



Shading Model: Local

Log Creative

2024 年 6 月 2 日

目 录

1	场景设置	2
2	光照模型	2
2.1	环境 (ambient)	2
2.2	漫射 (diffuse)	2
2.3	高光 (specular)	2
2.4	衰减 (attenuation)	2
3	实现细节	3
3.1	运行环境	3
3.2	源代码结构	3
3.3	模型构建	3
3.3.1	立方体	3
3.3.2	圆柱体	4
3.3.3	圆锥体	4
3.3.4	球体	4
3.4	多光源	5
4	实验结果	5

1 场景设置

本项目设置了一个圆柱、一个多面体（立方体）、一个球体、一个圆锥、两个光源 $m = 2$ 。并额外实现了带材质的地板。实现了局部光照模型的环境、漫射、高光分量。

2 光照模型

本项目实现了冯氏光照模型（Phong Lighting Model），按下式计算每个片段的光照强度（包含颜色分量）：

$$I_\lambda = I_{a\lambda}k_a + \sum_{1 \leq i \leq m} S_i [k_d L_{d\lambda}(l \cdot n) + k_s L_{s\lambda}(r \cdot v)^n] \quad S_i = \frac{1}{a + bd_i + cd_i^2} \quad (1)$$

2.1 环境（ambient）

环境分量为 $I_{a\lambda}k_a$ ，本项目中环境光照强度 $I_{a\lambda} = 0.1$ ，材质的环境属性将与漫射属性相同，对于立方体的典型值为 $k_a = [1.0, 0.5, 0.31]$ 。

2.2 漫射（diffuse）

漫射分量为 $\sum_{1 \leq i \leq m} S_i k_d L_{d\lambda}(l \cdot n)$ 。光源漫射强度 $L_{d\lambda} = 0.8$ ，材质的漫射属性对于立方体的典型值为 $k_d = k_a = [1.0, 0.5, 0.31]$ ，而 $l \cdot n$ 对于每个片段都是不同的，反映了该片段的漫射照亮程度： l 为光源位置向量与片段位置向量之间的向量差的单位向量， n 为法向量，为了避免不等比缩放可能会导致的不垂直表面的问题^[1]，法向量的实际计算公式为 $(M^{-1})^T n$ ，其中 M 为模型（Model）矩阵。注意由于负数的光照是没有意义的，所以事实上会取与 0 的最大值，即 $\max(l \cdot n, 0)$ 。

2.3 高光（specular）

高光分量为 $\sum_{1 \leq i \leq m} S_i k_s L_{s\lambda}(r \cdot v)^n$ 。光源高光属性 $L_{s\lambda} = 1.0$ ，材质高光属性 $k_s = [0.5, 0.5, 0.5]$ ，而 $(r \cdot v)^n$ 会根据视角的不同发生变化： r 为反射方向向量，为前文中光源方向向量 l 以法向量 n 为对称中镜像得到； v 为视角方向向量，为视角位置向量与片段位置向量的向量差单位向量，当 r 与 v 的方向越重合，说明高光分量越大，注意由于负数的高光分量也是没有意义的，所以也会与 0 取最大值，即 $\max(r \cdot v, 0)$ 。最后使用反光度（shiness） n 进行乘幂，此处材质 $n = 32$ ，地板 $n = 8$ 。

2.4 衰减（attenuation）

点光源随着光线传播距离的增长逐渐衰减， $S_i = \frac{1}{a + bd_i + cd_i^2}$ 即描绘了这种模型。为了使光源覆盖 50 的距离，根据文献 [2]，本项目取常数项 $a = 1.0$ ，一次项 $b = 0.09$ ，二次项 $c = 0.032$ 。注意本项目没有将环境分量算入衰减中，也就是严格按照公式 (1) 的计算方法。

3 实现细节

3.1 运行环境

主要的代码结构参考文献 [3], 编译环境使用了基于 CMake 的跨平台代码库 [4], 包含 GLFW 3.4, GLAD 4.3 (程序主体基于 OpenGL 3.3), 并额外添加了 GLM 矩阵运算库 1.0.1^[5] 和图像加载库 stb_image 2.29^[6]。本项目提供了 Windows, macOS, Linux 等多个平台的预编译二进制文件。

3.2 源代码结构

源代码主要存放于 `src/main.cpp` 中, 依赖于 Shader 类^[7] `src/shader_m.h` 和 Camera 类^[8] `src/camera.h`。

着色器代码存放于 `assets/shader/` 文件夹中, 包含

- `assets/shader/vertexShader.glsl` 模型顶点着色器;
- `assets/shader/fragmentShader.glsl` 模型片段着色器;
- `assets/shader/lightCubeVertexShader.glsl` 光源方块顶点着色器;
- `assets/shader/lightCubeFragmentShader.glsl` 光源方块片段着色器 (仅为了显示光源位置);
- `assets/shader/planeVertexShader.glsl` 平面顶点着色器;
- `assets/shader/planeFragmentShader.glsl` 平面片段着色器 (考虑材质贴图)。

3.3 模型构建

3.3.1 立方体

直接对 6 个面的 12 个三角形定义顶点情况, 如图 1 所示, 最后以 `GL_TRIANGLES` 模式渲染。

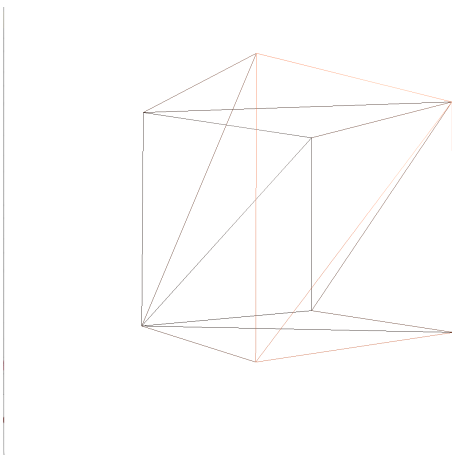


图 1 立方体线框模型

3.3.2 圆柱体

圆柱体会定义圆周平均数 N , 然后按照图 2 所示的方法^[9], 首先画上下两个面, 按 GL_TRIANGLE_FAN 模式绘制, 该模式要求先输入圆心, 然后依次输入圆周上的点; 然后画侧面, 按 GL_TRIANGLE_STRIP 模式绘制, 不再使用 GL_TRIANGLES 模式绘制的原因是可能会导致光照不均的三角侧面, 如图 3 所示。

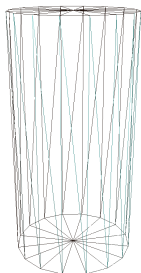


图 2 圆柱体线框模型

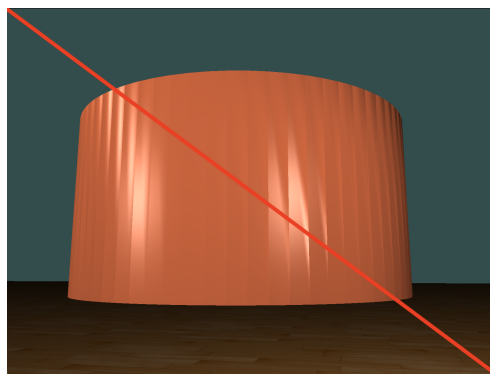


图 3 错误的渲染方法

3.3.3 圆锥体

圆锥体也会定义圆周平均数 N , 然后按照图 4 所示的方法, 顶面和底面都按 GL_TRIANGLE_FAN 模式绘制, 只是顶面的圆心在 $(0, h, 0)$ 处; 底面的圆心在 $(0, 0, 0)$ 处。而侧面的法线计算如图 5 所示, 可见法线方向为 $(\cos \theta, \sin \theta, \frac{r}{h})$ 。

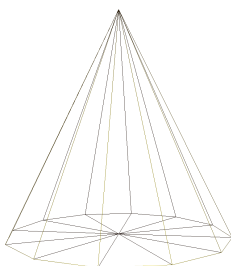


图 4 圆锥体线框模型

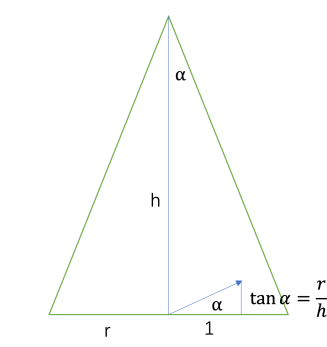


图 5 圆锥顶面的法线计算方法

3.3.4 球体

球体除了定义圆周平均数 N , 还会定义纬度平均数 M , 然后按照图 6 所示的方法, 先按模式 GL_TRIANGLE_FAN 绘制南北极, 然后 GL_TRIANGLE_STRIP 绘制侧面。按照球体的参数方程 (2) 确定顶点位置。

$$\begin{cases} x = r \cos \theta \sin \phi \\ y = r \cos \phi \\ z = r \sin \theta \sin \phi \end{cases} \quad \begin{cases} n_x = \cos \theta \sin \phi \\ n_y = \cos \phi \\ n_z = \sin \theta \sin \phi \end{cases} \quad (2)$$

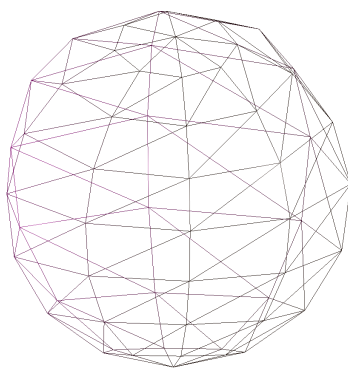


图 6 球体线框模型

3.4 多光源

使用循环实现式 (1)。

Listing 1 [../source/assets/shader/fragmentShader.glsl](#)

```
1 void main()
2 {
3     vec3 norm = normalize(Normal);
4     vec3 viewDir = normalize(viewPos - FragPos);
5     vec3 result = ambient * material.ambient;
6     for(int i = 0; i < NR_POINT_LIGHTS; i++)
7         result += CalcPointLight(pointLights[i], norm, FragPos, viewDir);
8     FragColor = vec4(result, 1.0);
9 }
```

4 实验结果

如图 7 所示，可以看到实验目标被很好的实现，几何模型被正确渲染，并实现了带材质的地板，他们都接受两个光的光照，基本每个模型上可以看到两个高光。还可以使用鼠标旋转视角，键盘 W A S D 移动摄像机位置，使用鼠标滚轮设定缩放。示例视频见 [../video/demo.mp4](#)，可执行文件位于 executables/ 文件夹。

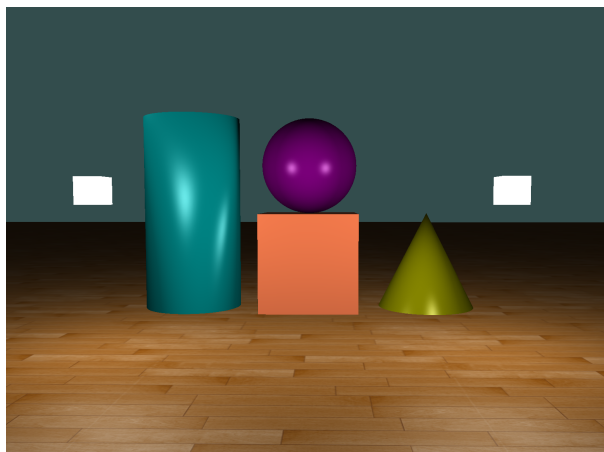


图 7 实验结果

参考文献

- [1] ARF. The Normal Matrix[EB/OL]. 2012. <http://www.lighthouse3d.com/tutorials/glsl-12-tutorial/the-normal-matrix/>.
- [2] OGRE Wiki. Point Light Attenuation[EB/OL]. 2011. <https://wiki.ogre3d.org/tiki-index.php?page=-Point+Light+Attenuation>.
- [3] JoeyDeVries. LearnOpenGL-CN[EB/OL]. 2023. <https://learnopengl-cn.github.io/>.
- [4] FOUCHY J. Simple-OpenGL-Setup[EB/OL]. 2023. <https://github.com/JulesFouchy/Simple-OpenGL-Setup>.
- [5] G-Truc Creation. OpenGL Mathematics[EB/OL]. 2024. <https://glm.g-truc.net/0.9.9/index.html>.
- [6] BARRETT S. stb single-file public domain libraries for C/C++[EB/OL]. 2023. <http://nothings.org/stb>.
- [7] JoeyDeVries. 着色器 [EB/OL]. 2023. <https://learnopengl-cn.github.io/01%20Getting%20started/05%20Shaders/>.
- [8] JoeyDeVries. 摄像机 [EB/OL]. 2023. <https://learnopengl-cn.github.io/01%20Getting%20started/09%20Camera/>.
- [9] BUBNAR M. Cylinder And Sphere[EB/OL]. 2021. <https://www.mbsoftworks.sk/tutorials/opengl4/022-cylinder-and-sphere/>.