei auf mehrere Maschinen ausgeteilt werden. Man kann sich natürlich auch vorstellen, einzelne Bilder auf den einzelnen Maschinen zu rechnen. Genaueres dazu muß noch spezifiziert werden.

Distribution

Einige Module der Distribution sind noch nicht auf WIN32 lauffähig. Das eine oder andere sollte noch gemacht werden. Wichtig ist in diesem Zusammenhang ein externen PIC Viewer ala Adeline WinImage.

dIP und Hab 03.05.04