

Simulation von Protuberanzen und Erstellen von prozeduralen Kugeloberflächen in Unity

Florian Hansen
Hochschule Flensburg

ZUSAMMENFASSUNG

test

1 EINLEITUNG

Häufig steht man als 3D-Programmierer vor dem Problem, die in der Natur vorkommenden Phänomene effizient und in Echtzeit darzustellen zu wollen, um diese dann anschließend in andere Projekte wie Videospiele einzubinden. Aber auch bei Filmen sollte darauf geachtet werden, dass die Zeit für das Rendern nicht ausartet. Am interessantesten erscheint in diesem Zusammenhang die Nutzung von Echtzeitsimulationen, um natürliche Prozesse näher untersuchen zu können, die nicht so häufig vorkommen.

Im Grunde existieren zwei Lösungsansätze für das Problem, rechenintensive Echtzeitsimulationen durchzuführen. Zum einen kann man fiktive Effekte definieren, die durch iteratives Ausprobieren ähnliche Ergebnisse wie das reale Vorbild erzielen. Diese Ergebnisse sind dann jedoch rein fiktiv und haben selten etwas mit der Realität zu tun. Zum anderen kann man versuchen, physikalische Prozesse abzubilden, um so möglichst nah an der Realität zu bleiben. Diese wissenschaftliche Arbeit soll sich diesem Problem anhand der uns bekannten Sonne widmen. Hierbei wird sich auf die äußerliche Erscheinung der Sonne und besonders ihrer Protuberanzen (umgangssprachlich Sonnenstürme) bezogen. Es soll also eine Verbindung zwischen echten, beobachtbaren Phänomenen bzw. physikalischen Eigenschaften der Sonne und Computersimulationen umgesetzt werden.

2 GRUNDLAGEN

3 BERECHNUNG EINER KUGEL

Damit später eine Textur für die Sonne erstellt werden kann, muss zuerst eine Oberfläche generiert werden, die diese Textur aufnehmen kann. Hierfür existieren verschiedenste Möglichkeiten. Im Falle der Sonne betrachten wir das Modell einer Kugel, die später manipuliert werden soll, um visuelle Effekte auf ihr abzubilden. Beim Betrachten der folgenden Algorithmen zur Erzeugung von Kugeloberflächen wird klar, dass nicht alle Methoden für dieses Vorhaben geeignet sind. Aus diesem Grund werden die einzelnen Verfahren näher erläutert und anschließend abgewogen, welcher Algorithmus zur Erzeugung einer Sonnenoberfläche verwendet werden sollte.

3.1 Die naive Methode

Die einfachste Möglichkeit, eine Kugeloberfläche zu erzeugen, ist die Verwendung von Segmentlinien. Im Grunde unterteilt man die gesamte Kugel in Schichten, deren Umfang schließlich die Oberfläche der Kugel darstellen. Die Mesh-Punkte (*Vertices*) dieser Schichten, welche als einfache Kreise wahrgenommen werden können, werden mithilfe von Längen- und Breitengradinformationen erstellt.

Das Resultat ist eine Kugeloberfläche mit erkennbaren Polen an der Ober- und Unterseite der Oberfläche. Diese entstehen dadurch, dass auch am Rand der Kugel die gleiche Anzahl an Kanten vorhanden ist, wie am Äquator. Diese Schichten sind dementsprechend lediglich herunterskaliert und in einem immer kürzer werdenden Abstand aufeinander geschichtet und Erzeugen eine Überabtastung am oberen und unteren Rand der Kugel.

Die Überabtastung an den Polen bzw. die Unterabtastung am Äquator bringt viele Probleme mit sich. Vor allem, wenn die Oberfläche animiert werden soll, erscheint die Animation als sehr unregelmäßig. Hierauf wird jedoch in einem späteren Abschnitt eingegangen, wenn die hier vorgestellten Methoden miteinander verglichen werden.

3.2 Fibonacci-Spiralen

3.3 Ikosaeder

3.4 Entwicklung eines Skripts

4 SONNENOBERFLÄCHE

4.1 Generierung des Meshes

4.2 Fractal Brownian Motion

4.3 Cellular Noise

4.4 Entwicklung eines Shaders

5 PROTUBERANZEN

5.1 Wie Sonnenstürme entstehen

5.2 Magnetische Felder am Beispiel eines Dipols

5.3 Erstellung eines Vektorenfelds

5.4 Aufbau eines Partikelsystems

6 FAZIT UND AUSBLICK