



08 Szenenaufbau Drehbuch

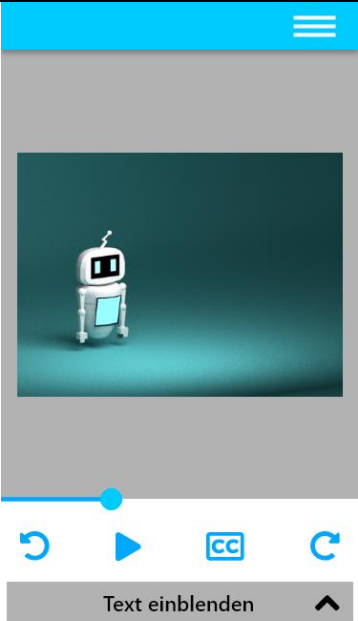
Computergrafik.Online
Melanie Ratajczak
254797 MIB 5
Wintersemester 2018/2019

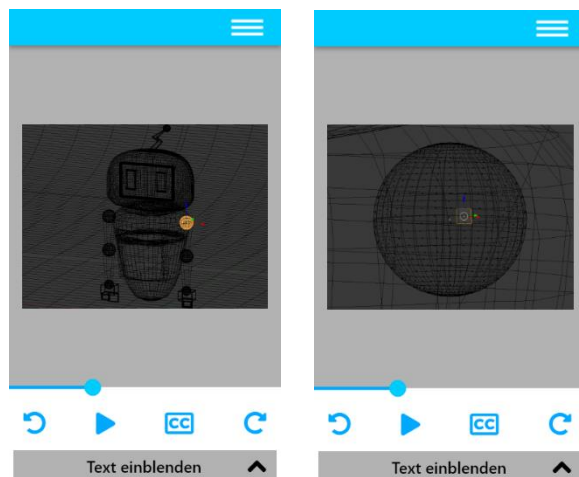
Betreut von
Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Inhalt

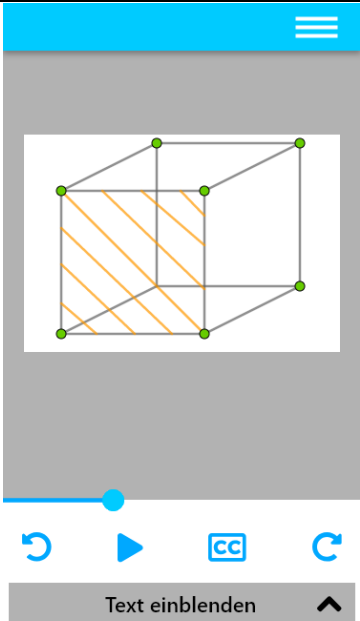
0801 (A) Einleitung	2
0802 (A) Aufbau von Meshes	3
0803 (I) Aufbau von Meshes.....	4
0804 (A) Transformationen	5
0805 (I) Transformationen	6
0806 (A) Hierarchie.....	7
0807 (I) Hierarchie	8
0808 (A) Farbe und Licht	9
0809 (A) Lichtquellen-Typen	10
0810 (I) Lichtquellen-Typen.....	12
0811 (A) Kamera	13
0812 (A) Perspektivische Projektion.....	14
0813 (A) Parallelprojektion.....	16
0814 (I) Projektion	17

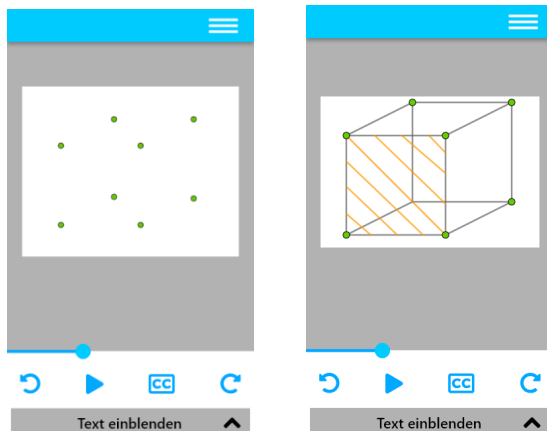
🎧 0801 (A) Einleitung

	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>080101 Eine Szene beschreibt in der 3D-Computergrafik eine Art virtuellen Raum, in dem sich</p> <p>080102 Objekte,</p> <p>080103 Lichtquellen und eine</p> <p>080104 Kamera befinden können.</p> <p>Sich in einer Szene befindliche Objekte, oder auch Meshes, sind aufgebaut aus</p> <p>080105 Polygonen oder Polygonnetzen, also Netzen aus geschlossenen Vielecken.</p>	<p>-Szene: virtueller Raum mit Objekten, Lichtquellen und Kamera</p> <p>-Objekte/Meshes sind aus Polygonnetzen aufgebaut</p>	<p>080101 Ein 3D-Raum wird gezeigt (erzeugt mit Planes oder einfach ein erkennbares Koordinatensystem).</p> <p>080102 Roboter wird eingefügt.</p> <p>080103 Eine Lichtquelle und</p> <p>080104 Eine Kamera werden eingeblendet.</p> <p>080105 Die Ansicht der Objekte wird verändert, so dass ihre Polygone sichtbar werden.</p>

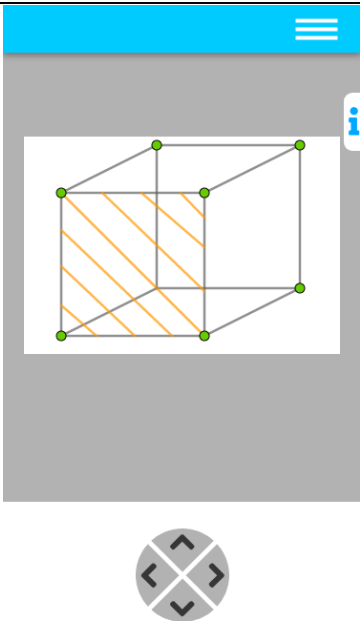


🎧 0802 (A) Aufbau von Meshes

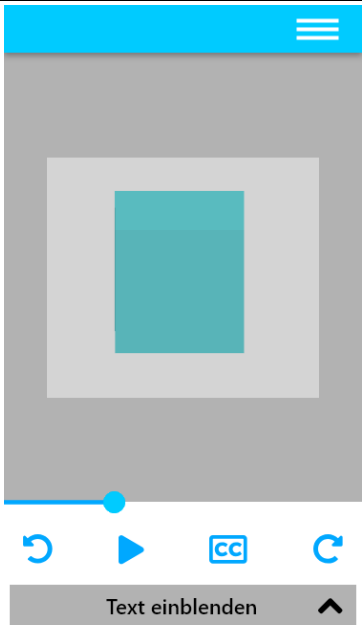
	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>In einer Szene können verschiedenförmige Meshes erzeugt werden. In den verschiedenen 3D-Grafik-Modellierungs- und Animationsprogrammen werden einfache Meshes, wie zum Beispiel Kuben, Zylinder und Sphären, bereits fertig gebaut zur Nutzung angeboten. Kompliziertere Meshes können selbst modelliert werden.</p> <p>080201 Sie bestehen aus Eckpunkten, sogenannten Vertices, 080202 Kanten Edges 080203 und Flächen, sogenannten Faces.</p>	<p>Meshes bestehen aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vertices (Vertices) - Kanten (Edges) - Flächen (Faces) 	<p>Würfel setzt sich zusammen.</p> <p>Bei „Vertices“ (080201) tauchen die Eckpunkte des Würfels auf, dann verbinden sich diese zu Kanten bei „Kanten“ (080202) und schließlich werden die Flächen bei dem Stichwort „Flächen“ (080203) ausgefüllt.</p>

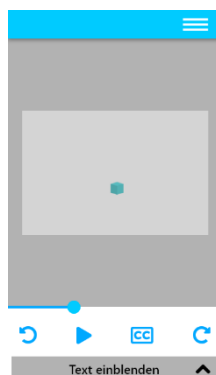


0803 (I) Aufbau von Meshes

	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>080301 Bewege die Vertices, Edges und Faces, um ihr Zusammenspiel zu verstehen. Du kannst auch neue Vertices erstellen und verbinden.</p>	<p>Info: Bewege die Vertices, Edges und Faces, um ihr Zusammenspiel zu verstehen. Du kannst auch neue Vertices erstellen und verbinden.</p>	<p>Der Benutzer kann mit seiner Maus oder seinem Finger, je nach Device, die Eckpunkte, Kanten und Flächen greifen und in einer 360° Ansicht verziehen, um so besser zu sehen, wie sie zusammenhängen. Idee: Den Benutzer selbst neue Eckpunkte setzen zu lassen, die sich zu Kanten und Flächen verbinden lassen. Mit einem Button, oder dem rechten Mauszeiger lässt sich die Kamera drehen.</p>

🎧 0804 (A) Transformationen

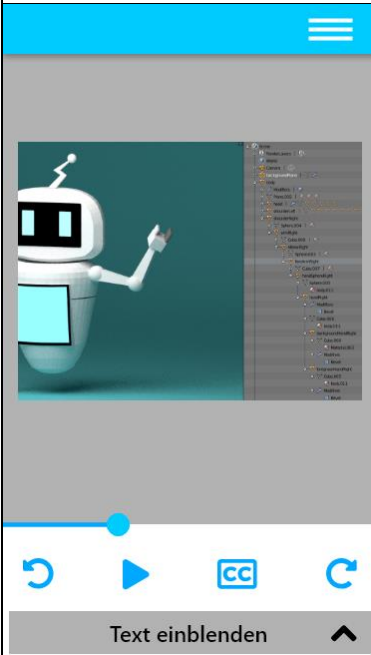
	Sprechertexte	Screenertexte	Regieanweisung
	<p>080401 Die Transformation eines Objektes beschreibt grundsätzlich seine Position, Rotation und Größe. Diese kann durch</p> <p>080402 Translation,</p> <p>080403 Rotation</p> <p>und</p> <p>080404 Skalierung verändert werden. Diese Veränderungen werden ebenfalls als Transformationen bezeichnet.</p>	<p>Transformationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Translation (Verschiebung) -Rotation (Drehung) -Skalierung (Veränderung der Größe) 	<p>080401 Bei „Position“ wird an einem Würfel seine Position verdeutlicht, indem in seinem Ursprung ein Koordinatensystem angezeigt wird. Dies verschwindet und bei „Rotation“ wird der Würfel kurz gekippt und in seiner Mitte der Drehwinkel angezeigt.</p> <p>Bei „Größe“ verschwindet dieser und durch einen Pfeil wird der Durchmesser des Würfels verdeutlicht.</p> <p>080402 „Translation“ Der Würfel wird verschoben</p> <p>080403 „Rotation“ Der Würfel wird gedreht</p> <p>080404 „Skalierung“ Der Würfel wird vergrößert</p>




🖱️ 0805 (I) Transformationen

	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>080501 Verschiebe, skaliere und drehe den Kubus.</p>	<p>Info: Verschiebe, skaliere und drehe den Würfel.</p>	<p>Der Benutzer kann den Würfel verschieben, drehen und skalieren, indem er entweder bei den Auswahlmöglichkeiten auf dem Screen eine Transformation, eine Koordinatenachse und eine „Intensität“ (Regler) auswählt, oder im Bild direkt. 360° Ansicht.</p> <p>Durch Verlängern/Verkürzen der Vektoren (rot, grün, blau) kann er skalieren. Durch ziehen der Vektoren in eine andere Richtung kann er den Würfel rotieren. Wenn er den gesamten Würfel auswählt kann er diesen mit Maus/Finger verschieben.</p> <p>Lokales Koordinatensystem.</p>

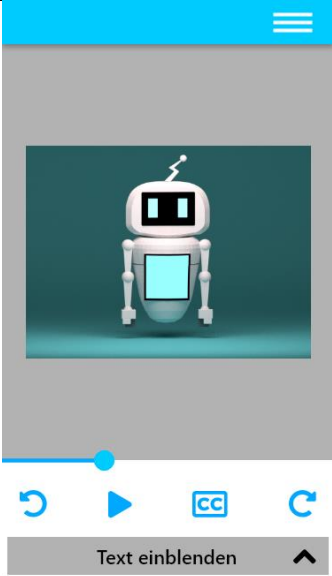
0806 (A) Hierarchie

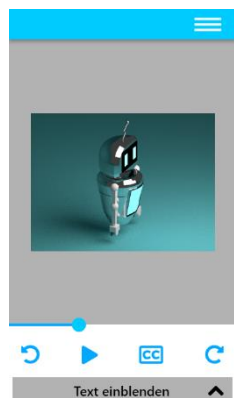
	Sprechertexte	Screen texte	Regieanweisung
 <p>The screenshot shows a 3D software interface. On the left, a small white robot character is visible. On the right, a scene graph hierarchy is displayed, showing a tree structure of objects and their relationships. The interface includes a blue header bar with a menu icon, a timeline at the bottom with a play button and a 'Text einblenden' button, and a 'CC' icon.</p>	<p>080601 Objekte können miteinander hierarchisch verknüpft werden, um Eigenschaften, wie zum Beispiel ihre Transformationen, miteinander zu verketteten. Dadurch beeinflusst das Objekt mit höherer Hierarchie, das so genannte Elternobjekt, alle darunter gestellten Objekte, die Kinder- und Kindeskindern. Diese Hierarchie kann in einem Szenengraph dargestellt werden. Jedes Objekt stellt einen Knoten dar. Die Verbindungen zwischen den Knoten werden als Äste bezeichnet. Oftmals wird daher auch der Begriff des Szenenbaums verwendet.</p> <p>080602 Der „Pivot Point“ ist, ähnlich einem Gelenk, der Punkt um den das Objekt rotiert, das Rotationszentrum. Er ist standardmäßig im Koordinatenursprung des Objektes positioniert. Wenn man Objekte in Beziehung zueinander anordnen und bewegen will, muss man den Pivot Point sinnvoll an den Punkt setzen, um den es rotieren oder skalieren soll.</p>	<p>Szenenbaum: -Hält Beziehungen zwischen Objekten fest Pivot Point: -Rotationszentrum</p>	<p>Der Roboter wird neben zugehörigem Szenenbaum gezeigt. Im nächsten Screen sieht man alle Pivot Punkte markiert und sieht wie er einen Arm beugt.</p>

📱 0807 (I) Hierarchie


	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
 <p>The screenshot shows a mobile application interface. At the top is a blue header with a white menu icon. Below it is a grey panel containing a 3D robot character on a teal background. To the right of the robot is a blue information icon. Below the robot are two radio buttons: the top one is selected (blue) and labeled 'Pivotpunkte sinnvoll setzen', and the bottom one is unselected (white) and labeled 'Pivotpunkte in Objektsprung setzen'. A blue play button is centered below the radio buttons. At the bottom of the screen is a circular navigation pad with four arrows pointing up, down, left, and right.</p>	<p>080701 Setze die Pivot Points entweder in die Objektsprünge, oder an die gewünschten Rotationszentren. Spiele dann die Animation ab.</p>	<p>Info: Setze die Pivotpunkte entweder in die Objektsprünge, oder an gewünschten Rotationszentren. Spiele dann die Animation ab.</p>	<p>Der Benutzer kann zwischen den zwei Pivotpunktmöglichkeiten wählen, die entsprechende Animation auswählen und sehen wie alles zerschossen wird, wenn der Pivotpunkt im Objektsprung sitzt und beim sinnvoll gesetzten alles schön rund läuft. 360° Ansicht?</p>

🎧 0808 (A) Farbe und Licht

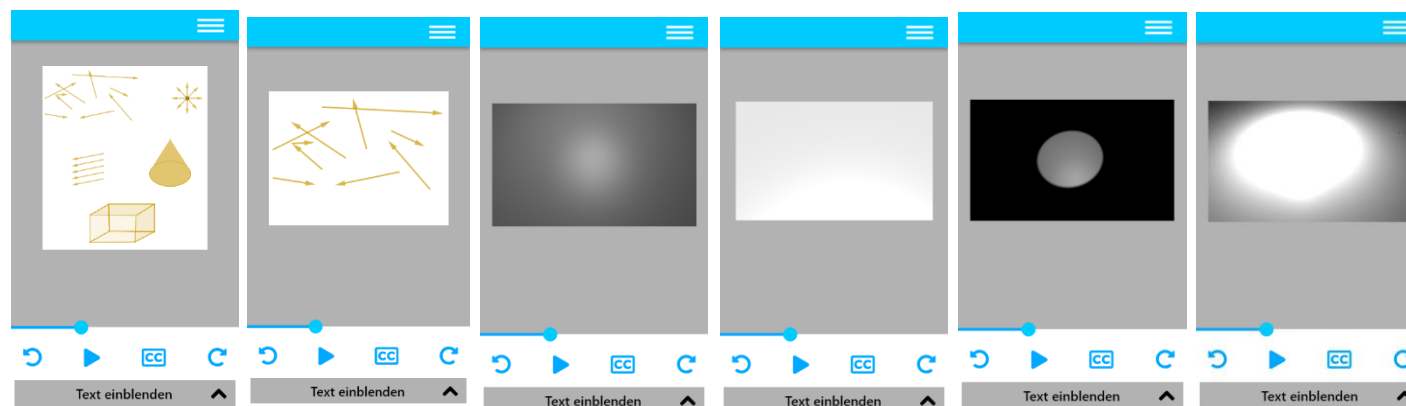
	Sprechertexte	Screentexte	Regie-anweisung
	<p>080801 Farbe in der 3D-Computergrafik ergibt sich aus vielen Parametern. Sie ist abhängig von der Position des Objektes, der Ausrichtung der Fläche im Raum,</p> <p>080802 also ihrer Flächennormalen, und den Materialeigenschaften, zum Beispiel der Textur.</p> <p>080803 Außerdem wird sie bestimmt durch Farbe, Intensität und Richtung des Lichtes,</p> <p>080804 sowie der Position und Rotation der Kamera.</p>	<p>Farbe: -Wird an jedem Pixel bestimmt Ist abhängig von: -Position -Materialeigenschaften -Flächennormalen -Farbe, Intensität, Richtung des Lichtes -Rotation/Position der Kamera</p>	<p>080801 Es ist der Roboter zu sehen.</p> <p>080802 Körper und Kopf werden glossy</p> <p>080803 Lichtfarbe ändert sich.</p>



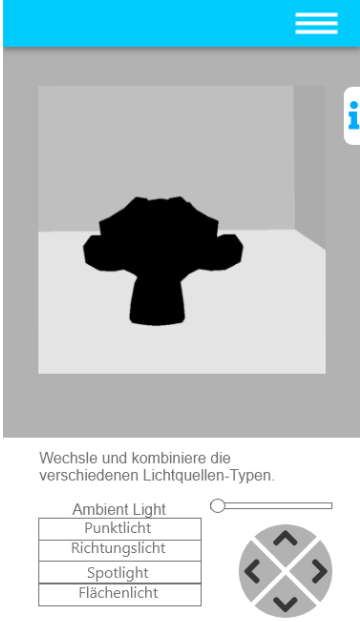
🎧 0809 (A) Lichtquellen-Typen

	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>080901 Es werden fünf grundlegende Lichtquellen-Typen unterschieden. Umgebungslicht, Richtungslicht, Punktlicht, Spotlicht und Flächenlichtquellen.</p> <p>080902 Das Umgebungslicht, im Englischen Ambient-Light genannt, ist durch eine Intensität, aber keine bestimmte Richtung definiert.</p> <p>080903 Richtungslicht bezeichnet man auch als „Parallel Light“, darunter versteht man direktionales Licht, das von einem sehr weit oder sogar unendlich weit entfernten Punkt, ähnlich einer Sonne, ausgestrahlt wird. Es besitzt überall in der Szene die gleiche Richtung.</p> <p>080904 Unter Punktlicht versteht man Licht, das von einem Punkt ausgeht und sich bis auf eine bestimmte Distanz in alle Richtungen, und somit radial, im Raum ausbreitet.</p> <p>080905 Das Spotlicht strahlt in einem Kegel von der Kegelspitze aus. Es besitzt eine Position, wie auch ein Punktlicht, strahlt aber nur in</p>	<p>5 Lichtquellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umgebungslicht -Richtungslicht -Punktlicht -Spotlicht -Flächenlichtquellen 	<p>Zu Beginn sieht man eine schematische Darstellung der fünf Lichtquellen in einem Bild.</p> <p>080902 Bei „Umgebungslicht“ wird die Grafik zum Umgebungslicht eingeblendet.</p> <p>Nach und nach werden die fünf Lichtquellen-Typen erklärt und beispielhaft, je bei ihrer Bezeichnung („Richtungslicht“, „Punktlicht“, „Spotlicht“, „Flächenlichtquellen“), gezeigt.</p>

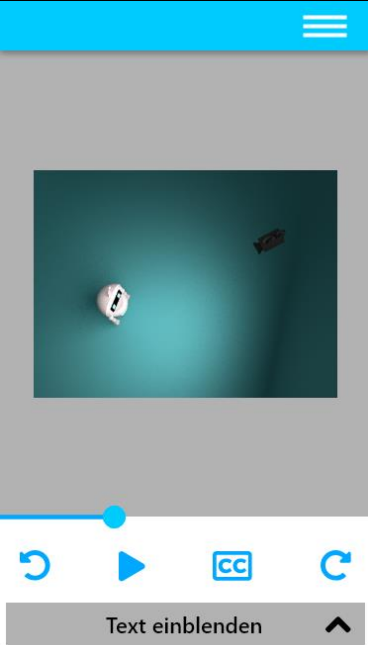
	<p>einem bestimmten Öffnungswinkel aus. Auf eine gewisse Distanz findet eine Attenuation, eine Dämpfung, statt, die einen Intensitätsabfall mit sich bringt.</p> <p>080906</p> <p>Flächenlichtquellen erzeugen weiches Licht und bestehen aus Ebenen oder Körpern, die mehrere Lichtquellen enthalten.</p>		
--	--	--	--



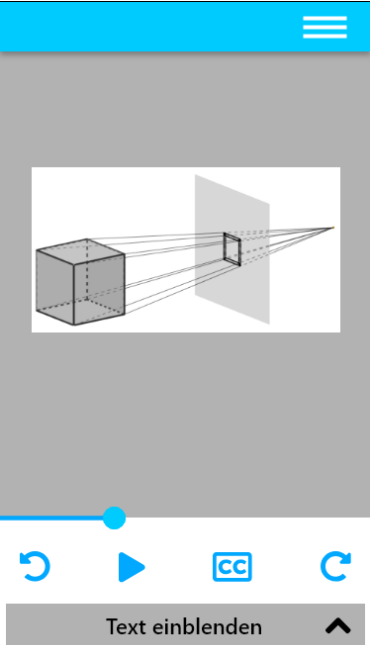
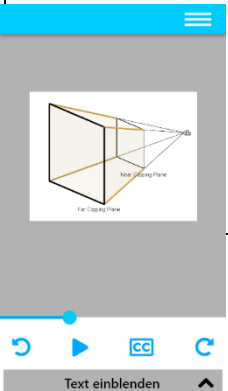
0810 (I) Lichtquellen-Typen

	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
 <p>Wechsle und kombiniere die verschiedenen Lichtquellen-Typen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ambient Light Punktlicht Richtungslicht Spotlight Flächenlicht 	<p>081001</p> <p>Wähle verschiedene Lichtquellen.</p>	<p>Info:</p> <p>Wähle und kombiniere die verschiedenen Lichtquellen.</p>	<p>Der Benutzer kann verschiedene Lichtquellen auswählen und kombinieren, dementsprechend ändert sich das Bild. Er kann mithilfe von zwei Fingern oder dem Scrollrad einer Maus herauszoomen und die Position der Lichtquellen durch Finger oder gedrücktem linken Mausknopf verschieben und durch Greifen des Richtungsvektors der Lichtquelle ihre Rotation verändern.</p> <p>360° Ansicht?</p>

🎧 0811 (A) Kamera

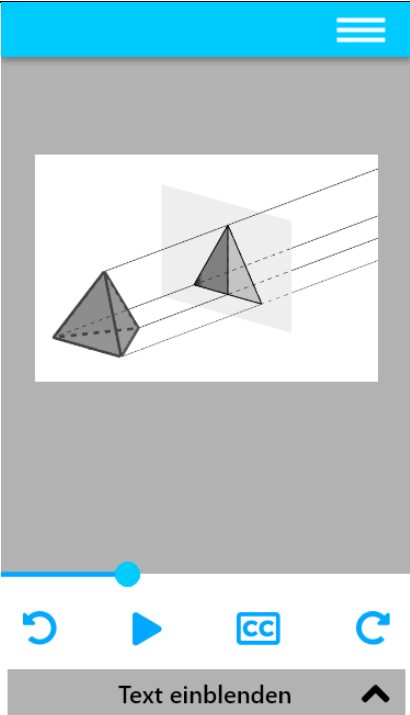
	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>081101 Die Kamera projiziert eine dreidimensionale Szene auf ein zweidimensionales Bild. Die 3D-Szene, deren Koordinaten als dreidimensionale Vektoren im Raum vorliegen, wird</p> <p>081102 zu einem Bild mit diskreten, zweidimensionalen Pixeln umgerechnet. Es gibt zwei Projektionsarten, um dies zu realisieren, die Perspektivische Projektion und die Orthografische, bzw. Parallelprojektion. Dafür sind drei Begriffe wichtig.</p> <p>081103 Der Viewpoint beschreibt, wo sich die Kamera im Raum befindet.</p> <p>081104 Das „Center of Interest“ ist der Punkt, auf den die Kamera gerichtet ist.</p> <p>081105 Als „Up Vector“ bezeichnet man den Vektor, der die Oberseite der Kamera markiert und somit ihren Drehwinkel erkennen lässt.</p>	<p>-Projektion in 2D-Bild -Perspektivische Projektion -Parallelprojektion -Viewpoint -Center of Interest -Up Vector</p>	<p>081101 Zuerst wird eine dreidimensionale Szene gezeigt.</p> <p>081103 Bei „Viewpoint“ wird eine Kamera gezeigt.</p> <p>081104 Bei „Center of Interest“ das Center of Interest etc.</p> <p>081105 „Up Vector“</p>

🎧 0812 (A) Perspektivische Projektion

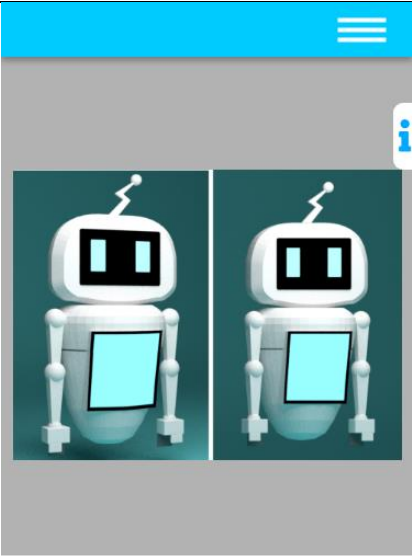
	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>Die perspektivische Projektion ist der Wahrnehmung des menschlichen Auges sehr nahe. Objekte, die nahe am Betrachter sind werden größer dargestellt, als weit entfernte.</p> <p>081201 Um scharf sehen zu können, müssen sich die Lichtstrahlen, die von einem Objekt reflektiert werden auf der Netzhaut des Auges in einem Fluchtpunkt schneiden.</p> <p>081202 In der 3D-Computergrafik dient die Kamera als Auge des Betrachters, in ihr schneiden sich die Strahlen. Ihren Öffnungswinkel kann man frei wählen, was verschiedene Brennweiten simuliert.</p> <p>081203 Zwischen Kamera und Szene befindet sich eine Bildebene, auf die die dreidimensionale Szene projiziert wird, ähnlich einer Leinwand.</p> <p>081204 Der Bereich, der von der Kamera erfasst und gerendert wird, wird zum Betrachter hin von der Near-Plane und nach hinten von der Far-Plane begrenzt. Der erfasste Bereich zwischen Near- und Far-Plane wird als Frustum bezeichnet, er bildet die Form einer Pyramide mit abgeschnittener Spitze. Objekte außerhalb werden nicht berücksichtigt. Das Zuschneiden auf den Bereich</p>	<p>-der menschlichen Wahrnehmung nahe -Kamera als Fluchtpunkt -Szene wird auf Bildebene projiziert -Near-Plane -Far-Plane -Frustum: abgeschnittene Pyramide</p>	<p>081201 Es wird ein 3D-Objekt und ein menschliches Auge gezeigt. Vom Objekt gehen Strahlen aus, die sich im Auge schneiden.</p> <p>081202 Das Auge wird durch das Symbol einer Kamera ersetzt.</p> <p>081203 Eine Bildebene wird eingesetzt und die Schnittlinien der Strahlen mit der Ebene werden eingezeichnet.</p> <p>081204 Zum Schluss wird noch das Frustum eingezeichnet.</p>
			

	des Frustums wird im Englischen als Clipping bezeichnet.		
--	--	--	--

🎧 0813 (A) Parallelprojektion

	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
	<p>Die Parallelprojektion erzeugt ein weniger realistisches Bild.</p> <p>081301 Bei ihr werden Objekte durch</p> <p>081302 parallele Strahlen auf die</p> <p>081303 Bildebene projiziert.</p> <p>081304 Das Frustum hat daher die Form eines Quaders. Objekte erscheinen unabhängig von der Entfernung zum Betrachter gleich groß. Diese Art der Projektion wird vor allem für technische Zeichnungen und Video Games verwendet, dort jedoch oft fälschlicherweise als Isometrie bezeichnet.</p>	<p>-weniger realistisches Bild</p> <p>-Objekte werden durch parallele Strahlen projiziert</p> <p>-Frustum: Quader</p>	<p>081301 3D-Objekt wird gezeigt.</p> <p>081302 „parallele Strahlen“ Von ihm gehen parallele Strahlen aus.</p> <p>081303 „Bildebene“ Eine Bildebene wird eingesetzt</p>

🖥️ 0814 (I) Projektion

	Sprechertexte	Screentexte	Regieanweisung
 <p>Rotiere die Kamera.</p> <p>Rotation</p>	<p>081405</p> <p>Du siehst dasselbe Bild einmal als Perspektivische Projektion links, und als Parallelprojektion rechts. Rotiere nun die Kamera, um die Auswirkungen der verschiedenen Projektionsarten zu verstehen.</p>	<p>Info</p> <p>Du siehst dasselbe Bild einmal als Perspektivische Projektion links, und als Parallelprojektion rechts. Rotiere nun die Kamera und die Auswirkungen der verschiedenen Projektionsarten zu verstehen</p>	<p>Der Benutzer kann die Kamera mit Hilfe eines Buttons oder seinem Finger rotieren und beobachten wie sich die beiden Bilder (Perspektivische Projektion/ Parallelprojektion) verändern.</p>