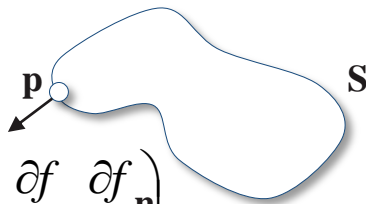


# Implicit Surfaces

## *Lancer de rayon*

$$\forall \mathbf{p} \in S, \mathbf{n} = -\nabla f(\mathbf{p}) / \|\nabla f(\mathbf{p})\|$$



The diagram shows a blue, irregularly shaped surface labeled 'S'. A point 'p' is marked on the surface with a small circle. A vector 'n' originates from 'p' and points outwards, perpendicular to the surface, representing the normal vector.

$$\nabla f(\mathbf{p}) = \left( \frac{\partial f}{\partial x}, \frac{\partial f}{\partial y}, \frac{\partial f}{\partial z} \right) \quad \Omega = \{ \mathbf{p} \in \mathbf{R}^3, f(\mathbf{p}) > 0 \}$$

From mathematics ...

... to the screen



Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

Nuages de points

Conclusion

## Lancer de rayon

Méthodes analytiques [Wyvill1990, Nishita1994]

Echantillonnage : analyse d'intervalle [Snyder 1992] ou par condition de Lipschitz [Karla1989]

## Résolution

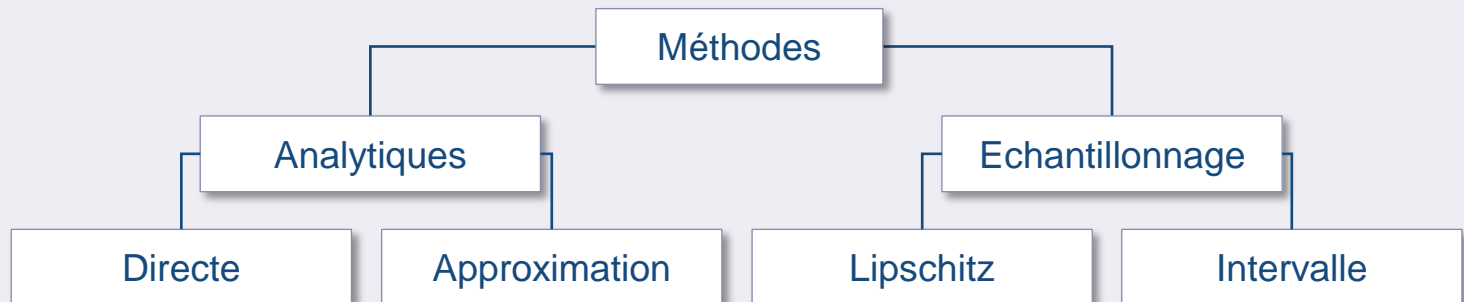
Soit  $\mathbf{p}(t) = \mathbf{o} + \mathbf{d} t$  l'équation d'un rayon et  $f(\mathbf{p}) = 0$  l'équation définissant la surface implicite

On cherche les solutions en  $t$  du système

$$f(t) = f \circ \mathbf{p}(t) = 0$$

## Classification

Selon la nature de  $f(\mathbf{p})$



Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

Nuages de points

Textures

Conclusion

## Résolution analytique

Lorsque l'équation de  $f(\mathbf{p})$  est algébrique,  $f(\mathbf{p}(t))$  est un polynôme en  $t$  de même degré que  $f$

Si  $f(\mathbf{p}(t))$  de degré inférieur ou égal à 4, il existe des solutions analytiques

## Exemple

Equation de la sphère  $(\mathbf{p}(t) - \mathbf{c})^2 - r^2 = 0$

Equation du rayon  $\mathbf{p}(t) = \mathbf{o} + \mathbf{d}t$

Substitution de l'équation du rayon dans l'équation de la sphère et résolution d'une équation du second degré en  $t$

$$\mathbf{d}^2 t^2 + 2(\mathbf{o} - \mathbf{c}) \cdot \mathbf{d} t + (\mathbf{o} - \mathbf{c})^2 - r^2 = 0$$

Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

Nuages de points

Textures

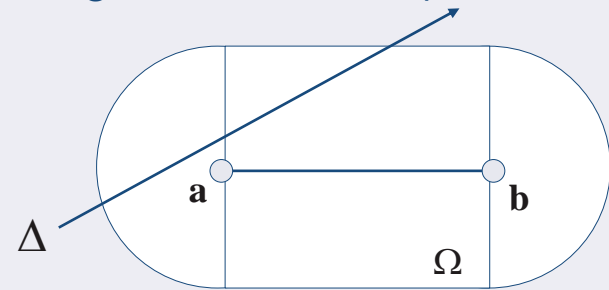
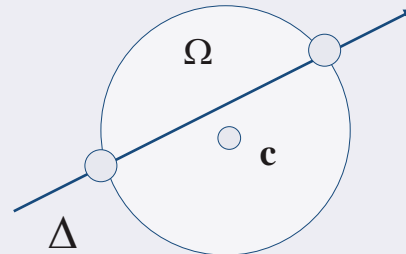
Conclusion

## Blobs à squelettes

Fonction potentiel :  $f(\mathbf{p}) = \sum_{0 \leq i < n} f_i(\mathbf{p}) - T$  avec  $f_i(\mathbf{p}) = g_i \circ d_i(\mathbf{p})$

Le long du rayon :  $f \circ \mathbf{p}(t) = \sum_{0 \leq i < n} g_i \circ d_i \circ \mathbf{p}(t) - T$

$d_i \circ \mathbf{p}(t)$  est une équation polynomiale en  $t$  pour certains **squelettes (cylindre, point, segment, cube, ...)**



$$d^2(\mathbf{p}, \Delta) = (\mathbf{p} - \mathbf{c})^2$$

$$d^2(\mathbf{p}, \Delta) = \|\mathbf{p} - \mathbf{a}\|^2 - ((\mathbf{p} - \mathbf{a}) \cdot \mathbf{u})^2$$

**Point**  $d^2(\mathbf{p}(t), \Delta) = \mathbf{d}^2 t^2 + (\mathbf{o} - \mathbf{c}) \cdot \mathbf{d} t + (\mathbf{o} - \mathbf{c})^2$

**Segment**  $d^2(\mathbf{p}(t), \Delta) = (\mathbf{o} + \mathbf{d} t - \mathbf{a})^2 - ((\mathbf{o} + \mathbf{d} t - \mathbf{a}) \cdot \mathbf{u})^2$

# Solutions analytiques

Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

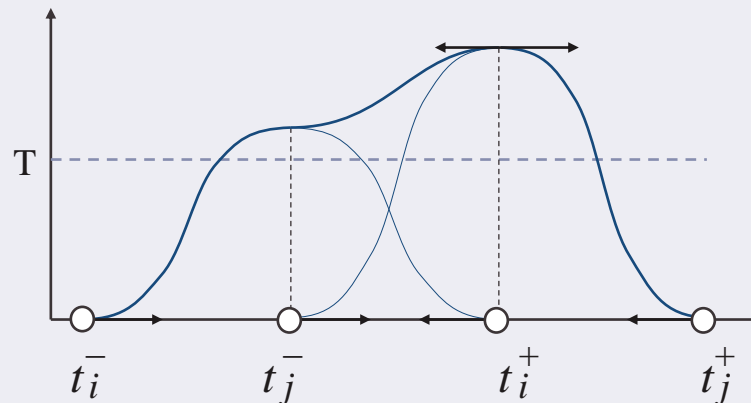
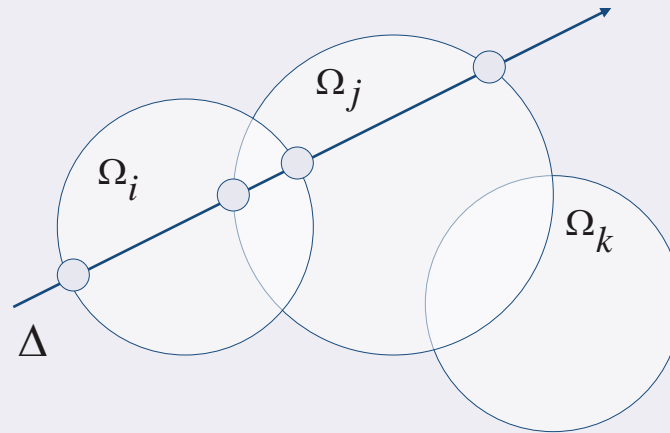
Nuages de points

Textures

Conclusion

## Algorithme

### Résolution analytique par morceaux



Construction des intervalles où les éléments  $i$  ont une influence

$$\Omega_i \cap \Delta$$

Calcul de l'équation du potentiel le long du rayon

$$f_i(t) = f_i(d_i(\mathbf{p}(t)))$$

Pour tous les sous intervalles résoudre l'équation

$$\sum f_i(t) = 0$$

Si  $g(r)$  est de degré  $n$ , l'équation du potentiel le long du rayon est de degré  $2n$

# Méthodes par approximation

Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

Nuages de points

Textures

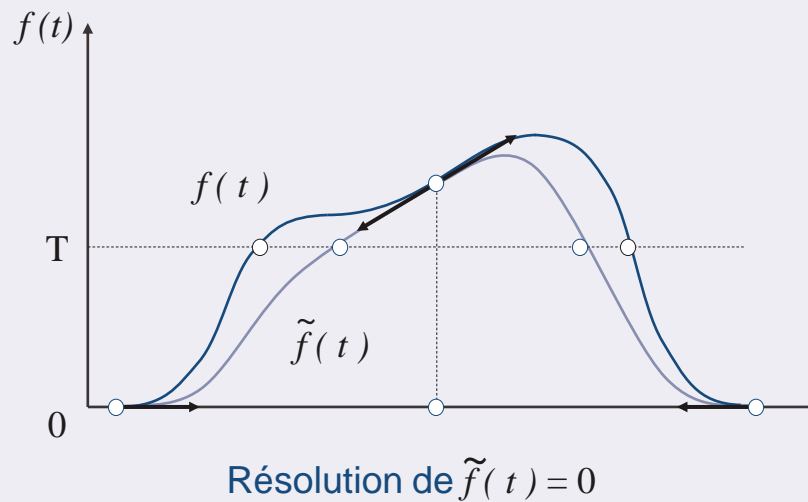
Conclusion

## Cas général

On ne peut pas calculer  $f(\mathbf{p}(t))$

Echantillonnage du potentiel et du gradient le long du rayon

Approximation de  $f(\mathbf{p}(t))$  par des polynômes d'Hermite



Construction des intervalles où les éléments  $i$  ont une influence

$$\Omega_i \cap \Delta$$

Approximation de l'équation du potentiel le long du rayon  $\tilde{f}_i(t)$  par échantillonnage

Pour tous les sous intervalles résoudre l'équation

$$\sum \tilde{f}_i(t) = 0$$

# Méthodes par échantillonnage

Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

Nuages de points

Textures

Conclusion

## Progression le long du rayon

Avancer le long de  $\Delta$  tant que  $\text{sign}(f(\mathbf{p}_i)) = \text{sign}(f(\mathbf{p}_{i+1}))$

Erreurs selon le choix du pas  $\varepsilon$

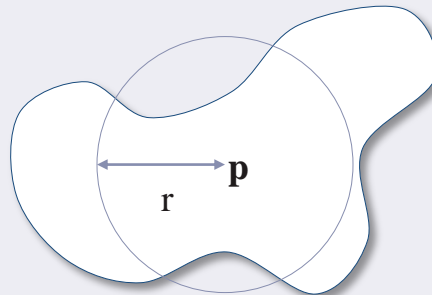
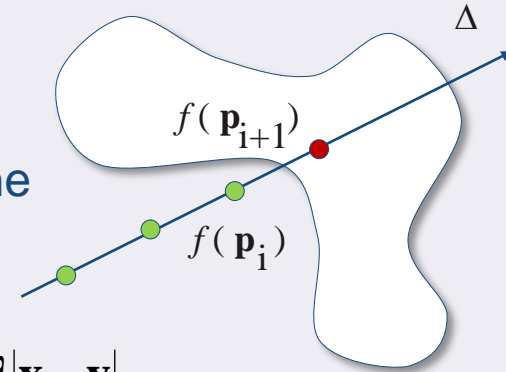
## Fonctions Lipschitziennes

Critère d'exclusion de région de recherche

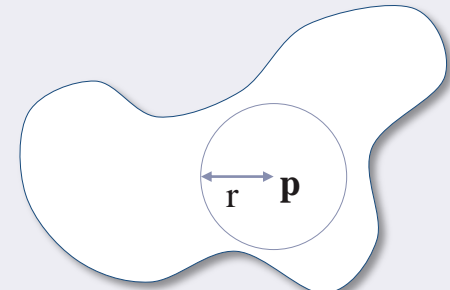
Bornes sur les dérivées successives

Par définition :

$$\exists \lambda > 0 \quad \forall (\mathbf{x}, \mathbf{y}) \in \Omega \times \Omega \quad |f(\mathbf{x}) - f(\mathbf{y})| < \lambda |\mathbf{x} - \mathbf{y}|$$



$$|f(\mathbf{p})| < \lambda r$$



$$|f(\mathbf{p})| > \lambda r$$

Critère d'autant plus performant que la constante  $\lambda$  est précise

D. Kalra, A. Barr. Guaranteed Ray Intersections with Implicit Surfaces. *Siggraph'89 Proceedings*, 23(3): 297 – 306, July 1989

J. Hart. Sphere Tracing: a Geometric Method for the Antialiased Ray Tracing of Implicit Surfaces. *The Visual Computer*, 12(10): 527 – 545, December 1996.

# Méthodes par échantillonnage

Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

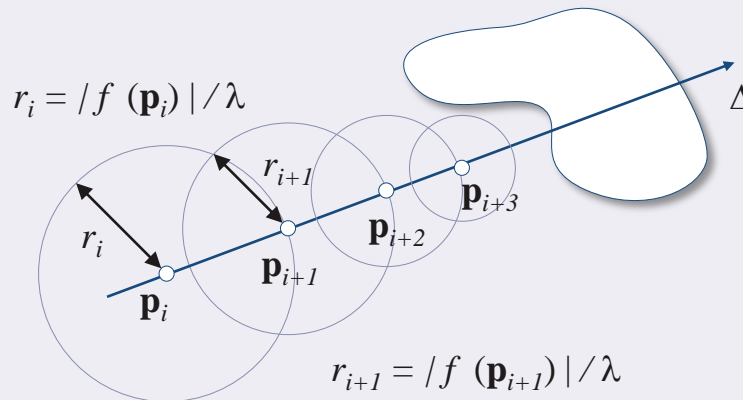
Nuages de points

Textures

Conclusion

## Algorithme

Progression le long de  $\Delta$  avec un pas  $\varepsilon$  adaptatif



Calculer le potentiel au point  $\mathbf{p}(t)$   
 $f(t) = f(\mathbf{p}(t))$  et le rayon de la  
sphère vide  $r = |f(t)| / \lambda$

Si  $f(t) > \varepsilon$  alors avancer d'un  
incrément  $r$  sinon arrêter

## Limitations

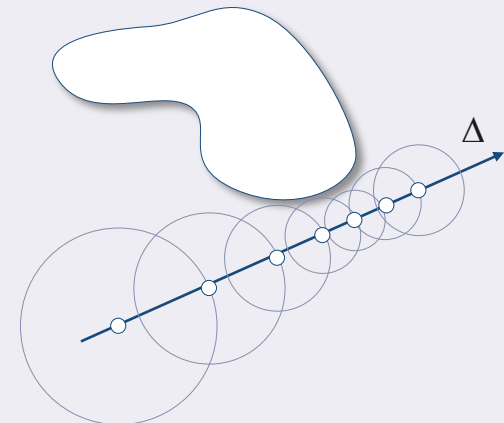
Critère d'intersection non garanti

Ralentissement au voisinage de la silhouette

## Améliorations

Critère de Lipschitz portant sur la  
dérivée seconde

$$\exists \gamma > 0 \quad \forall (\mathbf{x}, \mathbf{y}) \in \Omega \times \Omega \quad |f'(\mathbf{x}) - f'(\mathbf{y})| < \gamma |\mathbf{x} - \mathbf{y}|$$





Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

Nuages de points

Textures

Conclusion

## Approximation de l'image d'un intervalle

On note  $f([a, b])$  l'image d'un intervalle  $[a, b]$  par  $f$

On encadre  $f([a, b])$  par une approximation facile à calculer

## Propriétés

Si  $f$  est croissante, alors  $f([a, b]) = [f(a), f(b)]$

Dans le cas général, on utilise l'arithmétique d'intervalle pour évaluer  $f([a, b])$

$$[a, b] + [a', b'] = [a + a', b + b']$$

$$[a, b] \times [a', b'] = [\min(aa', ab', ca', bb'), \max(aa', ab', ca', bb')]$$

## Limitations

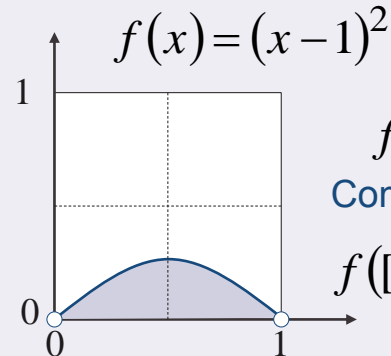
L'arithmétique d'intervalle peut être peu précise

Fonction    Combinaison d'intervalle

$$x \quad [0, 1]$$

$$1 - x \quad 1 - [0, 1] = [0, 1]$$

$$(1 - x)^2 \quad (1 - [0, 1]) \times [0, 1] = [0, 1]$$



$$f([0, 1]) = [0, 1]$$

Combinaison d'intervalle

$$f([0, 1]) = [0, 0.25]$$

Image exacte

# Analyse d'intervalle

Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

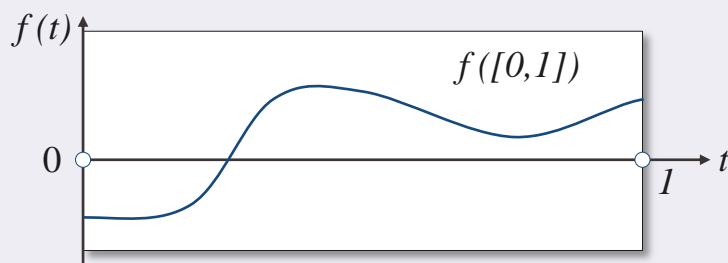
Nuages de points

Textures

Conclusion

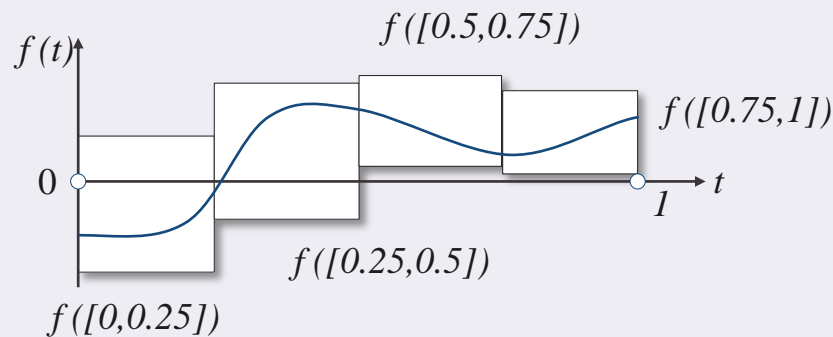
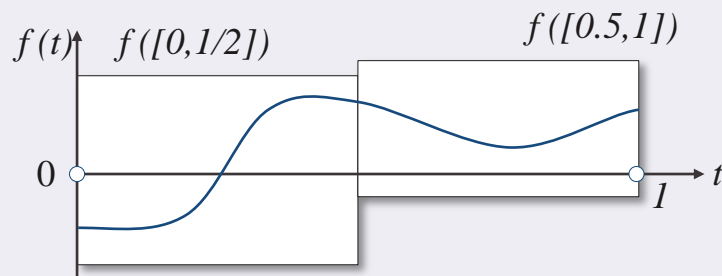
## Algorithme

Analyse d'intervalle sur un interval réel  $[a, b]$  le long de  $\Delta$



Calculer un encadrement de  $f([a, b])$  par analyse d'intervalle

Si  $0 \notin f([a, b])$ , il n'existe pas de racine, sinon subdiviser  $[a, b]$  et itérer la recherche



Résolution de  $f(t) = 0$

# Optimisation du lancer de rayon

Surfaces implicites

Modélisation

Animation

Visualisation

Etat de l'art

► Lancer de rayon

Maillage

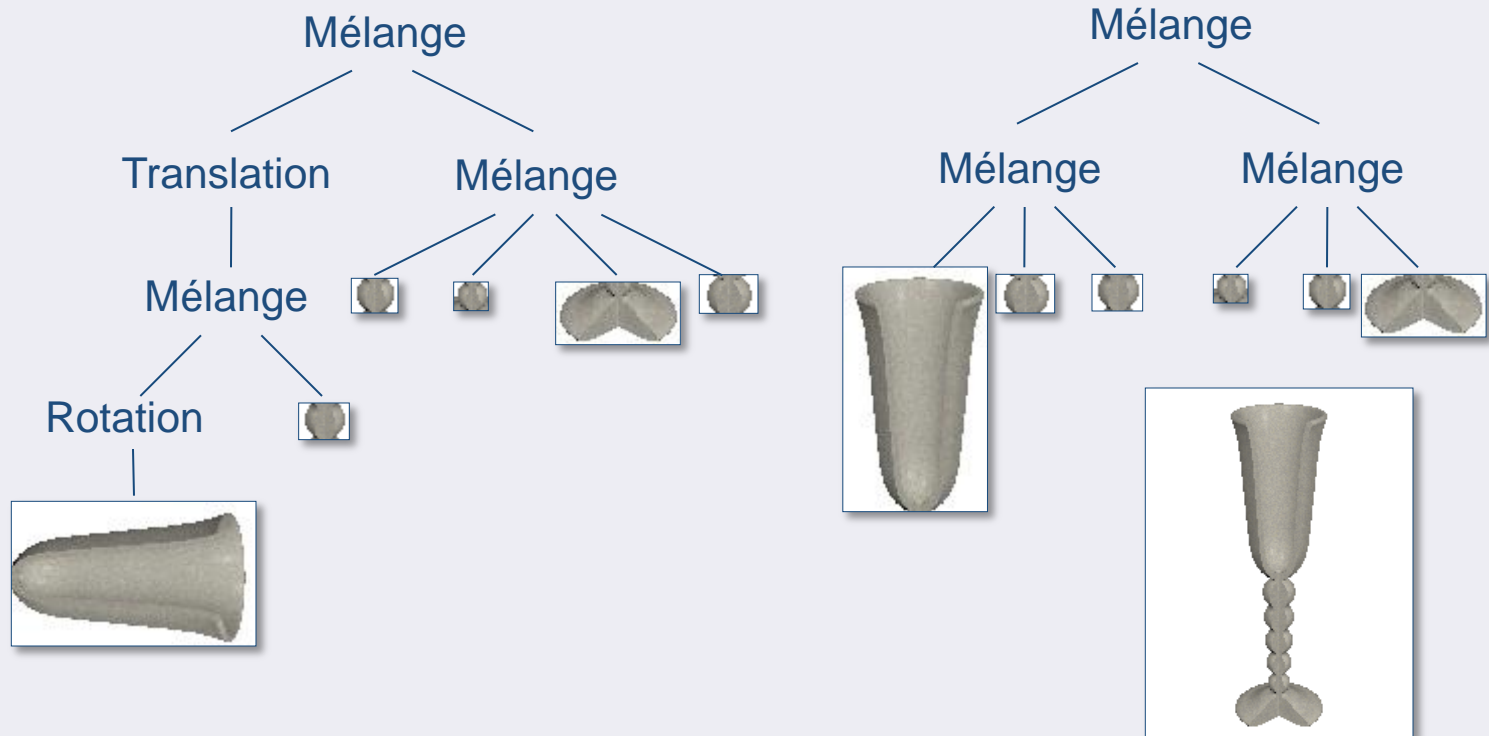
Nuages de points

Textures

Conclusion

## Équilibrage de l'arbre de construction

Réécriture et simplification pour accélérer le calcul de  $f(\mathbf{p})$



## Accélération des calculs de distance

Optimisations du calcul de la distance aux squelettes complexes (cônes, sphères, rectangles, maillages)