

Számítógépes Grafika

Hajder Levente

hajder@inf.elte.hu

Eötvös Loránd Tudományegyetem
Informatikai Kar

2017/2018. II. félév

A fény és anyagok

- A fény elektromágneses hullám
- Az anyagokat olyan színűnek látjuk, amilyen színű fényt visszavernek
 - A visszaverés egyaránt függ az anyag és a megvilágítás "színétől"
- Különböző anyagok különböző módon viselkednek a fényvel szemben

Tartalom

1 A fény és anyagok

- Anyagok
- Fényforrás modellek
- Fény-felület kölcsönhatás
- Fényvisszaverési modellek
- Buckatérkép
- Színmodellek

Tartalom

1 A fény és anyagok

- Anyagok
 - Fényforrás modellek
 - Fény-felület kölcsönhatás
 - Fényvisszaverési modellek
 - Buckatérkép
 - Színmodellek

Fényforrás modellek

Pont fényforrás

- Egy adott pontból indulnak ki a fénysugarak
- Fizika: a távolság négyzetével fordítottan arányos a fény intenzitás
- Szimulációkban a fakulást (falloff) meg lehet adni skaláris, lineáris, kvadratikussal



Fényforrás modellek

Reflektorfény (spotlight)

- Egy adott pontból indulnak ki a fénysugarak
- A fénnyalábot egy kör alapú végtelen gúla határozza meg
- A távolság négyzetével fordítottan arányos a fény intenzitás (valóságban)



Tartalom

- 1 A fény és anyagok
 - Anyagok
 - Fényforrás modellek
 - **Fény-felület kölcsönhatás**
 - Fényvisszaverési modellek
 - Buckatérkép
 - Színmodellek



BRDF

- Legyen L^{in} egy adott irányból a felület egy pontjára beérkező, L pedig az onnan visszavert fény intenzitása
- Jelölje \mathbf{l} a fényforrás felé mutató egységvektort, \mathbf{v} a nézőpont felé mutató egységvektort, \mathbf{n} pedig a felületi normálist az adott pontban. A θ legyen az \mathbf{n} és \mathbf{l} által bezárt szög
- Ekkor a *kétirányú visszaverődéses eloszlási függvény*, BRDF (bi-directional reflection distribution function) a következő:

$$f_r(\mathbf{l}, \mathbf{v}) = \frac{L}{L^{in} \cos \theta}$$



Jelölések

- $\mathbf{v} := \omega$ a nézeti irány, azaz a szem/kamera fele mutató vektor
- $\mathbf{l} := -\omega'$ a megvilágító, a fényt "adó" pont fele mutató vektor, ekkor a beesési irány $-\mathbf{l} (= \omega')$
- \mathbf{n} a felületi normális
- $\mathbf{v}, \mathbf{l}, \mathbf{n}$ egységvektorok
- θ a \mathbf{l} és a \mathbf{n} által bezárt szög

Ideális visszaverődés

Visszaverődési törvény

A beesési irány ($-\mathbf{l}$), a felületi normális (\mathbf{n}), és a kilépési irány (\mathbf{r}) egy síkban van, valamint a beesési szög (θ) megegyezik a visszaverődési szöggel (θ').

Helmholtz-törvény

- Helmholtz-féle szimmetria: a fénysugár megfordítható
- Azaz: $f_r(\omega', \omega) = f_r(\omega, \omega')$
- Ez két dologért is jó:
 - Garantálja, hogy végsősoron a radiancia csökken.
 - Nézhetjük "visszafelé" a sugarakat.

Ideális visszaverődés

- Az ideális tükör csak az \mathbf{r} tükörirányba ver vissza.

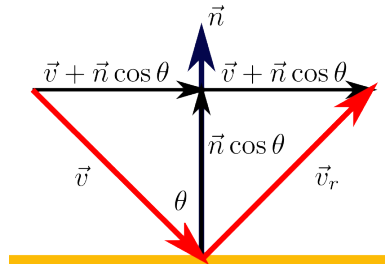
-

$$f_r(\mathbf{x}, \mathbf{v}, \mathbf{l}) = k_r \frac{\delta(\mathbf{r} - \mathbf{v})}{\cos \theta}$$

- δ a *Dirac-delta* függvény, ami egy általánosított függvény, amely minden nemnulla paraméterre nullát ad, de a valós számok felett vett integrálja 1.
- A k_r visszaverődési együttható a *Fresnel-együttható*. Ez függ az anyag törésmutatójából, és az elektromos vezetési képességéből származik.
- A *Fresnel-együttható* a visszavert és beeső energia hányadát fejezi ki.

Visszaverődési irány

- Általános esetben, egy \mathbf{v} beeső vektorból a visszaverődési- vagy tükrirány:
- $\mathbf{v}_r = \mathbf{v} - 2\mathbf{n}(\mathbf{n} \cdot \mathbf{v})$
- Mivel $\cos \theta = -\mathbf{n} \cdot \mathbf{v}$
- Mindez csak akkor igaz, ha \mathbf{n} és \mathbf{v} vektorok egységnyi hosszúak!
- Általános esetben:
 $\mathbf{v}_r = \mathbf{v} + 2\mathbf{n} \cos \theta$



Ideális törés

Snellius-Descartes törvény

A beesési irány ($-\mathbf{l}$), a felületi normális (\mathbf{n}), és a törési irány (\mathbf{t}) egy síkban van, valamint $\eta = \frac{\sin \theta}{\sin \theta'}$, ahol η az anyagok relatív törésmutatója.

Néhány törésmutató

- Vákuum 1.0
- Levegő 1.0003
- Víz 1.3333
- Üveg 1.5
- Gyémánt 2.417

Ideális törés

Snellius-Descartes törvény

A beesési irány ($-\mathbf{l}$), a felületi normális (\mathbf{n}), és a törési irány (\mathbf{t}) egy síkban van, valamint $\eta = \frac{\sin \theta}{\sin \theta'}$, ahol η az anyagok relatív törésmutatója.

Néhány törésmutató

- Vákuum 1.0
- Levegő 1.0003
- Víz 1.3333
- Üveg 1.5
- Gyémánt 2.417

Ideális törés

- Jelölje \mathbf{t} az ideális törési irányt.
- Az ideális tükrhöz hasonlóan kapjuk:

$$f_r(\mathbf{x}, \mathbf{v}, \mathbf{l}) = k_t \frac{\delta(\mathbf{t} - \mathbf{v})}{\cos \theta}$$

Ideális törés

- Jelölje \mathbf{t} az ideális törési irányt.
- Az ideális tükörhöz hasonlóan kapjuk:

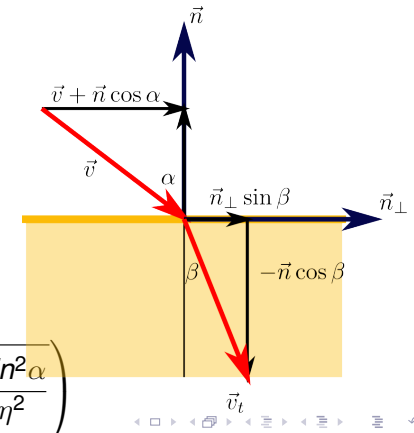
$$f_r(\mathbf{x}, \mathbf{v}, \mathbf{l}) = k_t \frac{\delta(\mathbf{t} - \mathbf{v})}{\cos \theta}$$

Tartalom

- 1 A fény és anyagok
 - Anyagok
 - Fényforrás modellek
 - Fény-felület kölcsönhatás
 - Fényvisszaverési modellek
 - Buckatérkép
 - Színmodellek

Törési irány

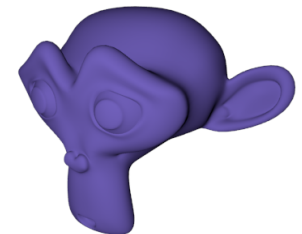
- Snellius-Descartes törvény: $\eta = \frac{\sin \alpha}{\sin \beta}$
- $\mathbf{v}_t = \mathbf{n}_\perp \sin \beta - \mathbf{n} \cos \beta$
- $\mathbf{n}_\perp = \frac{\mathbf{v} + \mathbf{n} \cos \alpha}{\sin \alpha}$
- $\mathbf{v}_t = \frac{\mathbf{v}}{\eta} + \mathbf{n} \left(\frac{\cos \alpha}{\eta} - \cos \beta \right)$
- $\cos \beta = \sqrt{1 - \sin^2 \alpha}$
 $\sqrt{1 - \frac{\sin^2 \alpha}{\eta^2}}$
- $\mathbf{v}_t = \frac{\mathbf{v}}{\eta} + \mathbf{n} \left(\frac{\cos \alpha}{\eta} - \sqrt{1 - \frac{\sin^2 \alpha}{\eta^2}} \right)$



Lambert-törvény

- Optikailag durva, *diffúz* felületek leírására jó.
- Feltételezés: a visszavert fénymennyiség nem függ a nézeti iránytól.
- Helmholtz-törvényt miatt akkor a bejövő iránytól sem függhet, azaz konstans:

$$f_r(\mathbf{x}, \mathbf{v}, \mathbf{l}) = k_d$$



Spekuláris visszaverődés - Phong modell

- A tükörirányban intenzíven visszaverő, de attól távolodva gyorsan elhaló "csillanás" adható meg vele.
- Legyen ϕ az \mathbf{r} tükörirány és a \mathbf{v} nézeti irány által bezárt szög.
- Ekkor $\cos \phi = \mathbf{r} \cdot \mathbf{v}$
- Olyan függvényt keresünk, ami $\phi = 0$ -ra nagy, de gyorsan elhal.
-

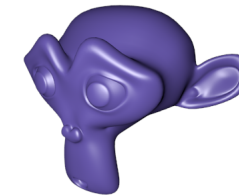
$$f_r(\mathbf{x}, \mathbf{v}, \mathbf{l}) = k_s \frac{\cos^n \phi}{\cos \theta}$$

Nem szimmetrikus!

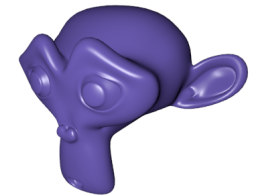
Spekuláris visszaverődés - Phong modell



$n = 5$



$n = 25$



$n = 50$

Spekuláris visszaverődés - Phong-Blinn modell

- Legyen \mathbf{h} a nézeti irány és a megvilágító pont fele mutató vektorok felezővektora.
-

$$\mathbf{h} = \frac{\mathbf{v} + \mathbf{l}}{\|\mathbf{v} + \mathbf{l}\|}$$

- Legyen δ a \mathbf{h} és az \mathbf{n} normálvektor által bezárt szög.
- Ekkor $\cos \delta = \mathbf{h} \cdot \mathbf{n}$
-

$$f_r(\mathbf{x}, \mathbf{v}, \mathbf{l}) = k_s \frac{\cos^n \delta}{\cos \theta}$$

- Nagyon hasonló az egyszerű Phong modellhez, kicsit gyorsabban számítható.

Spektrális képszintézis

- Különböző hullámhosszú fény máshogy viselkedik a felületeken.
- Színérzet a látható tartományban levő elektromágneses hullámok integrálja a három érzékelőnek megfelelően.
- Fényjelenségeket minden hullámhosszon külön kellene nézni.
 - Rendkívül számításigényes.
 - R,G,B komponensekkel jól közelíthetjük.

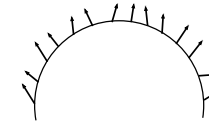
Tartalom

1 A fény és anyagok

- Anyagok
- Fényforrás modellek
- Fény-felület kölcsönhatás
- Fényvisszaverési modellek
- **Buckatérkép**
- Színmodellek

Érdes felületek képzése

- Érdes felületek rengeteg poligonnal (háromszöghálóval) képezhetők.
 - Modell bonyolult, nehéz módosítani.
 - Renderelést lassítja.
- Trükk: egyszerű modellhez finom sűrű normálvektormezőt adunk meg

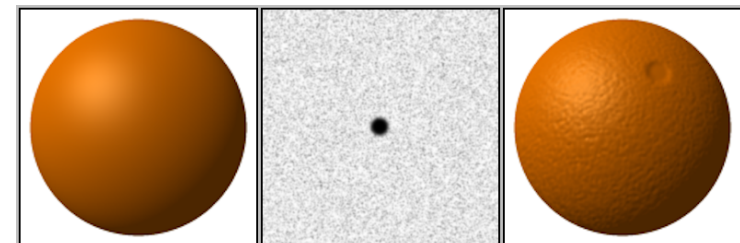


Érdes felületek képzése

- Durva pozíció + finom normálvektorok jó közelítés, ha
 - a felület nagyjából folytonos
 - mélységingadozás kicsi a felületen
- Mélység megadás képként: buckatérkép (bump map)
 - Textúraleképzéshez hasonlóan, képként szokás megadni
 - Buckatérkép leírhatja a mélységváltozást vagy a normálvektorokat (3D: 3 szíkomponens).

Esettanulmány: narancs

- Példa (eredeti modell, buckatérkép, új modell):

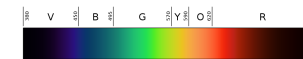


Tartalom

- 1 A fény és anyagok
 - Anyagok
 - Fényforrás modellek
 - Fény-felület kölcsönhatás
 - Fényvisszaverési modellek
 - Buckatérkép
 - Színmodellek

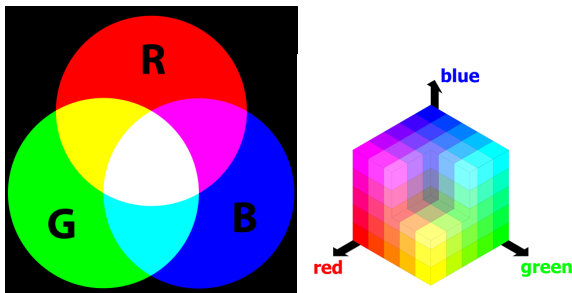
Színmodellek

- Fény: elektromágneses hullám
- Emberi szem által látható fény: alapszínek keveréséből
- Alapszínek: szivárvány színei



Színmodellek

- Monitor színmodellje: RGB
- Majdnem az összes látható szín kikeverhető



Színmodellek

- "Emberibb" színmodell: HSL (HSB,HSV)
- Három komponens: hue (színárnyalat), saturation (telítettség), lightness (fényesség)

