



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Московский государственный технический университет  
имени Н.Э. Баумана  
(национальный исследовательский университет)»  
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ «Информатика и системы управления»

КАФЕДРА «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

# РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## К КУРСОВОМУ ПРОЕКТУ

### НА ТЕМУ:

разработка ПО, которое:

1) реализует алгоритм деформации (сокращения и растяжения) человеческого бицепса с помощью геометрической модели на узлах, сохраняющей объем при деформации;

2) предоставляет возможности загрузки модели из конфигурационного файла, управления ее состоянием (сокращение и растяжение) и положением (вращение, перемещение и масштабирование)

Студент ИУ7-53Б  
(Группа)

П. Г. Пересторонин  
(Подпись, дата) (И.О.Фамилия)

Руководитель курсового проекта

А. А. Оленев  
(Подпись, дата) (И.О.Фамилия)

2020 г.

# Оглавление

<b>Введение</b>	<b>3</b>
<b>1 Аналитическая часть</b>	<b>5</b>
1.1 Методы визуализации мышц . . . . .	5
1.1.1 Геометрические методы . . . . .	5
1.1.2 Физические методы . . . . .	6
1.1.3 Методы, основанные на данных . . . . .	7
1.2 Существующие программные обеспечения . . . . .	7
1.3 Модели мышцы и каркаса . . . . .	9
1.3.1 Модель мышцы . . . . .	9
1.3.2 Расчёт формул деформации мышцы . . . . .	11
1.3.3 Модель каркаса мышцы . . . . .	15
1.4 Анализ алгоритмов удаления невидимых линий и поверхностей	16
1.4.1 Алгоритм обратной трассировки лучей . . . . .	16
1.4.2 Алгоритм, использующий Z-буфер . . . . .	17
1.4.3 Алгоритм Робертса . . . . .	18
1.5 Анализ методов закрашивания . . . . .	20
1.5.1 Простая закрашка . . . . .	20
1.5.2 Закраска по Гуро . . . . .	21
1.5.3 Закраска по Фонгу . . . . .	22
<b>2 Конструкторская часть</b>	<b>24</b>
2.1 Требования к программному обеспечению . . . . .	24
2.2 Разработка алгоритмов . . . . .	25
2.2.1 Алгоритм деформации мышцы . . . . .	25
2.2.2 Алгоритм триангуляции мышцы . . . . .	26
2.2.3 Алгоритм синтеза изображения . . . . .	27
<b>3 Технологическая часть</b>	<b>29</b>
3.1 Средства реализации . . . . .	29
3.2 Реализация алгоритмов . . . . .	30
<b>4 Исследовательская часть</b>	<b>37</b>

<b>Заключение</b>	<b>38</b>
<b>Литература</b>	<b>39</b>

# Введение

Задача визуализации мышц решается в областях, где применяется компьютерная графика: разработка игр, профессиональное программное обеспечение, которое используется биологами и врачами, монтаж в кино и других. Такая задача решается геометрическими методами, физическими, а также методами, которые основаны на данных[1].

Метод решения задачи визуализации мышц выбирается исходя из требований и специфики предметной области, где эта задача ставится. Универсального метода решения подобной задачи нет: геометрические методы сохраняют инварианты за счёт решения соотношений без приближений, при этом редко находят применение в динамических средах; физические методы визуализации, наоборот, лучше визуализируют динамические среды, при этом аппроксимируя получающиеся во время решения алгебраические системы уравнений для ускорения вычислений или решая эти системы численными методами, что также приводит к потере точности. Методы, основанные на данных, применяются в случаях, когда требуется визуализировать мышцы существующего в нужном виде объекта.

Цель работы - разработать программное обеспечение, которое предоставляет возможности загрузки параметров модели геометрической модели бицепса на узлах из конфигурационного файла, изменения этих параметров в интерактивном режиме, управления состоянием модели (сокращение и растяжение), а также положением (вращение, перемещение и масштабирование).

Чтобы достигнуть поставленной цели, требуется решить следующие задачи:

- формально описать структуру моделей мышцы и каркаса;
- рассчитать формулы деформации геометрической модели с сохранением объема;

- выбрать алгоритмы трёхмерной графики, визуализирующие модель;
- реализовать алгоритмы для визуализации описанных выше объектов.

# 1 Аналитическая часть

## 1.1 Методы визуализации мышц

Как уже было сказано во введении, все методы визуализации мышц можно разделить на 3 группы:

- геометрические;
- физические;
- методы, основанные на данных.

### 1.1.1 Геометрические методы

Геометрические методы описывают мышцу как поверхность, задаваемую математической функцией или множеством математических функций. Данные методы визуализации мышц использовались в ранних системах, потому что физическим методам было недостаточно вычислительных мощностей[1]. Геометрические методы позволяют решить задачу без интерполяции и аппроксимации, вследствие чего получается действительное решение, а не приближенное. Такие методы используются для визуализации сокращения мышц, которые могут использоваться как основа для визуализации деформации кожи и анимации лица. Данные методы позволяют моделировать также и веретенообразные мышцы, используя и комбинируя функции фигур вращения. Учитывая факт ограниченности данных методов из-за использования математических функций в своей основе, а также тот факт, что сокращение мышц определяется возможными сокращениями скелета, существуют задачи, в которых данные методы не позволяют достичь достаточной степени реализма с точки зрения физиологии и биомеханики [2].

Наиболее распространённые геометрические методы:

- FFD (Free Form Deformation)[3];
- методы, использующие параметрические и полигональные поверхности[4];
- методы, использующие поверхности, заданные неявными функциями[5][6].

### 1.1.2 Физические методы

В то время, как геометрический подход к решению задачи визуализации мышц доказал свою применимость в статических графических системах, лежащий в его основе подход описания моделей через математические функции не позволяет работать с динамическими системами, то есть системами, положение которых меняется со временем по законам физики[1]. Исследователи подошли к решению проблемы построения динамической системы с точки зрения физики.

Существуют физические методы решения задачи визуализации мышц, которые используются совместно с геометрическими, однако основная идея таких методов заключается в том, что в них весь объект делится на части и учитывается взаимодействие этих частей между собой в каждый момент времени.

Наиболее распространённые физические методы:

- MSS (Mass-Spring System)[7];
- метод конечных элементов (FEM)[8][9];
- метод конечных объемов (FVM)[10][11].

Примером модели мышц на основе физических методов может послужить VIPER[12] (англ. Volume Invariant Position-based Elastic Rods) - версия модели позиционных эластичных стержней[13] (англ. Position-based

Elastic Rods), сохраняющая объем. С помощью данных моделей мышца представляется в виде набора стержней, состоящих из узлов, имеющих в случае обычной модели 2 параметра для каждого узла: позиция и степень скручивания, а в случае модели, сохраняющей объем - 3 параметра: позиция, степень скручивания и масштаб. Данные модели используются для представления динамической системы.

### 1.1.3 Методы, основанные на данных

Эти методы используют данные, которые собираются с поверхности интересующего объекта с помощью системы захвата движения, которая считывает данные с исследуемого объекта при помощи так называемых маркеров[14]. Подобные методы новее методов, перечисленных выше, и нередко позволяют достичь более реальных результатов для определённого объекта, нежели их конкуренты. Однако данный подход решает более частную задачу, что сокращает область его применимости.

## 1.2 Существующие программные обеспечения

На рисунках 1.1 и 1.2 показано, как выглядят мышцы при использовании модели на основе VIPER, физического метода, описанного в пункте 1.1.2.

Ещё одним популярным продуктом в сфере визуализации мышц является X-Muscle System[15] - расширение для программы Blender[16], которое поддерживает создание мышцы в интерактивном режиме. В данном случае мышца состоит из *канонических костей* — геометрических примитивов, которые имеют 3 параметра: позиция, направление и ориентация. На рисунках 1.3 и 1.4 показаны примеры мышц, на основе модели X-Muscle



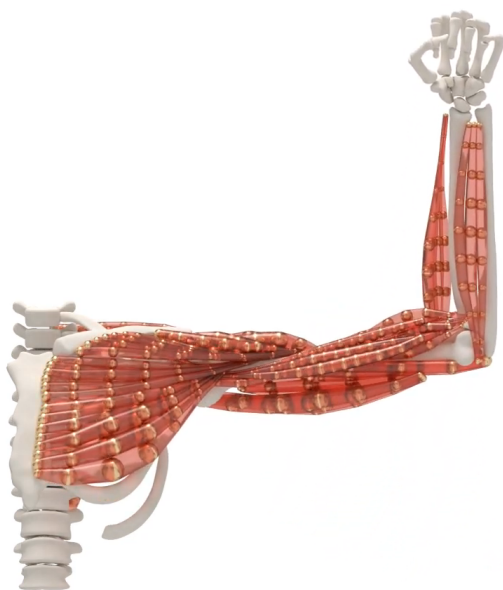


Рис. 1.1: Мышцы на основе VIPER, прозрачные стержни.

16 ms / 62 fps

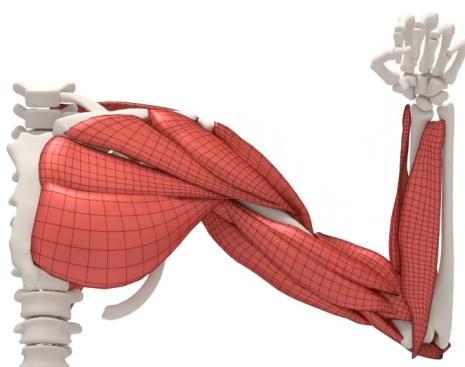


Рис. 1.2: Мышцы на основе VIPER, вид с сеткой.

System.

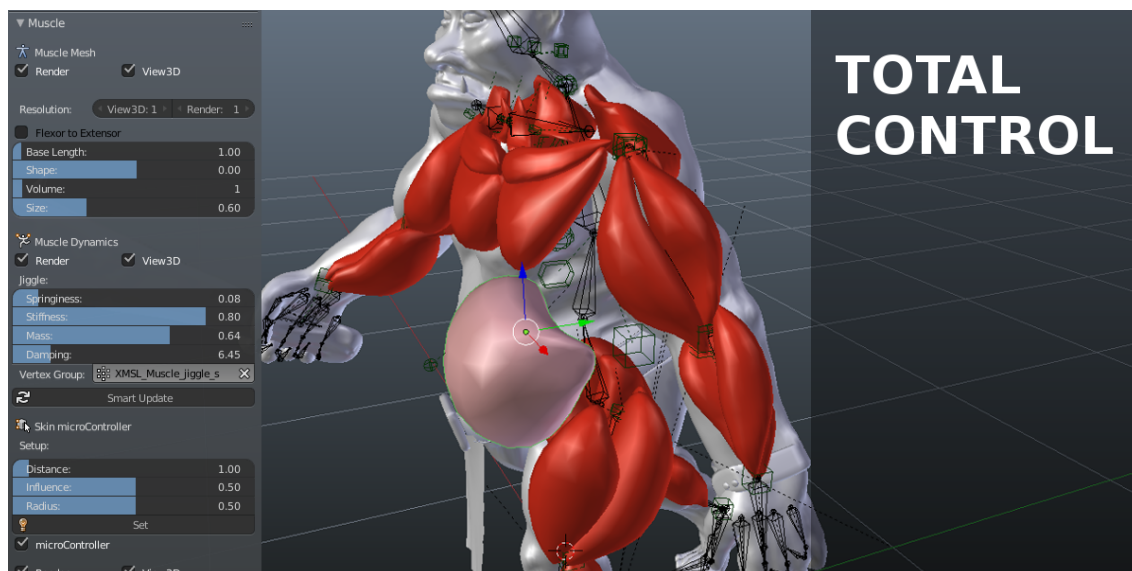


Рис. 1.3: Мышцы X-Muscle System. Проектирование.



Рис. 1.4: Мышцы X-Muscle System с текстурами.

## 1.3 Модели мышцы и каркаса

### 1.3.1 Модель мышцы

Бицепс является веретенообразной мышцей[2], что допускает использование геометрических методов. Учитывая, что программное обеспечение, получаемое в результате данной работы, предусматривает статическую систему, можно сделать вывод, что ограничений по использованию геомет-

рических методов нет[1].

Модель мышцы в данной работе представляется с помощью группы усечённых конусов, полученной путем вращения группы отрезков, находящихся между узлами модели. При такой модели радиусы основания конуса описываются значениями радиусов в точках начала и конца отрезка, которые далее будут называться *радиусом узла*. Такая модель позволяет аппроксимировать математические функции в продольном сечении с задаваемой точностью, а также задавать параметр в каждой точке получающейся табличной функции. Модель с 4 узлами представлена на рисунке 1.5, получена данная модель путем вращения группы отрезков, представленных на рисунке 1.6 (отрезки:  $r_1r_2$ ,  $r_2r_3$ ,  $r_3r_4$ ). Чем большая точность требуется, тем большее количество узлов потребуется для аппроксимации мышцы.

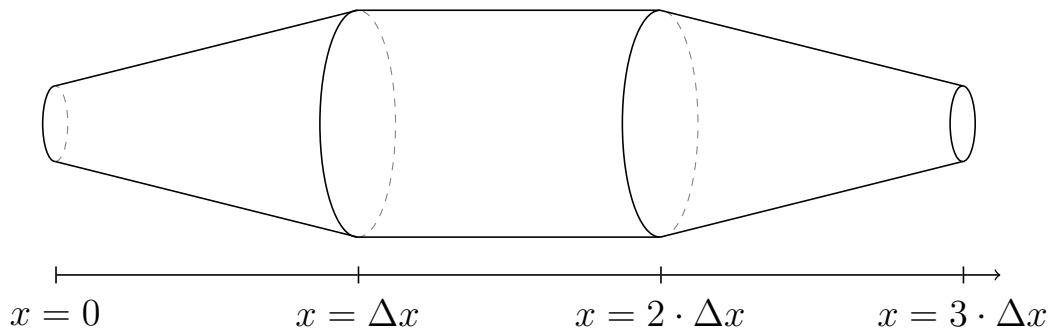


Рис. 1.5: Модель на 4 узлах.

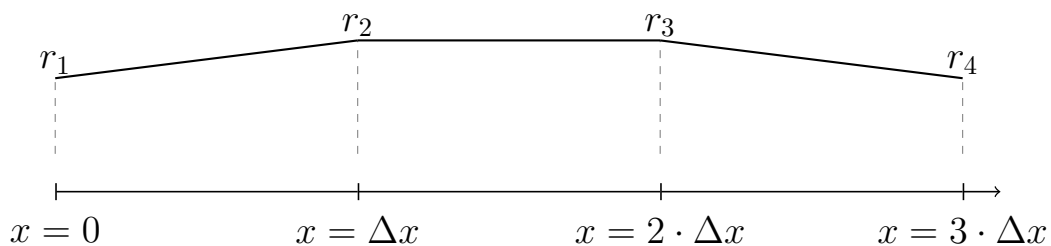


Рис. 1.6: Фигура, путём вращения которой получают усечённые конусы, составляющие мышцу.

Расстояние между узлами постоянное. Данный факт не вносит ограничений в представление модели, так как, описывая узел пропорционально соседям этого узла, получается представление, в котором визуально расстояние между этими двумя соседними узлами удваивается. Сделав обратное действие можно вводить новые узлы, уменьшая при этом расстояние между узлами и увеличивая тем самым точность.

Учитывая описанное выше, для исчерпывающего описания состояния и положения мышцы требуется массив радиусов оснований конусов в узлах и расстояние между узлами.

Такой набор не хранит информации о поведении узлов при деформациях, поэтому для полного описания свойств мышцы также для каждого узла требуется добавить коэффициент приращения, который означает относительный прирост данного узла.

Таким образом мышцу в рассматриваемой системе можно описать следующим образом:

- массив радиусов узлов;
- расстояние между узлами;
- массив коэффициентов прироста радиусов узлов.

### 1.3.2 Расчёт формул деформации мышцы

Как уже было сказано выше, общий объем модели составляется из объемов составляющих ее усечённых конусов, объем которых вычисляется как фигура вращения отрезка.

Отрезок задаётся в виде прямой, заданной уравнением  $y = ax + b$ , которая ограничена по  $x$ :  $x \in [0; \Delta x]$ , где  $\Delta x$  - расстояние между узлами. Во всех последующих вычислениях подразумевается, что пара соседних узлов с индексами  $i$  и  $(i + 1)$  сдвигается на расстояние  $(1 - i) \cdot \Delta x$  по оси  $X$  (во всех последующих расчетах интересует только величина  $\Delta x$ , поэтому все последующие расчёты справедливы и для исходного положения составных частей модели). Площадь усечённого конуса в таком случае рассчитывается по формуле (1.1):

$$\mathcal{V} = \pi \cdot \int_0^{\Delta x} f^2(x) dx, \quad \text{где } f(x) = ax + b \quad (1.1)$$

Далее можно подставить значение функции и рассчитать интеграл (1.2):

$$\mathcal{V} = \pi \cdot \int_0^{\Delta x} (a^2 x^2 + 2abx + b^2) dx = \pi \cdot \left( \frac{a^2 x^3}{3} + abx^2 + b^2 x \right) \Big|_0^{\Delta x} \quad (1.2)$$

Из чего следует (1.3):

$$\mathcal{V} = \pi \cdot \left( \frac{a^2 \Delta x^3}{3} + ab\Delta x^2 + b^2 \Delta x \right) \quad (1.3)$$

Коэффициенты  $a$  (угла наклона прямой) и  $b$  (точки пересечения прямой с  $Oy$ ) можно найти исходя из двух имеющихся точек отрезка. Так, для отрезка между  $i$ -ым и  $(i + 1)$ -ым узлами, получается (1.4) и (1.5):

$$a = \frac{y_{i+1} - y_i}{\Delta x} \quad (1.4)$$

$$b = y_i \quad (1.5)$$

Пусть  $n$  - кол-во узлов. Тогда  $R = \{r_1, r_2, \dots, r_n\}$  - массив радиусов узлов,  $M = \{m_1, m_2, \dots, m_n\}$  - массив коэффициентов прироста радиусов узлов. Отсюда (учитывая формулы (1.3), (1.4) и (1.5)) получается, что общий объем, для удобства последующих вычислений поделённый на  $\pi$ , можно вычислить по формуле (1.6):

$$V = \frac{\mathcal{V}}{\pi} = \sum_{i=1}^{n-1} \left( \frac{(r_{i+1} - r_i)^2 \cdot \Delta x}{3} + 2r_i(r_{i+1} - r_i) \cdot \Delta x + r_i^2 \Delta x \right) \quad (1.6)$$

После выноса за знак суммы  $\Delta x$  получается итоговая формула вычисления объема (1.7):

$$V = \Delta x \cdot \sum_{i=1}^{n-1} \left( \frac{(r_{i+1} - r_i)^2}{3} + 2r_i(r_{i+1} - r_1) + r_i^2 \right) \quad (1.7)$$

Которая представима как функцию от расстояния между узлами  $\Delta x$  и массива радиусов узлов (1.8):

$$V(\Delta x, R) = \Delta x \cdot F(R), \quad (1.8)$$

где  $F(R)$  - функция (1.9):

$$F(R) = \sum_{i=1}^{n-1} \left( \frac{(r_{i+1} - r_i)^2}{3} + 2r_i(r_{i+1} - r_1) + r_i^2 \right) \quad (1.9)$$

Длина модели  $L$  является суммой расстояний между узлами и для  $n$  узлов находится следующим образом (1.10):

$$L = (n - 1) \cdot \Delta x \quad (1.10)$$

Откуда выводится зависимость расстояния между узлами от длины (1.11):

$$\Delta x = \frac{L}{n - 1} \quad (1.11)$$

При деформации модели (сокращении или растяжении) по заданию требуется, чтобы объем оставался постоянным. Из выражения (1.8) можно сделать вывод, что для равенства  $V = V'$ , где  $V$  - объем до деформации, а  $V'$  - после, требуется выполнение равенства (1.12):

$$\Delta x \cdot F(R) = \Delta x' \cdot F(R') \quad (1.12)$$

где  $R'$  - массив радиусов узлов после деформации.

$\Delta x'$ , учитывая (1.11), находится из (1.13):

$$\Delta x' = \frac{L'}{n - 1} = \frac{L + \delta x}{n - 1} = \Delta x + \frac{\delta x}{n - 1} \quad (1.13)$$

где  $\delta x$  - изменение длины, а  $L' = L + \delta x$  - новое значение длины модели.

$F(R')$  можно найти, как (1.14):

$$F(R') = \frac{F(R) \cdot \Delta x}{\Delta x'} = \frac{\Delta x}{\Delta x'} \cdot F(R) \quad (1.14)$$

Пусть  $\delta y$  - элементарное приращение радиуса. Тогда новое значение для радиуса каждого узла находится из соотношения:

$$r'_i = r_i + m_i \cdot \delta y \quad (1.15)$$

где  $m_i$  (как было описано выше) - коэффициент прироста радиуса.

Таким образом выражается через (1.15) радиусы массива  $R'$  и найти  $F(R')$  как (1.16):

$$F(R') = \sum_{i=1}^{n-1} \left( \frac{((r_{i+1} + m_{i+1} \cdot \delta y) - (r_i + m_i \cdot \delta y))^2}{3} + \right. \quad (1.16)$$

$$\left. + 2(r_i + m_i \cdot \delta y) \cdot (r_{i+1} + m_{i+1} \cdot \delta y - r_i + m_i \cdot \delta y) + (r_i + m_i \cdot \delta y)^2 \right)$$

После приведения подобных слагаемых относительно  $\delta y$  получается (1.17):

$$F(R') = A\delta y^2 + B\delta y + C, \quad (1.17)$$

где  $A$ ,  $B$ ,  $C$  рассчитываются из (1.18), (1.19), (1.20) соответственно.

$$A = \sum_{i=1}^{n-1} \left( \frac{1}{3}m_{i+1}^2 - \frac{5}{3}m_{i+1}m_i + \frac{7}{3}m_i^2 \right) \quad (1.18)$$

$$B = \sum_{i=1}^{n-1} (m_{i+1}r_i + m_i r_{i+1}) \quad (1.19)$$

$$C = \sum_{i=1}^{n-1} \left( \frac{(r_{i+1} - r_i)^2}{3} + r_{i+1}r_i \right) \quad (1.20)$$

Квадратное уравнение (1.17) имеет решения (1.21):

$$\delta y_{1,2} = \frac{-B \pm \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A} \quad (1.21)$$

Среди решений выбирается большее, потому что меньшее решение не обеспечивает сохранение объема при отрицательных радиусах, что не является верным в рамках поставленной задачи. Таким образом  $\delta y$  - больший корень среди корней из (1.21), который равен (1.22):

$$\delta y = \frac{-B + \sqrt{B^2 - 4AC}}{2A} \quad (1.22)$$

Таким образом при деформации модели на величину  $\delta x$  новые значения радиусов узлов имеют вид (1.15), где величина  $\delta y$  находится из выражения (1.22).

### 1.3.3 Модель каркаса мышцы

Каркас - модель, симулирующая в данной работе скелет руки двумя соединёнными концами стержнями, к которым крепится мышца. Каркас служит для улучшения визуализации мышцы и повышения реалистичности изображения. Положение каркаса может быть однозначно определено положением и состоянием модели мышцы, однако точки крепления не зависят от нее. В связи с этим для представления каркаса требуются следующие параметры:

- расстояние от нескрепленного конца первого стержня до точки крепления мышцы;
- расстояние от точки крепления мышцы к первому стержню до точки соединения стержней;
- расстояние от точки соединения стержней до точки крепления мыш-



цы ко второму стержню;

- расстояние от точки крепления мышцы ко второму стержню до нескрепленного конца второго стержня;

Углы наклона стержней каркаса находятся из теоремы косинусов, которая для треугольника с длинами сторон  $A$ ,  $B$ ,  $C$  и угла  $\alpha$ , лежащего напротив стороны с длиной  $A$ , имеет вид (1.23):

$$A^2 = B^2 + C^2 - 2BC \cos(\alpha) \quad (1.23)$$

Откуда можно выразить угол  $\alpha$  как (1.24):

$$\alpha = \arccos \left( \frac{B^2 + C^2 - A^2}{2BC} \right) \quad (1.24)$$

## 1.4 Анализ алгоритмов удаления невидимых линий и поверхностей

При выборе алгоритма удаления невидимых линий и поверхностей учитывается особенность поставленной задачи - работа программы будет выполняться в реальном режиме при взаимодействии с пользователем. Этот факт предъявляет к алгоритму требование по скорости работы. Для выбора наиболее подходящего алгоритма следует рассмотреть уже имеющиеся алгоритмы удаления невидимых линий и поверхностей.

### 1.4.1 Алгоритм обратной трассировки лучей

Алгоритм работает в пространстве изображения[17].

Идея: для определения цвета пиксела экрана через него из точки наблюдения проводится луч, ищется пересечение первым пересекаемым объектом сцены и определяется освещенность точки пересечения. Эта освещенность складывается из отраженной и преломленной энергий, полученных от источников света, а также отраженной и преломленной энергий, идущих от других объектов сцены. После определения освещенности найденной точки учитывается ослабление света при прохождении через прозрачный материал и в результате получается цвет точки экрана.

Плюсы:

- изображение, которое строится с учётом явлений дисперсии лучей, преломления, а также внутреннего отражения;
- возможность использования в параллельных вычислительных системах.

Минусы:

- трудоёмкие вычисления[18];

## 1.4.2 Алгоритм, использующий Z-буфер

Алгоритм работает в пространстве изображения[19].

Идея: имеется 2 буфера - буфер кадра, который используется для запоминания цвета каждого пиксела изображения, а также  $z$ -буфер - отдельный буфер глубины, используемый для запоминания координаты  $z$  (глубины) каждого видимого пиксела изображения. В процессе работы глубина или значение  $z$  каждого нового пиксела, который нужно занести в буфер кадра, сравнивается с глубиной того пиксела, который уже занесен в  $z$ -буфер. Если это сравнение показывает, что новый пиксел расположен выше пиксела, находящегося в буфере кадра ( $z > 0$ ), то новый пиксел заносится в

цвет рассматриваемого пиксела заносится в буфер кадра, а координата  $z$  - в  $z$ -буфер. По сути, алгоритм является поиском по  $x$  и  $y$  наибольшего значения функции  $z(x, y)$ .

Плюсы:

- возможность обработки произвольных поверхностей, аппроксимируемых полигонами;
- отсутствие требования сортировки объектов по глубине.

Минусы:

- отсутствие возможности работы с прозрачными и просвечивающими объектами (в классической версии).

### 1.4.3 Алгоритм Робертса

Алгоритм работает в объектном пространстве[20].

Идея: алгоритм прежде всего удаляет из каждого тела те ребра или грани, которые экранируются самим телом. Затем каждое из видимых ребер каждого тела сравнивается с каждым из оставшихся тел для определения того, какая его часть или части, если таковые есть, экранируются этими телами.

Плюсы:

- реализации алгоритма, использующие предварительную приоритетную сортировку вдоль оси  $z$  и простые габаритные или минимаксные тесты, демонстрируют почти линейную зависимость от числа объектов[20].

Минусы:

- вычислительная трудоёмкость алгоритма теоретически растёт, как квадрат числа объектов[20];
- отсутствие возможности работы с прозрачными и просвечивающими объектами.

## Вывод

В таблице 1.1 представлено сравнение алгоритмов[21] удаления невидимых линий и поверхностей (по каждому параметру составлен рейтинг: 1 - лучший алгоритм, 3 - худший). Так как главным требованием к алгоритму является скорость работы, алгоритмы были оценены по следующим критериям:

- скорость работы (С);
- масштабируемость с ростом количества моделей (ММ);
- масштабируемость с увеличением размера экрана (МЭ);
- работа с фигурами вращения (ФВ).

Алгоритм	С	ММ	МЭ	ФВ
Z-буфера	1	2	1	1
Трассировка лучей	3	1	3	2
Робертса	2	3	1	3

Таблица 1.1: Сравнение алгоритмов удаления невидимых линий и поверхностей.

С учётом результатов в таблице 1.1 был выбран алгоритм **Z-буфера** удаления невидимых линий и поверхностей.

## 1.5 Анализ методов закрашивания

Методы закрашивания используются для затенения полигонов (или поверхностей, аппроксимированных полигонами) в условиях некоторой сцены, имеющей источники освещения. С учётом взаимного положения рассматриваемого полигона и источника света находится уровень освещённости по закону Ламберта (1.25):

$$I_{\alpha} = I_0 \cdot \cos(\alpha) \quad (1.25)$$

где  $I_{\alpha}$  - уровень освещённости в рассматриваемой точке,  $I_0$  - максимальный уровень освещённости, а  $\alpha$  - угол между вектором нормали к плоскости и вектором, направленным от рассматриваемой точки к источнику освещения (в случае нормированных векторов может быть рассчитан как скалярное произведение данных векторов).

### 1.5.1 Простая закрашка

Идея: вся грань закрашивается одним уровнем интенсивности, который зависит высчитывается по закону Ламберта[21]. При данной закрашке все плоскости (в том числе и те, что аппроксимируют фигуры вращения), будут закрашены однотонно, что в случае с фигурами вращения будет давать ложные ребра.

Плюсы:

- используется для работы с многогранниками, обладающими преимущественно диффузным отражением.

Минусы:

- плохо подходит для фигур вращения: видны ребра.

## 1.5.2 Закраска по Гуро

Идея: билинейная интерполяция в каждой точке интенсивности освещения в вершинах[22].

Нормаль к вершине можно найти несколькими способами:

- интерполировать нормали прилегающих к вершине граней;
- использовать геометрические свойства фигуры (так, например, в случае со сферой ненормированный вектор нормали будет в точности соответствовать вектору от центра сферы до рассматриваемой точки).

После нахождения нормали ко всем вершинам находится интенсивность в каждой вершине по закону Ламберта (1.25). Затем алгоритм проходит сканирующими строками по рассматриваемому полигону для всех  $y$  :  $y \in [y_{min}; y_{max}]$ . Каждая сканирующая строка пересекает 2 ребра многоугольника, пусть для определённости это будут ребра через одноименные вершины:  $MN$  и  $KL$ . В точках пересечения высчитывается интенсивность путём интерполяции интенсивности в вершинах. Так, для точки пересечения с ребром  $MN$  интенсивность будет рассчитана как (1.26):

$$I_{MN} = \frac{l_1}{l_0} \cdot I_M + \frac{l_2}{l_0} \cdot I_N \quad (1.26)$$

где  $l_1$  - расстояние от точки пересечения до вершины  $N$ ,  $l_2$  - расстояние от точки пересечения до вершины  $M$ ,  $l_0$  - длина ребра  $MN$ . Для точки пересечения сканирующей строки с ребром  $KL$  интенсивность высчитывается аналогично.

Далее, после нахождения точек пересечения, алгоритм двигается по  $Ox$  от левой точки пересечения  $X_{left}$  до правой точки пересечения  $X_{right}$  и в каждой точке  $\mathcal{X}$  интенсивность рассчитывается как (1.27):

$$I_{\mathcal{X}} = \frac{\mathcal{X} - X_{left}}{X_{right} - X_{left}} \cdot I_{X_{right}} + \frac{X_{right} - \mathcal{X}}{X_{right} - X_{left}} \cdot I_{X_{left}} \quad (1.27)$$

Плюсы:

- преимущественно используется с фигурами вращения с диффузным отражением, аппроксимированными полигонами.

Минусы:

- при закраске многогранников ребра могут стать незаметными.

### 1.5.3 Закраска по Фонгу

Идея: данный алгоритм работает похожим на алгоритм Гуро образом, однако ключевым отличием является то, что интерполируются не интенсивности в вершинах, а нормали[22]. Таким образом, закон Ламберта в данном алгоритме применяется в каждой точке, а не только в вершинах, что делает этот алгоритм гораздо более трудоёмким, однако с его помощью можно гораздо лучше изображаются блики.

Плюсы:

- преимущественно используется с фигурами вращения с зеркальным отражением, аппроксимированными полигонами.

Минусы:

- самый трудоёмкий алгоритм из рассмотренных[21].

## Вывод

В таблице 1.2 представлено сравнение алгоритмов[21] закраски (по каждому параметру составлен рейтинг: 1 - лучший алгоритм, 3 - худший). Так

как требованиями к алгоритму являются высокая скорость работы, а также возможность закрашки фигур вращения с диффузными свойствами отражения, алгоритмы были оценены по следующим критериям:

- скорость работы (С);
- работа с фигурами вращения (ФВ);
- работа с фигурами со свойствами диффузного отражения (ДО).

Алгоритм	С	ФВ	ДО
Простой	1	3	1
Гуро	2	1	1
Фонга	3	1	3

Таблица 1.2: Сравнение алгоритмов закрашки.

С учётом результатов в таблице 1.2 был выбран алгоритм закрашки **Гуро**.

## Вывод

В данном разделе были формально описаны модели мышцы, каркаса и законы, по которым эти модели деформируются, были рассмотрены алгоритмы удаления невидимых линий и поверхностей, методы закрашивания поверхностей. В качестве алгоритма удаления невидимых линий и поверхностей был выбран алгоритм z-буфера, в качестве метода закрашивания был выбран алгоритм закрашки Гуро.



## 2 Конструкторская часть

В данном разделе представлены требования к программному обеспечению, а также схемы алгоритмов, выбранных для решения поставленной задачи.

### 2.1 Требования к программному обеспечению

Программа должна предоставлять доступ к функционалу:

- конфигурирование параметров мышцы через конфигурационный файл;
- конфигурирование параметров произвольного узла мышцы в интерактивном режиме;
- сокращение и растяжение модели;
- вращение, перемещение и масштабирование модели;
- изменение положения источника света.

К программе предъявляются следующие требования:

- время отклика программы должно быть менее 1 секунды для корректной работы в интерактивном режиме;
- программа должна корректно реагировать на любые действия пользователя.

## 2.2 Разработка алгоритмов

Для алгоритмов, разработанных автором работы, представлены схемы алгоритмов. Для алгоритма синтеза изображения, использующего в своей основе алгоритмы Z-буфера[19] и Гуро[22] представлена блок-схема.

### 2.2.1 Алгоритм деформации мышцы

На рисунке 2.1 представлена схема алгоритма деформации мышцы.

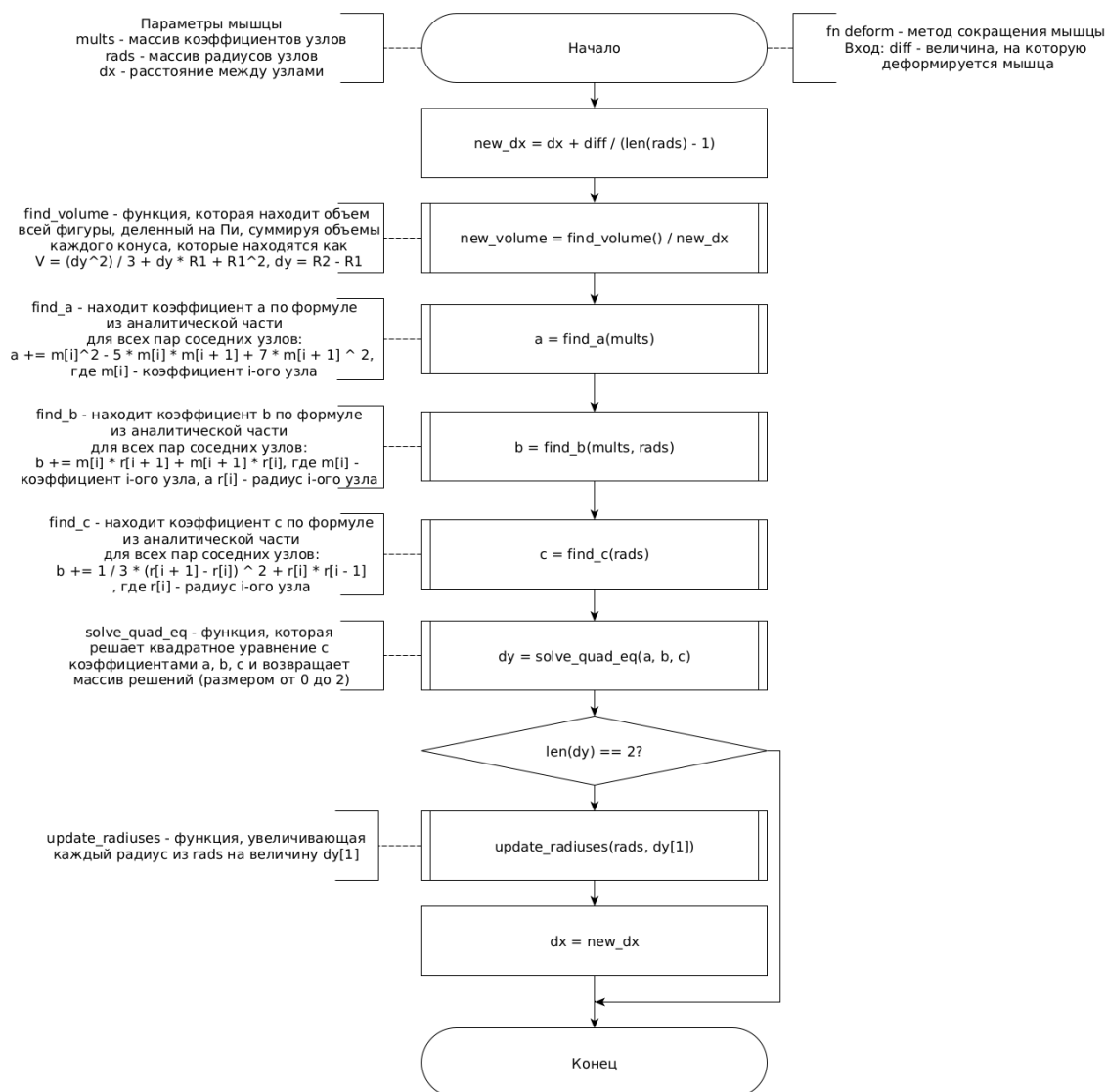


Рис. 2.1: Схема алгоритма деформации мышцы

## 2.2.2 Алгоритм триангуляции мышцы

На рисунке 2.2 представлена схема алгоритма триангуляции мышцы.

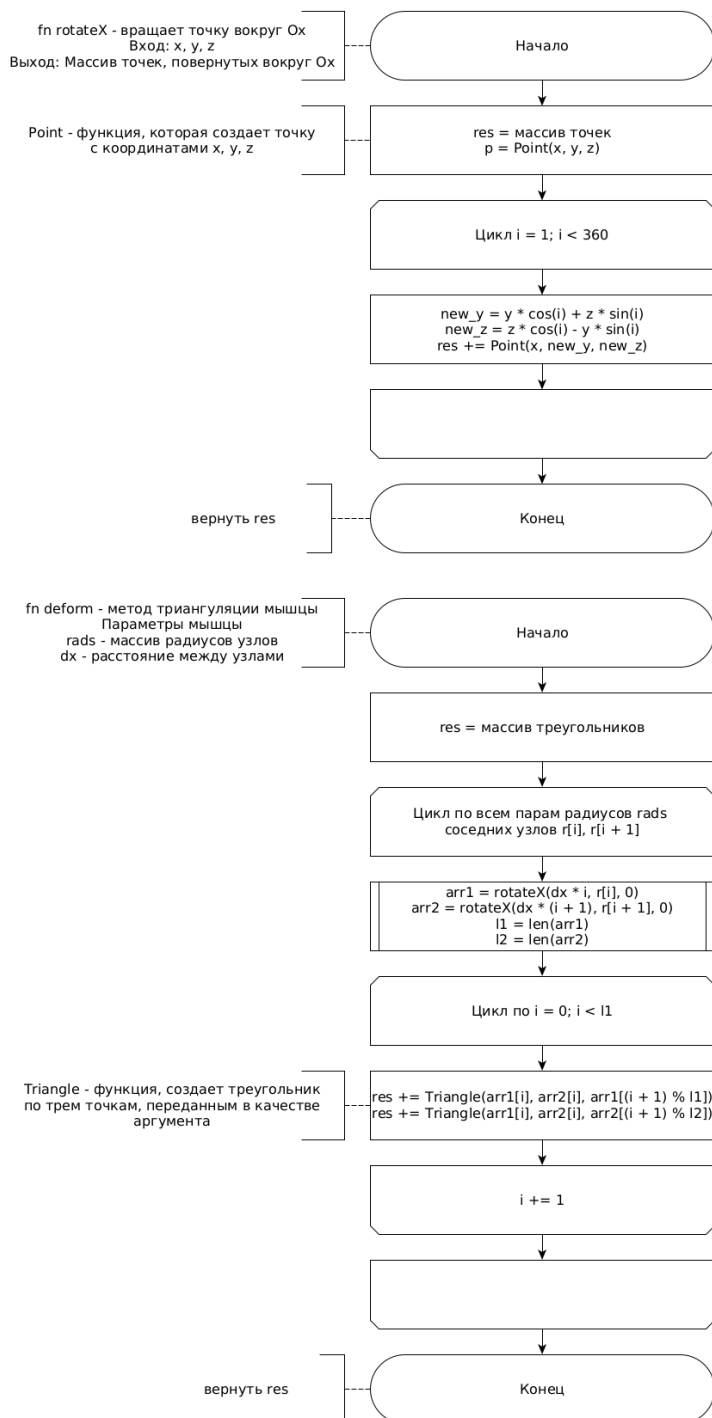


Рис. 2.2: Схема алгоритма триангуляции мышцы

### 2.2.3 Алгоритм синтеза изображения

На рисунке 2.3 представлена блок-схема алгоритма синтеза изображения.

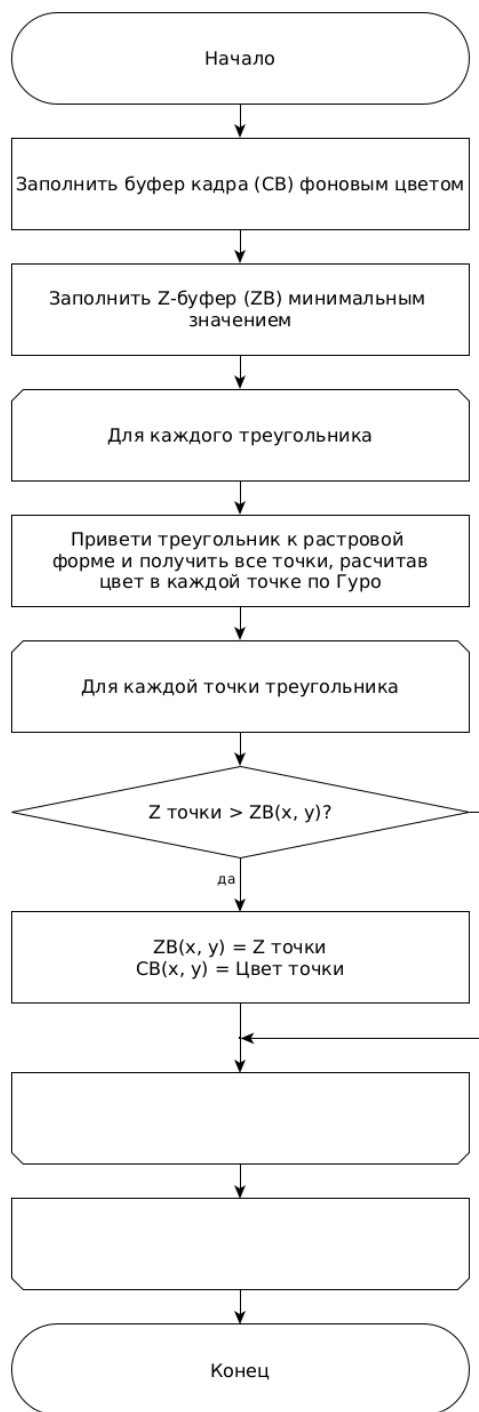


Рис. 2.3: Блок-схема алгоритма синтеза изображения

## Вывод

В данном разделе были представлены требования к программному обеспечению и разработаны схемы реализуемых алгоритмов.

## 3 Технологическая часть

В данном разделе представлены средства разработки программного обеспечения, детали реализации и тестирование функций.

### 3.1 Средства реализации

В качестве языка программирования для разработки программного обеспечения был выбран язык программирования Rust[23]. Данный выбор обусловлен тем, что данный язык предоставляет весь требуемый функционал для решения поставленной задачи, а также обладает связанным с ним пакетным менеджером Cargo[24], который содержит инструменты для тестирования разрабатываемого ПО[25].

Для создания пользовательского интерфейса программного обеспечения была использована библиотека gtk-rs[26]. Данная библиотека содержит в себе объекты, позволяющие напрямую работать с пикселями изображения, а также возможности создания панели управления с кнопками, что позволит в интерактивном режиме управлять изображением.

Для тестирования программного обеспечения были использованы инструменты пакетного менеджера Cargo[24], поставляемого вместе с компилятором языка при стандартном способе установке, описанном на официальном сайте языка[23].

В процессе разработки был использован инструмент RLS[27] (англ. *Rust Language Server*), позволяющий форматировать исходные коды, а также в процессе их написания обнаружить наличие синтаксических ошибок и некоторых логических, таких как, например, нарушение правила владения[28].

В качестве среды разработки был выбран текстовый редактор VIM[29], поддерживающий возможность установки плагинов[30], в том числе для работы с RLS[27].

## 3.2 Реализация алгоритмов

В листинге 3.1 представлена структура объекта мышцы, а также реализация методов деформации и триангуляции. В листинге 3.2 представлена реализация алгоритмов компьютерной графики:  $z$ -буфера и Гуро.

Листинг 3.1: Реализация объекта мышцы.

```
1 use super::prelude::*;
2 use std::vec::Vec;
3
4 pub struct Muscle {
5     radiuses: Vec<f64>,
6     grow_mults: Vec<f64>,
7     dx: f64,
8     min_dx: f64,
9     max_dx: f64,
10 }
11
12 impl Muscle {
13     pub fn new(radiuses: Vec<f64>, grow_mults: Vec<f64>, len: f64) -> Self {
14         let dx = len / (radiuses.len() - 1) as f64;
15         Self {
16             radiuses,
17             grow_mults,
18             dx,
19             min_dx: dx * constants::MIN_PART,
20             max_dx: dx * constants::MAX_PART,
21         }
22     }
23
24     fn get_angle(&self, i: usize) -> f64 {
25         let last = self.radiuses.len() - 1;
26         match i {
27             0 => {
28                 f64::atan((self.radiuses[1] - self.radiuses[0]) / self.dx)
29                 + std::f64::consts::PI / 2f64
30             }
31             val if val == last => {
32                 f64::atan((self.radiuses[last] - self.radiuses[last - 1]) / self.dx)
33                 + std::f64::consts::PI / 2f64
34             }
35             val => {
36                 let a1 = (self.radiuses[val] - self.radiuses[val - 1]) / self.dx;
37                 let a2 = (self.radiuses[val + 1] - self.radiuses[val]) / self.dx;
38                 (f64::atan(a1) + f64::atan(a2)) / 2f64 + std::f64::consts::PI / 2f64
39             }
40         }
41     }
42 }
```

```

39     }
40 }
41 }
42
43 fn normal_ep(&self, i: usize) -> Point3d {
44     let angle = self.get_angle(i);
45     Point3d::new(
46         self.dx * i as f64 + f64::cos(angle),
47         self.radiuses[i] + f64::sin(angle),
48         0_f64,
49     )
50 }
51
52 fn find_intersections(&self, mut i1: usize, mut i2: usize) -> (Point3d, Point3d) {
53     if i1 > i2 {
54         std::mem::swap(&mut i1, &mut i2);
55     }
56     (
57         Point3d::new(self.dx * i1 as f64, self.radiuses[i1], 0_f64),
58         Point3d::new(self.dx * i2 as f64, self.radiuses[i2], 0_f64),
59     )
60 }
61
62 fn fill_pn_connectors(
63     &self,
64     points: &mut Vec<Vec<Point3d>>,
65     normal2points: &mut Vec<Vec<Point3d>>,
66 ) {
67     for i in 0..(self.radiuses.len() - 1) {
68         let (p1, p2) = self.find_intersections(i, i + 1);
69
70         let (mut new_points, mut new_norm2points) = rotate_intersections(
71             &[p1, p2],
72             &[self.normal_ep(i), self.normal_ep(i + 1)],
73             constants::MUSCLE_STEP,
74         );
75         cycle_extend(&mut new_points, 2);
76         cycle_extend(&mut new_norm2points, 2);
77
78         points.push(new_points);
79         normal2points.push(new_norm2points);
80     }
81 }
82
83 fn fill_pn_spheres(
84     &self,
85     points: &mut Vec<Vec<Point3d>>,
86     normal2points: &mut Vec<Vec<Point3d>>,

```



```

87     ) {
88         let index_arr = [0, self.radiuses.len() - 1];
89         for (center, rad) in index_arr
90             .iter()
91             .map(|&index| (self.dx * index as f64, self.radiuses[index]))
92         {
93             add_uv_sphere(points, normal2points, center, rad);
94         }
95     }
96
97     pub fn get_points_and_normals(&self) -> (Vec<Vec<Point3d>>, Vec<Vec<Point3d>>) {
98         let mut points = Vec::with_capacity(self.radiuses.len() *
99             (constants::SPHERE_PARTS) - 1);
100         let mut normal2points =
101             Vec::with_capacity(self.radiuses.len() * (constants::SPHERE_PARTS) - 1);
102         self.fill_pn_connectors(&mut points, &mut normal2points);
103         self.fill_pn_spheres(&mut points, &mut normal2points);
104
105         (points, normal2points)
106     }
107
108     // volume divided by pi
109     fn find_volume(&self) -> f64 {
110         let mut res = 0_f64;
111
112         for rads in self.radiuses.windows(2) {
113             let dy = rads[1] - rads[0];
114             res += dy * dy / 3_f64 + dy * rads[0] + rads[0] * rads[0];
115         }
116
117         res * self.dx
118     }
119
120     fn find_a(&self) -> f64 {
121         let mut res = 0_f64;
122
123         for mults in self.grow_mults.windows(2) {
124             res += mults[1] * mults[1] - 5_f64 * mults[0] * mults[1] + 7_f64 * mults[0] *
125                 mults[0];
126         }
127
128         res / 3_f64
129     }
130
131     fn find_b(&self) -> f64 {
132         let mut res = 0_f64;
133
134         for (rads, mults) in self.radiuses.windows(2).zip(self.grow_mults.windows(2)) {

```

```

133         res += mults[1] * rads[0] + mults[0] * rads[1];
134     }
135
136     res
137 }
138
139 fn find_c(&self, g: f64) -> f64 {
140     let mut res = 0_f64;
141
142     for rads in self.radiuses.windows(2) {
143         res += 1_f64 / 3_f64 * f64::powi(rads[1] - rads[0], 2) + rads[0] * rads[1];
144     }
145
146     res - g
147 }
148
149 fn update_radiuses(&mut self, dy: f64) {
150     for (rad, mult) in self.radiuses.iter_mut().zip(self.grow_mults.iter()) {
151         *rad += mult * dy;
152     }
153 }
154
155 pub fn deform(&mut self, diff: f64) {
156     let new_dx = self.dx + diff / (self.radiuses.len() - 1) as f64;
157     if new_dx < self.min_dx || new_dx > self.max_dx {
158         return;
159     }
160
161     let g2 = self.find_volume() / new_dx;
162
163     let a = self.find_a();
164     let b = self.find_b();
165     let c = self.find_c(g2);
166
167     let dy = solve_quad_eq(a, b, c);
168     if let Some(dy) = dy.1 {
169         self.update_radiuses(dy);
170         self.dx = new_dx;
171     }
172 }
173 }

```

Листинг 3.2: Реализация алгоритмов компьютерной графики.

```

1 use super::prelude::*;
2
3 static mut Z_BUFFER: [[f64; constants::WIDTH]; constants::HEIGHT] =
4     [[f64::MIN; constants::WIDTH]; constants::HEIGHT];
5 static mut COLOR_BUFFER: [[u32; constants::WIDTH]; constants::HEIGHT] =

```

```

6      [[constants::DEFAULT_COLOR; constants::WIDTH]; constants::HEIGHT];
7
8  // INPUT: points with normals, transformation matrix, light_source, color of input
      figure.
9  // RESULT: flushes all visible parts of transformed figure in internal COLOR_BUFFER.
10 pub unsafe fn transform_and_add(
11     (points_groups, normals_groups): &(Vec<Vec<Point3d>>, Vec<Vec<Point3d>>),
12     matrix: &Matrix4,
13     light_source: Point3d,
14     color: u32,
15 ) {
16     // for every triangulated group of input figure:
17     for (points, normals) in points_groups.iter().zip(normals_groups.iter()) {
18         let (p1, p2) = (
19             transform_and_normalize(points[0], normals[0], matrix),
20             transform_and_normalize(points[1], normals[1], matrix),
21         );
22         let mut current_window = [p1, p2, (Point3d::default(), Vec3d::default())];
23
24         // for every triangle (3 points + 3 normal points):
25         for (change_index, (&new_point, &new_normal)) in (2..)
26             .map(|elem| elem % 3)
27             .zip(points.iter().skip(2).zip(normals.iter().skip(2)))
28         {
29             // transform new point
30             current_window[change_index] = transform_and_normalize(new_point, new_normal,
31                 matrix);
32             // check if any part of triangle visible and triangle isn't rotated to
33             // background
34             if check_pos_all(current_window.iter().map(|elem| elem.0))
35                 && check_normals_all(current_window.iter().map(|elem| elem.1))
36             {
37                 // divide triangle on points array and normal points array
38                 let points = [
39                     current_window[0].0,
40                     current_window[1].0,
41                     current_window[2].0,
42                 ];
43                 let normals = [
44                     current_window[0].1,
45                     current_window[1].1,
46                     current_window[2].1,
47                 ];
48                 // add transformed triangle polygon to buffer
49                 add_polygon(points, normals, &light_source, color);
50             }
51         }
52     }
53 }

```

```

51 }
52
53 unsafe fn add_polygon(
54     points: [Point3d; 3],
55     mut normals: [Vec3d; 3],
56     light_source: &Point3d,
57     color: u32,
58 ) {
59     // cast Y coordinate to integer (coordinates of the screen are integers)
60     let mut int_points = [
61         IntYPoint3d::from(points[0]),
62         IntYPoint3d::from(points[1]),
63         IntYPoint3d::from(points[2]),
64     ];
65     // sort points by Y coordinate
66     sort_by_y(&mut int_points, &mut normals);
67     // find brightnesses for all vertexes for further processing by Gouraud algorithm
68     let brightnesses = find_brightnesses(points, normals, light_source);
69     // divide triangle on 2 pairs of sections, which make up 2 triangles with
70     // parallel to X axis edge
71     let sections = divide_on_sections(int_points, brightnesses);
72     process_sections(sections, color);
73 }
74
75 // application of Gouraud and Z-buffer algorithms for 2 processed triangles
76 unsafe fn process_sections(mut sections: [Section; 4], color: u32) {
77     for pair in sections.chunks_mut(2) {
78         if pair[0].x_start > pair[1].x_start {
79             continue;
80         }
81
82         if pair[0].y_start < 0 {
83             let diff = (-pair[0].y_start) as f64;
84             for sec in pair.iter_mut() {
85                 sec.x_start += diff * sec.x_step;
86                 sec.br_start += diff * sec.br_step;
87                 sec.z_start += diff * sec.z_step;
88             }
89             pair[0].y_start = 0;
90         }
91
92         for y in (pair[0].y_start..=pair[0].y_end)
93             .filter(|&elem| elem < constants::HEIGHT as i16)
94             .map(|y| y as usize)
95         {
96             let x_from = f64::round(pair[0].x_start) as usize;
97             let x_to = f64::round(pair[1].x_start) as usize;
98             let diff_x = (x_to - x_from) as f64;

```

```

99
100     let mut br = pair[0].br_start;
101     let br_diff = (pair[1].br_start - br) / diff_x;
102     let mut z = pair[0].z_start;
103     let z_diff = (pair[1].z_start - z) / diff_x;
104
105     for x in (x_from..x_to).filter(|&x| x < constants::WIDTH) {
106         if z > Z_BUFFER[y][x] {
107             Z_BUFFER[y][x] = z;
108             put_color(x, y, color, br);
109         }
110
111         br += br_diff;
112         z += z_diff;
113     }
114
115     for sec in pair.iter_mut() {
116         sec.x_start += sec.x_step;
117         sec.br_start += sec.br_step;
118         sec.z_start += sec.z_step;
119     }
120 }
121 }
122 }

```

## Вывод

В данном разделе были рассмотрены средства, с помощью которых было реализовано ПО, а также представлены листинги кода с реализацией объекта мышцы и алгоритмов компьютерной графики.

## 4 Исследовательская часть

### Вывод

# Заключение

# Литература

- [1] Modeling and Simulation of Skelatal Muscle for Computer Graphics: A Survey. Режим доступа: <http://www.cs.toronto.edu/pub/reports/na/MuscleSimulationSurvey.pdf> (дата обращения: 07.07.2020). 2011.
- [2] Wilhelms J. Animals with anatomy // IEEE Computer Graphics and Applications, vol. 17, no. 3. 1997. с. 22–30.
- [3] J. E. Chadwick D. R. Haumann, Parent R. E. Layered construction for deformable animated characters // SIGGRAPH Computer Graphics. 1989. с. 243–252.
- [4] Komatsu K. Human skin model capable of natural shape variation // The Visual Computer, vol. 3, no. 5. 1988. с. 265–271.
- [5] Blinn J. F. A generalization of algebraic surface drawing // ACM Transactions on Graphics, vol. 1, no. 3. 1982. с. 235–256.
- [6] Bloomenthal J., Shoemake K. Convolution surfaces // SIGGRAPH Computer Graphics. 1991. с. 251–256.
- [7] Nedel L. P., Thalmann D. Real time muscle deformations using massspring systems, // Proceedings of Computer Graphics International, IEEE. 1998.
- [8] Strang G., Fix G. An Analysis of the Finite Element Method. WellesleyCambridge, 2nd Edition. 2008.
- [9] A. Nealen M. Mueller, Carlson M. Physically based deformable models in computer graphics // Computer Graphics Forum, vol. 25, no. 4. 2006. с. 809–836.
- [10] LeVeque R. J. Finite Volume Methods for Hyperbolic Problems // Cambridge University Press. 2002.
- [11] J. Teran S. Blemker, Fedkiw R. Finite volume methods for the simulation of skeletal muscle // SCA '03: Proceedings of the 2003 ACM



SIGGRAPH/Eurographics Symposium on Computer Animation. 2003. с. 68–74.

- [12] VIPER: Volume Invariant Position-based Elastic Rods. Режим доступа: <https://media.contentapi.ea.com/content/dam/ea/seed/presentations/viper-volume-invariant-position-based-elastic-rods.pdf> (дата обращения: 04.07.2020).
- [13] Position-based elastic rods. Режим доступа: <https://dl.acm.org/doi/10.5555/2849517.2849522> (дата обращения: 03.07.2020).
- [14] K. Min S. Baek, Park C. Anatomically-based modeling and animation of human upper limbs // Proceedings of International Conference on Human Modeling and Animation. 2000.
- [15] X-Muscle System. Режим доступа: <https://blendermarket.com/products/x-muscle-system> (дата обращения: 14.07.2020).
- [16] Blender. Режим доступа: <https://www.blender.org/> (дата обращения: 14.07.2020).
- [17] Трассировка лучей в реальном времени. Режим доступа: <https://www.ixbt.com/3dv/directx-raytracing.html> (дата обращения: 13.08.2020).
- [18] Cost Analysis of a Ray Tracing Algorithm. Режим доступа: <https://www.graphics.cornell.edu/~bjw/mca.pdf> (дата обращения: 05.09.2020).
- [19] Алгоритм Z-буфера. Режим доступа: <http://compgraph.tpu.ru/zbuffer.htm> (дата обращения: 21.08.2020).
- [20] Алгоритм Робертса. Режим доступа: <http://compgraph.tpu.ru/roberts.htm> (дата обращения: 14.05.2020).
- [21] Д. Роджерс. Алгоритмические основы машинной графики. 1989.

- [22] Модели затенения. Плоская модель. Затенение по Гуро и Фонгу. Режим доступа: [https://compgraphics.info/3D/lighting/shading\\_model.php](https://compgraphics.info/3D/lighting/shading_model.php) (дата обращения: 18.06.2020).
- [23] Rust Programming Language [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://doc.rust-lang.org/std/index.html> (дата обращения: 20.07.2020). 2017.
- [24] The Cargo Book. Режим доступа: <https://doc.rust-lang.org/cargo/> (дата обращения: 21.07.2020).
- [25] Документация по ЯП Rust: бенчмарки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://doc.rust-lang.org/1.7.0/book/benchmark-tests.html> (дата обращения: 21.09.2020).
- [26] Gtk-rs. Режим доступа: <https://gtk-rs.org/> (дата обращения: 21.07.2020).
- [27] Rust Language Server (RLS). Режим доступа: <https://github.com/rust-lang/rls> (дата обращения: 21.07.2020).
- [28] Rustbook. What is Ownership? Режим доступа: <https://doc.rust-lang.org/book/ch04-01-what-is-ownership.html> (дата обращения: 20.07.2020).
- [29] VIM the editor. Режим доступа: <https://www.vim.org/> (дата обращения: 20.07.2020).
- [30] VimAwesome. Режим доступа: <https://vimawesome.com/> (дата обращения: 20.07.2020).