

22-09-2024

Samuel Fournier

September 2024

Cette semaine, j'ai débuter le projet. Malheureusement, j'avais un peu le syndrome de la page blanche, mais Pierre m'a donné une piste de commencement très intéressante et j'ai tenté de l'implémenter. Par contre, c'était plus facile dit que fait. Mon premier gros problème était que Pierre me suggérait d'ajouter une nouvelle primitive au raytracer. Cette primitive (qu'on appelle Medium) agirait comme un contenant pour les voxels et un genre de "bounding box" pour le volume participatifs. Par contre, pour l'ajouter, il fallait que j'aille modifier le code de Parser.cpp qui a été écrit par son étudiant de doctorat, Caio. Ça m'a pris du temps à comprendre comme le parser fonctionnait, mais j'ai réussi à ajouter la nouvelle primitive. Par contre, j'ai rencontrer un nouveau problème. Pour une raison quelconque, le parser est incapable de parse un fichier .ray que j'ai créer (dans le repo c'est voxel_test.ray). Pour le moment, je vais éviter ce problème et me concentrer sur l'implémentation de la gille de voxel (Medium) et tenter d'utiliser OpenVDB.