

لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ



دانشگاه صنعتی اصفهان
مهندسی برق و کامپیوتر

بررسی سیستم گراف انیمیشن در موتور بازی سازی آنریل و و پیاده سازی یک سیستم انیمیشن با استفاده از OpenGL

پایان نامه کارشناسی مهندسی کامپیوتر

نامی نذیری

استاد راهنما
دکتر مازیار پالهنک



دانشگاه صنعتی اصفهان
مهندسی برق و کامپیوتر

پایان نامه کارشناسی رشته مهندسی کامپیوتر آقای نامی نذیری
تحت عنوان

بررسی سیستم گراف انیمیشن در موتور بازی سازی آنریل و
و پیاده سازی یک سیستم انیمیشن با استفاده از OpenGL

در تاریخ ۱۳۹۵/۱۰/۲۰ توسط کمیته تخصصی زیر مورد بررسی و تصویب نهایی قرار گرفت:

۱- استاد راهنمای پایان نامه دکتر مازیار پالهنک

۲- استاد داور دکتر داور اول

۳- استاد داور دکتر داور دوم

سرپرست تحصیلات تکمیلی دانشکده دکتر تحصیلات تکمیلی دانشکده

کلیه حقوق مالکیت مادی و معنوی مربوط به این پایان نامه متعلق به دانشگاه صنعتی اصفهان و پدیدآورندگان است. این حقوق توسط دانشگاه صنعتی اصفهان و بر اساس خط مشی مالکیت فکری این دانشگاه، ارزش گذاری و سهم بندی خواهد شد. هر گونه بهره برداری از محتوا، نتایج یا اقدام برای تجاری سازی دستاوردهای این پایان نامه تنها با مجوز کتبی دانشگاه صنعتی اصفهان امکان پذیر است.

فهرست مطالب

| عنوان | صفحه |
|--------------------------------------|------|
| فهرست مطالب..... | شش |
| فهرست شکل ها..... | هشت |
| فهرست جدول ها..... | نه |
| فهرست الگوریتم ها..... | ده |
| چکیده..... | ۱ |
| | |
| فصل اول: مقدمه | |
| ۱-۱ تاریخچه ی پویانمایی سنتی..... | ۲ |
| ۱-۱-۱ فریم های کلیدی و درمیان..... | ۳ |
| ۲-۱-۱ چشم انداز چندمنظوره..... | ۳ |
| ۳-۱-۱ لایه های مختلف..... | ۴ |
| ۲-۱ پویانمایی کامپیوتری..... | ۵ |
| ۱-۲-۱ فریم های کلیدی و درمیان..... | ۵ |
| ۲-۲-۱ روبه..... | ۵ |
| ۳-۲-۱ مبتنی بر فیزیک..... | ۶ |
| ۳-۱ موتور بازی سازی..... | ۶ |
| ۴-۱ موتور بازی سازی آنریل..... | ۷ |
| ۵-۱ انیمیشن های کامپیوتری..... | ۷ |
| | |
| فصل دوم: انیمیشن های اسکلتونی | |
| ۱-۲ مدل اسکلتونی..... | ۸ |
| ۲-۲ شبکه ی ^۱ چندضلعی..... | ۹ |
| ۱-۲-۲ راس..... | ۹ |
| ۲-۲-۲ لبه..... | ۹ |
| ۳-۲-۲ وجه..... | ۹ |
| ۴-۲-۲ چندضلعی..... | ۱۰ |
| ۳-۲ مدل..... | ۱۰ |
| ۴-۲ زیرمش ^۲ | ۱۰ |
| ۵-۲ ماده ^۳ | ۱۰ |
| ۶-۲ بافت ^۴ | ۱۱ |
| ۷-۲ اسکلت..... | ۱۱ |
| ۸-۲ Skinning..... | ۱۱ |

¹Mesh

²Sub-Mesh

³Material

⁴Texture

| | |
|----|--|
| ۱۱ | ۹-۲ ژست شخصیت |
| ۱۲ | ۱۰-۲ کلیپ‌های انیمیشن |
| ۱۳ | ۱۱-۲ ترکیب انیمیشن |
| ۱۴ | فصل سوم: سیستم انیمیشن گراف در موتور بازی‌سازی آنریل |
| ۱۴ | ۱-۳ بازیگران، پیاده‌ها و شخصیت‌ها |
| ۱۵ | ۲-۳ اجزاء |
| ۱۵ | ۳-۳ شخصیت‌ها |
| ۱۶ | فصل چهارم: معماری موتور بازی‌سازی آنریل |
| ۱۶ | ۱-۴ UObject و Actors |
| ۱۷ | ۲-۴ Components |
| ۱۹ | فصل پنجم: پیاده‌سازی |
| ۱۹ | ۱-۵ ابزارها |
| ۱۹ | ۱-۱-۵ OpenGL |
| ۲۰ | ۲-۱-۵ GLFW |
| ۲۰ | ۳-۱-۵ GLAD |
| ۲۰ | ۴-۱-۵ GLM |
| ۲۰ | ۵-۱-۵ Assimp |
| ۲۱ | ۶-۱-۵ stb |
| ۲۱ | ۲-۵ پیاده‌سازی |
| ۲۱ | ۱-۲-۵ نمایش مدل گرافیکی |
| ۲۲ | ۲-۲-۵ قرارگیری مدل سه‌بعدی در کارت گرافیک |
| ۲۲ | ۳-۲-۵ اسکلت شخصیت |
| ۲۲ | ۴-۲-۵ اتصال اسکلت و مدل سه‌بعدی |
| ۲۳ | ۵-۲-۵ انیمیشن |
| ۲۳ | ۶-۲-۵ پخش‌کننده‌ی انیمیشن |
| ۲۳ | ۷-۲-۵ الگوریتم پخش‌کننده‌ی انیمیشن |
| ۲۴ | ۸-۲-۵ ماشین حالت انیمیشن |
| ۲۵ | ۹-۲-۵ به‌روزرسانی ماشین حالت انیمیشن |
| ۲۷ | پیوست‌ها |
| ۲۸ | مراجع |

فهرست شکل ها

| <u>عنوان</u> | <u>صفحه</u> |
|--|-------------|
| شکل ۱-۱: فریم های کلیدی و درمیان | ۳ |
| شکل ۲-۱: چشم انداز چند منظوره | ۴ |
| شکل ۳-۱: لایه های مختلف | ۴ |
| شکل ۴-۱: تصویر UML کلاس های پایه ی موتور بازی سازی آنریل | ۱۸ |
| شکل ۵-۱: ساختار کلاس های کتابخانه ی Assimp [۱۱] | ۲۱ |
| شکل ۵-۲: ماشین حالت برای حرکت شخصیت | ۲۴ |

فهرست جدول‌ها

صفحه

عنوان

فهرست الگوریتم‌ها

چکیده

کلمات کلیدی

فصل اول

مقدمه

پویانمایی هنر جان بخشیدن به اجسام بدون جان است.

والتر دیزنی درباره‌ی پویانمایی می‌گوید: "انیمیشن می‌تواند هر آنچه را که ذهن انسان تصور می‌کند توضیح دهد" وقتی می‌گوییم جسمی را پویا کردیم، یعنی به آن جان بخشیدیم. زمانی که یک فیلم پویانمایی شده را در تلویزیون یا سینما می‌بینید، شخصیت‌های درون آن فیلم در حالت حرکت هستند. این حرکت معمولاً صاف و به هم پیوسته است. نوارهای حاوی فیلم متشکل از دنباله‌ای از تصاویر هستند که به عنوان "فریم" شناخته می‌شوند و درواقع با پخش شدن این فریم‌ها به صورت متوالی، توهم ایجاد حرکت به مخاطب القا می‌شود.

پویانمایی تاریخچه‌ای غنی دارد. در این فصل ابتدا به بررسی این تاریخچه با توضیحاتی درباره‌ی پویانمایی سنتی و پس از آن پویانمایی کامپیوتری پرداخته می‌شود. پس از آن به بررسی روش‌های کلی که توسط هنرمندان برای ایجاد پویانمایی به کار گرفته می‌شوند پرداخته می‌شود. در نهایت به بررسی به کارگرفتن این انیمیشن‌ها در موتورهای بازی سازی پرداخته می‌شود.

۱-۱ تاریخچه‌ی پویانمایی سنتی

پویانمایی سنتی که با اسم‌های مختلفی مانند "پویانمایی مرسوم"، "پویانمایی سل‌ای" و "پویانمایی بادست" شناخته می‌شود، روشی غالب برای تولید فیلم‌های پویانمایی شده در حدود قرن ۲۰ میلادی بود. در این روش، به صورت کلی پویانمایی به وسیله‌ی نقاشی با دست به وجود می‌آمد. در واقع هر فریم از فیلم، یک عکسی از نقاشی بود. برای به وجود آوردن توهم حرکت، هر نقاشی اندکی با نقاشی قبلی خود تفاوت داشت.

برای تولید پویانمایی سنتی، از روش‌های مختلفی استفاده می‌شد. در اینجا به بررسی سه عدد از این روش‌ها می‌پردازیم.

۱-۱-۱ فریم‌های کلیدی و درمیان

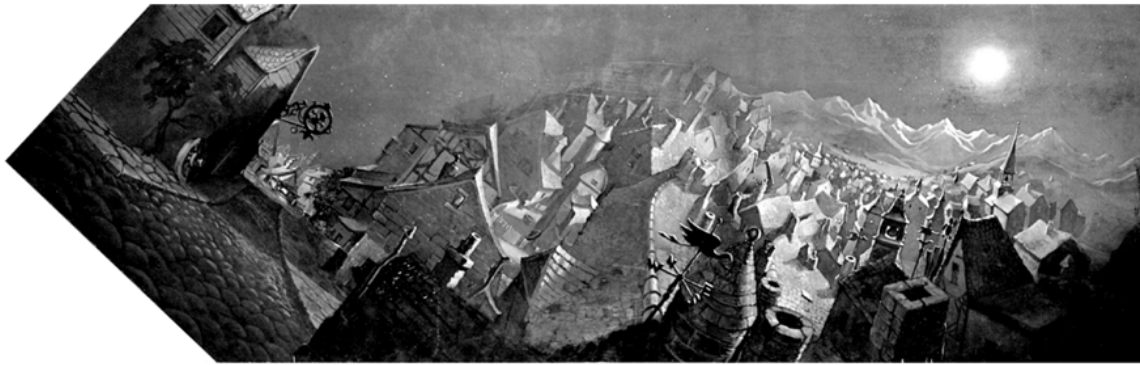
از آنجایی که تولید پویایی با دست و کشیدن نقاشی کار بسیار طولانی‌ای بود، برای اینکه وقت پویانمایی‌های ارشد ذخیره شود، این پویانماها فریم‌های اصلی یک حرکت را بر روی کاغذ ترسیم می‌کردند و فریم‌های میانی را پویانماهای جوان پر می‌کردند.



شکل ۱-۱ - فریم‌های کلیدی و درمیان

۲-۱-۱ چشم‌انداز چندمنظوره

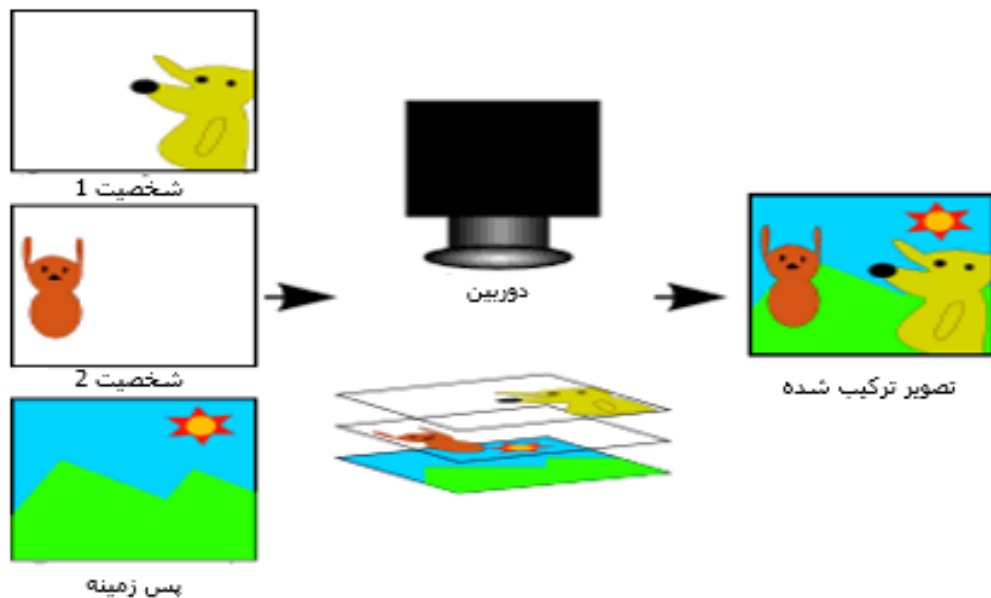
استفاده از چشم‌انداز چندمنظوره روش دیگری بود که در پویانمایی سنتی استفاده می‌شد. هم‌طور که از تصویر زیر مشخص است، برای نمایش یک محیط از یک چشم‌انداز استفاده می‌شد. این چشم‌انداز می‌توانست نشان دهنده‌ی محیط در فواصل مختلف باشد. در این صورت، زمانی که دوربین در صحنه حرکت می‌کرد این توهم را در مخاطب ایجاد می‌کرد که گویی در محیط در حال حرکت هستیم.



شکل ۱-۲ - چشم انداز چند منظوره

۳-۱-۱ لایه های مختلف

با استفاده از این روش، پویانماها یک صحنه را به چند قسمت مختلف تقسیم می کردند. به صورت مثال لایه های مختلف برای هر شخصیت درون صحنه استفاده می شد. علاوه بر این یک لایه نیز برای تصویر پس زمینه استفاده می شد. از آنجایی که این لایه ها یک صفحه ی شفاف بودند بنابراین می توان لایه ها را بر روی هم انباشته کرد و با تصویر برداری از بالا تمام صحنه را تصویر برداری کرد. این روش در تصویر ۱-۳ آورده شده است.



شکل ۱-۳ - لایه های مختلف

۲-۱ پویانمایی کامپیوتری

اگر بخواهیم نگاهی به تاریخچه‌ی انیمیشن‌های کامپیوتری بیاندازیم، مشاهده می‌کنیم که در حدود دهه‌ی ۱۹۸۰ میلادی شرکت دیزنی به عنوان یکی از اولین شرکت‌های جهان، شروع به دیجیتالی کردن خط لوله‌ی تولید پویانمایی سلای خود کرد. در این دیجیتال‌سازی بسیاری از روش‌ها و ایده‌های استفاده شده در پویانمایی سنتی، به کار گرفته شد. اولین مقالات این حوزه توسط آقای جان لستر از کارمندان پیکسار به عنوان "اصول پویانمایی سنتی به کار رفته در پویانمایی کامپیوتری سه بعدی" ارائه شد. در این مقاله اصول اولیه پویانمایی سنتی دوبعدی ترسیم شده با دست و کاربرد آن‌ها در پویانمایی کامپیوتری سه بعدی شرح داده شده است.

پویانمایی کامپیوتری تنها محدود به دنیای سینما و فیلم‌های پویانمایی شده، نمی‌شوند بلکه به دنیای بازی‌های کامپیوتری نیز ورود پیدا کرده‌اند. بازی‌های کامپیوتری سعی می‌کنند دنیای میان تماشاگران و فیلم را بشکنند و با تعاملی بودن و دادن آزادی عمل به بازیکن، سعی می‌کنند داستان را به گونه‌ای تعریف کنند که گویی بازیکن یکی از شخصیت‌های اصلی داستان است. پویانمایی در بازی‌های کامپیوتری اهمیت بسیار بالایی دارد زیرا همانطور که گفته شد باعث جان بخشیدن به شخصیت‌ها می‌شود که اهمیت بسیار بالایی برای جلب توجه بازیکنان در هنگام داستان‌سرایی دارد.

با پیشرفت تکنولوژی همراه با استفاده از روش‌های گذشته، روش‌های جدیدتری برای تولید پویانمایی توسعه یافته‌است که در ادامه به چند مورد از آن‌ها می‌پردازیم.

۱-۲-۱ فریم‌های کلیدی و درمیان

همانطور که اشاره شد در پویانمایی کامپیوتری از روش‌های موجود در پویانمایی سنتی استفاده شده است. در اینجا نیز فریم‌های کلیدی یک حرکت توسط پویانماها به وجود می‌آیند ولی فریم‌های میانی به جای اینکه توسط پویانماها به وجود آید، توسط کامپیوتر با استفاده از روش‌های درونیابی به وجود می‌آیند.

۲-۲-۱ رویه

در این روش، حرکت بر اساس یک الگوریتم بیان می‌شود. درواقع انیمیشن‌ها در این نوع پویانمایی، تابعی با تعداد کمی از متغیرها هستند. به عنوان مثال یک تابعی را در نظر بگیرید که به گرفتن ورودی ثانیه، دقیقه و ساعت، یک شیء ساعت را خروجی دهد که عقربه‌هایش در جای مناسب با توجه به ورودی‌ها قرار گرفته باشد. حال می‌توان با تغییر ورودی‌ها حرکت ساعت را شبیه‌سازی کنیم.

۳-۲-۱ مبتنی بر فیزیک

پویانمایی مبتنی بر فیزیک پلی میان دنیای پویانمایی با دنیای واقعی است. در این روش با نسبت دادن ویژگی‌های فیزیک به اشیاء سه‌بعدی و سپس حل کردن فرمول‌های فیزیک مانند فرمول حرکت یا فرمول‌های نیوتن، فیزیک را شبیه سازی می‌کند. پویانمایی‌های مبتنی بر فیزیک شخصیت را قادر می‌سازد تا حرکت‌های خود را به صورت پویا با محیط تنظیم کند.

۳-۱ موتور بازی‌سازی

موتورهای بازی‌سازی پلتفرم‌هایی هستند که ساخت بازی‌های رایانه‌ای را آسان‌تر می‌کنند. آن‌ها به شما این امکان را می‌دهند تا عناصر بازی مانند انیمیشن، تعامل با کاربر یا تشخیص برخورد میان اشیاء را در یک واحد ادغام و ترکیب کنید. [۱] زمانی که از اصطلاح موتور بازی‌سازی استفاده می‌کنیم منظورمان نرم‌افزارهای قابل توسعه‌ای هستند که می‌توانند پایه و اساس بسیاری از بازی‌های مختلف باشند. [۲] موتورهای بازی‌سازی متشکل از اجزای مختلفی هستند که قابلیت‌های لازم برای ساخت بازی را فراهم می‌کنند. رایج‌ترین اجزای موتور بازی عبارتند از: [۱]

- مولفه‌ی صدا: نقش اصلی این مولفه تولید جلوه‌های صوتی در بازی است.
- موتور رندر: وظیفه اصلی این مولفه تبدیل داده‌های ورودی به پیکسل‌ها، برای به تصویر کشاندن بر روی صفحه است.
- مولفه هوش مصنوعی: این مولفه مسئولیت ارائه‌ی تکنیک‌هایی برای تعریف قوانین رفتار شخصیت‌هایی را دارد که توسط بازیکنان کنترل نمی‌شوند.
- مولفه انیمیشن: نقش اصلی این مولفه اجرای انیمیشن‌های مختلف مانند حرکت است.
- مولفه شبکه: وظیفه اصلی این مولفه قادر ساختن بازی همزمان بازیکنان با یکدیگر، از طریق استفاده از دستگاه‌های متصل به اینترنت است.
- مولفه منطق یا مکانیک بازی: این مولفه قوانین حاکم بر دنیای مجازی، ویژگی‌های شخصیت‌های بازیکنان، هوش مصنوعی و اشیاء موجود در دنیای مجازی و همچنین وظایف و اهداف بازیکنان را تعریف می‌کند.
- ابزارهای نرم‌افزاری: وظیفه اصلی این ابزارها افزایش راندمان و سرعت تولید بازی با موتور بازی‌سازی است. آن‌ها توانایی اضافه کردن بسیاری از عناصر مختلف را به بازی‌ها، از انیمیشن و جلوه‌های صوتی گرفته تا الگوریتم‌های هوش مصنوعی، را فراهم می‌کنند.

۴-۱ موتور بازی سازی آنریل

اولین نسل موتور بازی سازی آنریل توسط تیم سوینی، بنیانگذار اپیک گیمز^۱، توسعه یافت. سوینی در سال ۱۹۹۵ شروع به نوشتن این موتور برای تولید بازی تیراندازی اول شخصی به اسم غیر واقعی^۲ کرد. نسخه‌ی دوم موتور بازی سازی آنریل در سال ۲۰۰۲ منتشر شد. نسخه سوم نیز در سال ۲۰۰۴ پس از اینکه حدود ۱۸ ماه در حال توسعه بود منتشر شد. در این نسخه، معماری پایه‌ای موجود در نسخه‌ی اول مانند طراحی شی گرا، اسکریپت نویسی مبتنی بر داده و رویکرد نسبتاً ماژولار نسبت به زیرسیستم‌ها وجود داشت. اما برخلاف نسخه دوم که از یک خط لوله با عملکرد ثابت^۳ استفاده می کرد، این نسخه به صورتی طراحی شده بود تا بتوان قسمت‌های سایه زنی سخت افزاری^۴ را برنامه نویسی کرد. موتور بازی سازی آنریل ۴ در سال ۲۰۱۴ در کنفرانس توسعه دهندگان بازی^۵ منتشر شد. این نسخه با طرح کسب و کار اشتراکی برای توسعه دهندگان در دسترس قرار گرفت. این اشتراک به صورت ماهانه، با پرداخت ۱۹ دلار آمریکا به توسعه دهندگان این اجازه را می داد تا به نسخه‌ی کامل موتور، از جمله کد منبع ++C آن دسترسی پیدا کنند. البته در سال ۲۰۱۵ اپیک گیمز موتور بازی سازی آنریل را به صورت رایگان برای همگان منتشر ساخت. آخرین نسخه آنریل به اسم موتور بازی سازی آنریل ۵ در سال ۲۰۲۰ معرفی شد. این نسخه از تمام سیستم‌های موجود از جمله کنسول‌های نسل بعدی پلی استیشن ۵^۶ و ایکس باکس سری X/S^۷ پشتیبانی می کند. کار بر روی این موتور حدود دو سال قبل از معرفی آن شروع شده بود. در سال ۲۰۲۱ نسخه‌ای از آن به صورت دسترسی اولیه منتشر شد. به طور رسمی در سال ۲۰۲۲ نسخه‌ی کامل این موتور برای توسعه دهندگان انتشار یافت. [۳]

۵-۱ انیمیشن‌های کامپیوتری

^۱Epic Games

^۲Unreal

^۳fixed-function pipeline

^۴shader hardware

^۵GDC

^۶PlayStation 5

^۷Xbox Series X/S

فصل دوم

انیمیشن‌های اسکلتونی

انیمیشن اسکلتونی تکنیکی در انیمیشن‌های کامپیوتری است که به وسیله‌ی آن شخصیت‌های درون بازی متحرک می‌شوند. این سیستم به دو بخش کلی تقسیم می‌شود. یک بخش، یک مش یا پوسته است که برای به نمایش کشاندن شخصیت در محیط سه‌بعدی استفاده می‌شود و بخش دوم یک اسکلت است. این اسکلت مجموعه سلسله‌مراتبی از قطعات به هم پیوسته است که به هر قطعه یک مفصل گویند. در این فصل به بررسی این دوبخش و تکنیک‌های موجود در انیمیشن‌های اسکلتونی خواهیم پرداخت

۱-۲ مدل اسکلتونی

در انیمیشن‌های اسکلتونی از مدل‌های اسکلتونی استفاده می‌شود. هر مدل اسکلتونی از دو بخش مدل و اسکلت تشکیل شده‌است.

۲-۲ شبکه‌ی^۱ چندضلعی

در گرافیک کامپیوتری سه‌بعدی و مدل‌سازی جامد، شبکه چندضلعی مجموعه‌ای از رئوس، لبه‌ها و وجوه است که شکل یک جسم چندوجهی را مشخص می‌کند. وجوه معمولاً از مثلث‌ها (شبکه مثلثی)، چهار ضلعی‌ها (چهار گوشه)، یا دیگر چند ضلعی‌های محدب ساده (n ضلعی‌ها) تشکیل شده‌اند. دلیل استفاده از این نوع چند ضلعی‌ها آسان‌تر بودن به نمایش کشیدن آن‌ها در محیط سه‌بعدی است. البته در حالت کلی اشیاء ممکن است از چندضلعی‌های مقعر و یا حتی چندضلعی‌های دارای سوراخ نیز تشکیل شده باشند.

اشیاء ایجاد شده توسط مش‌های چند ضلعی باید انواع مختلفی از عناصر، از جمله رئوس، لبه‌ها، وجوه، چندضلعی‌ها و سطوح را در خود ذخیره کنند. در بسیاری از نرم‌افزارهای سه‌بعدی، فقط رئوس، لبه‌ها و یکی از دو مورد وجوه یا چندضلعی‌ها ذخیره می‌شوند. در اکثر سیستم‌های رندر^۲ فقط از وجوه سه‌ضلعی (مثلث‌ها) استفاده می‌شود. بنابراین در این حالت چندضلعی‌های مدل، باید به شکل مثلث باشند. البته سیستم‌های رندر ای وجود دارند که از چهارضلعی‌ها یا چندضلعی‌های با تعداد اضلاع بالاتر نیز پشتیبانی می‌کنند و یا در لحظه این چندضلعی‌ها را به مجموعه‌ای از مثلث‌ها تبدیل می‌کنند که در این صورت باعث می‌شود نیازی به ذخیره‌ی مش به شکل مثلثی نباشد.

بنابراین چهار قسمت اصلی یک مش چندضلعی، رئوس، لبه‌ها، وجوه و چندضلعی‌ها هستند. توضیح کوتاهی درباره‌ی هر کدام از این موارد را در زیر می‌توانیم مشاهده کنیم.

۱-۲-۲ راس

راس‌ها معمولاً یک موقعیت در فضای سه‌بعدی همراه با اطلاعات دیگر مانند رنگ، بردار نرمال و مختصات بافت را شامل می‌شوند. در راس‌های مربوط به مش‌های اسکلتونی اطلاعاتی مانند تعداد مفاصلی که بر روی این راس تاثیر می‌گذارند همراه با وزن تاثیر گذاری آن‌ها، می‌تواند اضافه شود.

۲-۲-۲ لبه

ارتباط بین دو راس را لبه گویند.

۳-۲-۲ وجه

مجموعه‌ای بسته از لبه‌ها را وجه گویند. وجه‌ها می‌توانند از سه لبه (وجه مثلثی) یا از چهار لبه (وجه چهار گوش) تشکیل شده باشند.

¹Mesh

²renderer

۴-۲-۲ چندضلعی

یک چندضلعی مجموعه‌ای همسطح از وجوه است. در سیستم‌هایی که از وجوه‌های چند ضلعی پشتیبانی می‌کنند، وجوه و چندضلعی‌ها یکسان هستند ولی در صورتی که سیستم مورد نظر تنها از سه یا چهار ضلعی‌ها پشتیبانی کند، در این صورت به چند ضلعی‌ها، مجموعه‌ای از وجوه گفته می‌شود.

۳-۲ مدل

مدل^۱ در واقع هر شی‌ای است که در محیط سه‌بعدی قرار می‌گیرد و به تصویر کشیده می‌شود. هر مدل می‌تواند از چند زیرمش تشکیل شود. به عنوان مثال یک ماشین را در نظر بگیریم. موجودیت ماشین می‌تواند یک مدل باشد که در محیط سه‌بعدی قرار می‌گیرد. مدل ماشین می‌تواند از چند زیرمش مانند چرخ‌ها، لاستیک‌ها و بدنه‌ی ماشین تشکیل شود. دلیل وجود داشتن یک موجودیت کلی به اسم ماشین این است که یک شخصی مانند طراح محیط و یا طراح مرحله نمی‌خواهد هر بار که ماشینی را در محیط قرار دهد، تک تک زیرمش‌ها را به صورت دستی در صحنه وارد کند و در سر جای خودش قرار بدهد.

۴-۲ زیرمش^۲

چندضلعی‌های دارای یک نوع ماده^۳ را یک زیرمش گویند. همانطور که اشاره شد، هر مدل از چند زیرمش تشکیل می‌شود. دلیل این تقسیم این است که در هر عملیات به تصویر کشیدن^۴ تنها یک ماده می‌تواند به تصویر کشیده شود. مثلاً در مثال ماشین، قسمت‌های مختلف ماشین از ماده‌های مختلفی تشکیل می‌شود. به طور مثال چرخ ماشین می‌تواند از جنس آلومینیوم باشد، لاستیک چرخ از جنس پلاستیک باشد و یا حتی قسمت‌های داخلی ماشین مانند صندلی ماشین، از جنس چرم باشد. بنابراین باید این قسمت‌ها به صورت جدا قرار گیرند تا بتوان هر قسمت را با توجه به ماده‌ی مورد نظر آن به تصویر کشاند.

۵-۲ ماده^۵

ماده‌ها شامل پارامترهای قابل تنظیمی هستند که با تنظیم آن‌ها، به گرافیک اعلام می‌شود که چگونه باید یک مثلث را به تصویر بکشد. این پارامترها می‌توانند شامل موارد زیر باشند ولی محدود به آن نمی‌شوند

۱. میزان کدورت و شفافیت شی

^۱ گاهی به جای استفاده از واژه‌ی مدل، از واژه‌ی مش هم استفاده می‌شود.

^۲ Sub-Mesh

^۳ Material

^۴ Render

^۵ Material

۲. میزان براقی شی

۳. رنگ (بافت) شی

۴. سایه زنی پیکسلی یا راسی^۱

۶-۲ بافت^۲

بافت یک تصویر دوبعدی و یا سه بعدی است که می تواند در ماده استفاده شود. این تصاویر به عنوان ورودی در برنامه دریافت شده و پس از اینکه یک شناسه به آن ها تخصیص داده شد، در کارت گرافیک قرار می گیرند. ماده ها با استفاده از این شناسه می توانند در صورت لزوم به این بافت ها دستیابی پیدا کنند.

۷-۲ اسکلت

به مجموعه ای از مفاصل که به صورت سلسله مراتبی به یکدیگر متصل می شوند، اسکلت گویند. پس از آنکه هنرمندان مدل شخصیت را طراحی می کنند در طی یک مرحله که به آن Rigging گویند، ساختار سلسله مراتبی اسکلت را به وجود می آورند. در انیمیشن ها در واقع این اسکلت است که حرکت می کند و با حرکتش باعث حرکت مدل شخصیت می شود.

۸-۲ Skinning

تا اینجا با دو مفهوم مدل و اسکلت آشنایی پیدا کردیم ولی نگفتیم که این دو چگونه به هم مرتبط می شوند. به عملیاتی که طی آن مفاصل موجود در اسکلت به مدل متصل می شود skinning گویند. طی این مرحله هر راس موجود در پوسته ی مش به یک یا چند مفصل متصل می شود. برای اینکه چگونه رئوس مش، این مفاصل را دنبال کنند الگوریتم های مختلفی مطرح شده است که در فصل پیاده سازی به یکی آن ها اشاره خواهد شد.

۹-۲ ژست شخصیت

ژست یک شخصیت نشان دهنده ی نحوه ی قرار گیری مفصل ها در اسکلت است. ژست های مختلف با دروان، حرکت یا تغییر اندازه ی مفاصل درون اسکلت به وجود می آیند. همانگونه که اشاره شد، اسکلت یک مدل در مرحله ی Rigging به وجود می آید و در همین مرحله با استفاده از Skinning به مدل متصل می شود. زمانی که این عمل صورت می گیرد

¹Vertex or Pixel shader

²Texture

مدل در یک ژست به خصوص قرار دارد که به آن ژست حالت اتصال^۱ یا ژست مرجع^۲ گویند. به صورت کلی شخصیت در این حالت به صورتی ایستاده است که پاهایش کمی از هم باز است و بازوهایش به شکل حرف T کشیده است. به همین جهت گاهی به ژست حالت اتصال، ژست T^۳ هم گفته می شود. این حالت خاص به این دلیل انتخاب می شود که اندامها را از بدن دور نگه دارد و اینکار باعث می شود که فرایند اتصال رئوس به مفصل آسان تر شود. همانگونه که اشاره شد مفاصل به صورت سلسله مراتبی به یکدیگر متصل هستند. یعنی نحوه ی قرارگیری آنها متناسب با نحوه ی قرارگیری والدشان است. این کار باعث می شود که مفاصل به صورت طبیعی حرکت کنند. یعنی در صورتی که والد حرکت کند، به واسطه ی آن فرزند نیز حرکت می کند. زمانی که ژست شخصیت در این حالت والد، فرزندی قرار دارد به آن ژست محلی^۴ گفته می شود. حالت دیگری نیز وجود دارد که موقعیت هر مفصل نسبت به فضای مختصاتی مدل در نظر گرفته می شود. به ژست شخصیت در این حالت ژست جهانی^۵ گفته می شود.

۲-۱۰ کلیپ های انیمیشنی

در یک فیلم انیمیشنی، تمام بخش های یک صحنه قبل از ساخت هر انیمیشن به دقت برنامه ریزی می شود. این شامل حرکات هر شخصیت، لوازم موجود در صحنه و حتی حرکات دوربین نیز می شود. این بدان معنی است که کل صحنه را می توان به عنوان یک دنباله طولانی و پیوسته از فریم ها، متحرک ساخت. در این حالت در صورتی که شخصیتی خارج از دوربین هستند لازم نیستند که متحرک شوند.

کلیپ های انیمیشنی متفاوت از این هستند. یک بازی، یک تجربه ی تعاملی است بنابراین نمی توان از قبل چگونه حرکت کردن شخصیت ها و رفتار آنها را پیش بینی کرد. حتی تصمیمات شخصیت های غیربازیکن کامپیوتری نیز می توانند تابعی از اقدامات غیر قابل پیش بینی بازیکن انسانی باشد. به این ترتیب، کلیپ های انیمیشنی مربوط به بازی تقریباً هیچ گاه از مجموعه ای از فریم های طولانی و به هم پیوسته تشکیل نمی شوند. در عوض، حرکت شخصیت بازی باید به تعداد زیادی حرکات ریز تقسیم شود. منظور از کلیپ های انیمیشنی این حرکات کوتاه و یکتا است.

بنابراین هر کلیپ به صورتی طراحی شده است که یک عمل کاملاً مشخص را انجام دهد. برخی از این کلیپ ها به گونه ای طراحی شده اند که بتوان آن را به صورت حلقه شونده تکرار کرد. به عنوان مثال چرخه ی راه رفتن یا دویدن می توانند از این نوع کلیپ ها باشند. و حرکاتی مانند پریدن یا دست تکان دادن از نوعی هستند که تنها یک بار پخش می شوند.

بنابراین به طور کلی حرکات هر شخصیت بازی معمولاً به هزاران کلیپ تقسیم می شود. [۲]

¹Bind Pose

²Reference Pose

³T Pose

⁴Local Pose

⁵Global Pose

۱۱-۲ ترکیب انیمیشن

اصطلاح ترکیب انیمیشن به هر تکنیکی اطلاق می‌شود که در آن بیش از یک کلیپ انیمیشن در ژست نهایی کاراکتر سهم می‌شود. به صورت دقیق تر در این عمل دو یا چند ژست برای ایجاد یک ژست خروجی برای اسکلت شخصیت، با یکدیگر ترکیب می‌شوند. همانطور که در بخش قبل گفته شد، کلیپ‌های انیمیشنی، کلیپ‌های کوتاه و یکتایی هستند. با استفاده از روش ترکیب می‌توان مجموعه‌ای از کلیپ‌های انیمیشنی را با یکدیگر ترکیب کرد تا مجموعه‌ی جدیدی از انیمیشن‌ها را بدون نیاز به ایجاد دستی و از پایه‌ی آن‌ها تولید کنیم. به عنوان مثال، با ترکیب یک انیمیشن راه رفتن آسیب دیده با راه رفتن بدون آسیب دیدگی، می‌توانیم سطوح مختلفی از آسیب دیدگی در هنگام راه رفتن را به وجود آوریم. از ترکیب می‌توان برای درونیابی بین حالات مختلف چهره، حالت‌های مختلف بدن و حالت‌های مختلف حرکتی استفاده کرد. از ترکیب می‌توان برای یافتن یا حالت میانی بین دو حالت شناخته شده در زمان‌های مختلف استفاده کرد. این کار زمانی استفاده می‌شود که بخواهیم ژست یک شخصیت را در نقطه‌ای از زمان پیدا کنیم که دقیقا با یکی از فریم‌های نمونه موجود در داده‌های انیمیشن مطابقت ندارد. همچنین می‌توانیم از ترکیب موقتی انیمیشن برای انتقال هموار از یک انیمیشن به انیمیشن دیگر، با ترکیب تدریجی انیمیشن مبدا به مقصد در مدت زمان کوتاهی استفاده کنیم.

فصل سوم

سیستم انیمیشن گراف در موتور بازی سازی آنریل

در این فصل ابتدا توضیحاتی راجع به آنریل انجین داده می شود و سپس در رابطه ی سیستم انیمیشن گراف این انجین صحبت خواهد شد.

۳-۱ بازیگران، پیاده ها و شخصیت ها

اشیا در آنریل می توانند به سه کلاس کلی بازیگران، پیاده ها و شخصیت ها دسته بندی می شوند. بازیگران کلاس پایه ی تمامی اشیا ای هستند که به صورت فیزیکی می توانند در محیط سه بعدی قرار گیرند. پیاده ها کلاسی مشتق شده از بازیگران هستند که بازیکنان می توانند کنترل آن ها را بدست گیرند و در محیط حرکت کنند. و در نهایت شخصیت ها پیاده هایی هستند که دارای مش اسکلتونی، توانایی شناسایی برخورد و منطق حرکتی هستند. آنها مسئول تمام تعاملات فیزیکی بین بازیکن یا هوش مصنوعی، با جهان هستند و همچنین مدل های اولیه شبکه و دریافت ورودی را پیاده سازی می کنند. اگر بخواهیم شخصیت درون بازی از انیمیشن های اسکلتونی استفاده کند، باید از این کلاس بهره ببریم.

۲-۳ اجزاء

اجزاء^۱ مجموعه‌ای از توابع و ویژگی‌ها است که می‌تواند به یک بازیگر اضافه شود. بنابراین بازیگران می‌توانند حاوی مجموعه‌ای از ActorComponents باشند که این اجزاء می‌توانند برای موارد مختلفی از جمله کنترل نحوه‌ی حرکت بازیگران، نحوه‌ی رندر شدن و غیره استفاده شوند.

زمانی که یک مولفه به یک بازیگر اضافه می‌شود، آن بازیگر می‌تواند عملکردهای موجود در آن مولفه را استفاده کند. به عنوان مثال یک مولفه نور نقطه‌ای باعث می‌شود که بازیگر مانند یک نور نقطه‌ای، نور ساطع کند. یا یک مولفه صورتی به بازیگر این توانایی پخش صدا را می‌دهد.

مولفه‌ها حتماً باید به یک بازیگر متصل شوند و به خودی خود نمی‌توانند وجود داشته باشند. درواقع وقتی ما مولفه‌های مختلف را به بازیگر خود متصل می‌کنیم درواقع در حال قرار دادن قطعه‌ها و تکه‌هایی هستیم که مجموع آن‌ها یک بازیگر را به عنوان یک موجودیت واحد که در محیط سه‌بعدی قرار می‌گیرد تعریف می‌کنند. به عنوان مثال چرخ‌های یک ماشین، فرمان ماشین، چراغ‌ها و غیره همه به عنوان مولفه‌های ماشین در نظر گرفته می‌شوند در حالی که خود آن ماشین، بازیگر است.

۳-۳ شخصیت‌ها

هر شخصیت در آنریل از سه مولفه‌ی اصلی تشکیل شده است.

Skeletal Mesh Component □

Character Movement Component □

Capsule Component □

همانطور که در فصل‌های گذشته اشاره شد شخصیت‌ها برای پخش انیمیشن‌ها نیاز به یک مش اسکلتونی دارند. مولفه‌ی Skeletal mesh Component مش اسکلتونی اصلی مرتبط با شخصیت است. این مولفه‌ای است که برای ما در این پروژه اهمیت زیادی دارد.

مولفه‌ی Character Movement Component همانطور که از اسمش مشخص است برای منطق حرکت در حالت‌های مختلف از جمله راه‌رفتن افتادن و غیره استفاده می‌شود. این مولفه شامل تنظیمات و عملکردهای مربوطه برای کنترل حرکت است.

و در نهایت مولفه‌ی Capsule Component وظیفه‌ی تشخیص برخورد در هنگام حرکت را دارد.

¹Components

فصل چهارم

معماری موتور بازی سازی آنریل

در این فصل ابتدا به معماری موتور آنریل پرداخته شده و پس از آن درباره ی ابزارهایی که این انجین در اختیار ما می گذارد صحبت می شود.

۴-۱ UObject و Actors

کلاس پایه برای تمامی کلاس های دیگر در موتور آنریل UObject است. شیء ها^۱ نمونه هایی از کلاس هایی هستند که از UObject ها ارث می برند. بازیگران^۲ نمونه هایی از کلاس هایی هستند که از AActor ارث برده اند. کلاس AActor کلاس پایه برای تمامی اشیائی است که می توانند در جهان بازی قرار گیرند. به صورت کلی، بازیگران را می توان به عنوان یک کل یا موجودیت در نظر گرفت و اشیاء را قطعات تخصصی ای در نظر گرفت که در این موجودیت به کار می روند که به آن ها جزء^۳ می گویند. بنابراین اجزاء یک نوع خاصی از اشیاء هستند که بازیگران می توانند آن ها را به عنوان یک زیرشیء^۴ به خود متصل کنند.

به عنوان مثال اگر یک ماشین را در نظر بگیریم. ماشین به عنوان یک موجودیت کلی به عنوان بازیگر در نظر گرفته

¹ Objects

² Actors

³ Component

⁴ sub-object

می‌شود. در صورتی که قسمت‌های مختلف این ماشین مانند در ماشین یا چرخ ماشین اجزای آن ماشین در نظر گرفته می‌شوند. در ادامه این مثال، اگر کاربر قرار باشد که این ماشین را کنترل کند، یک جزء دیگر می‌تواند مسئولیت تغییر سرعت و جهت ماشین بر اساس ورودی کاربر را داشته باشد. [۴، ۵]

۲-۴ Components

همانطور که گفته شد، اجزاء نوع خاصی از اشیاء هستند که بازیگران می‌توانند به عنوان اشیاء فرعی به خود متصل کنند. کلاس پایه برای تمامی اجزاء، کلاس UActorComponent است. از آنجایی که استفاده از اجزاء تنها راه ممکن برای پرداخت^۱ مش‌ها^۲، تصاویر، پخش صدا و در واقع هر چیزی که بازیکن هنگام بازی در جهان مشاهده یا تعامل می‌کنند هستند، بنابراین در نهایت از انواعی از این نوع اجزاء در توسعه‌ی بازی استفاده می‌شود.

برای ساخت اجزاء، چند کلاس اصلی وجود دارد که در هنگام ایجاد اجزاء باید به آن توجه کرد.

□ اجزای بازیگر^۳: این کلاس بیشتر برای رفتارهای انتزاعی مانند حرکت، مدیریت موجودی یا ویژگی و سایر مفاهیم غیرفیزیکی مفید هستند. این نوع از اجزاء هیچ گونه مکان فیزیکی یا چرخشی در جهان ندارد.

□ اجزای صحنه^۴: این کلاس فرزند کلاس اجزای بازیگر است و از رفتارهای مبتنی بر مکان پشتیبانی می‌کند که به نمایش هندسی نیاز ندارند. این کلاس می‌تواند شامل بازوهای فنی، دوربین‌ها، نیروهای فیزیک و حتی صدا شود.

□ اجزای اولیه^۵: این کلاس فرزند کلاس اجزای صحنه است. در واقع این کلاس همان کلاس اجزای صحنه، همراه با نمایش هندسی است که عموماً برای نمایش عناصر بصری و برخورد^۶ یا همپوشانی^۷ با اشیاء فیزیکی استفاده می‌شود. این کلاس می‌تواند شامل مش‌های استاتیک^۸ یا اسکلتی^۹، اسپرایت‌ها یا بیلبردها، سیستم‌های ذرات^{۱۰} و همچنین حجم برخورد^{۱۱} جعبه، کپسول و کره شود.

[۵]

^۱Render

^۲Meshes

^۳ActorComponent

^۴SceneComponent

^۵Primitive Components

^۶collide

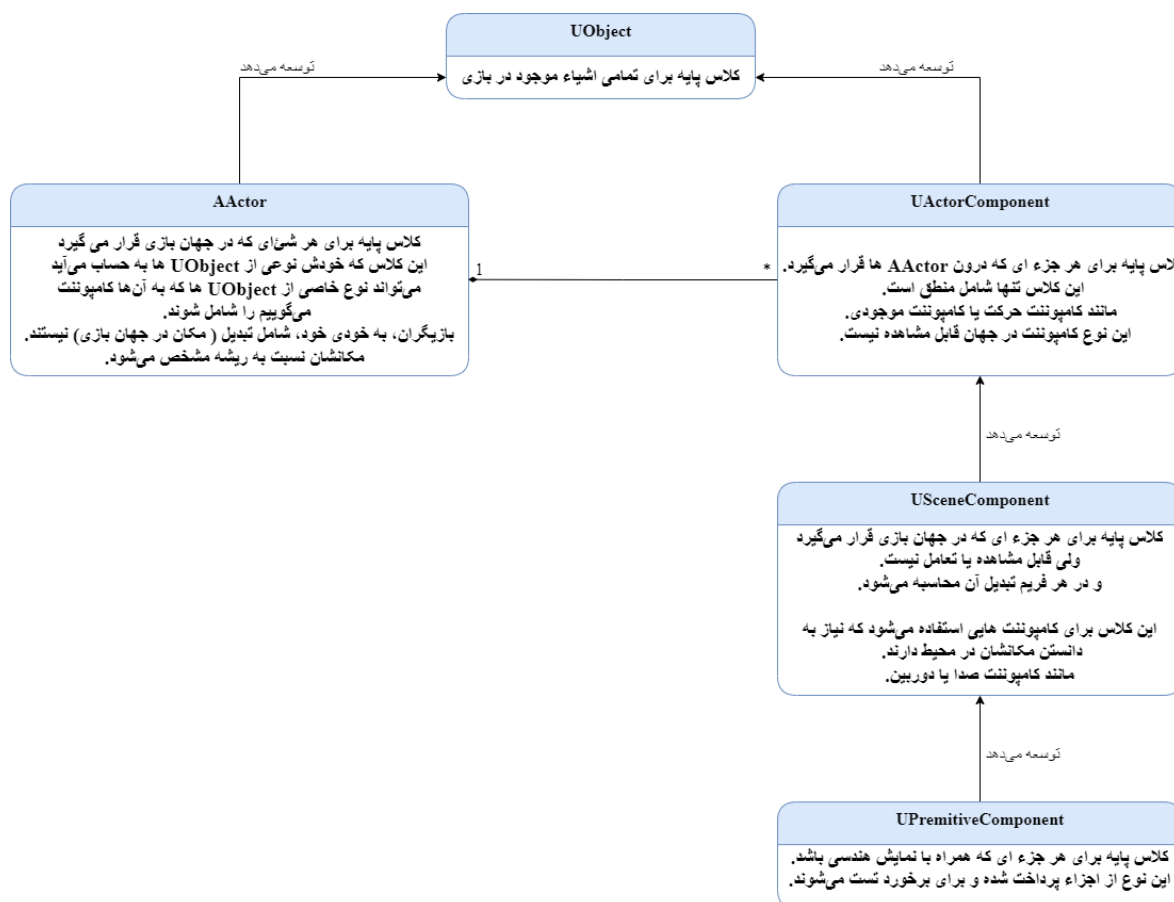
^۷overlap

^۸static mesh

^۹skeletal mesh

^{۱۰}particle systems

^{۱۱}collision volumes



شکل ۴-۱ - تصویر UML کلاس های پایه ی موتور بازی سازی آنریل

فصل پنجم

پیاده سازی

در این بخش به روش ها و ابزارهای استفاده شده در پیاده سازی سیستم انیمیشن اشاره خواهد شد

۱-۵ ابزارها OpenGL ۱-۱-۵

OpenGL یک واسط برنامه نویسی کاربردی^۱ است که با فراهم کردن توابع مختلف به توسعه دهندگان امکان دستکاری گرافیک و تصاویر را می دهد. OpenGL یک کتابخانه ی رندرینگ است. یک "شیء" به خودی خود در OpenGL مفهومی ندارد و به صورت مجموعه ای از مثلث ها و حالات مختلف در نظر گرفته می شود. بنابراین وظیفه ی ما است که بدانیم چه شیء ای در کدام قسمت صفحه رندر شده است. این کتابخانه تنها وظیفه اش، کشیدن تصاویری که است که می خواهیم به تصویر کشیده شوند. در این صورت اگر می خواهیم تصویری را به روزرسانی کنیم و یا به عنوان مثال شیء ای را تحرک دهیم باید به OpenGL درخواست دهیم که صحنه را دوباره برای ما رندر کند. [۶]

به صورت کلی OpenGL را می توان یک ماشین حالت بزرگ در نظر گرفت. هر حالت شامل مجموعه ای از متغیرها است که نحوه ی عملکرد OpenGL را مشخص می کند. به مجموعه ی این حالت ها OpenGL context نیز می گویند. در واقع context را می توان یک شیء در نظر گرفت که کل OpenGL را دربر می گیرد. عموماً تمامی تغییرات، روی

^۱API

context فعلی اعمال می شود و سپس رندر می شود. [۶] [۷]

GLFW ۲-۱-۵

از آنجایی که به وجود آوردن یک پنجره‌ی جدید و همچنین context وابسته به نوع سیستم عامل است بنابراین نیازمند کتابخانه‌ای هستیم که بتواند این موارد را برای ما مدیریت کند. GLFW یک کتابخانه‌ی منبع باز و چندپلتفرمی برای OpenGL است که یک API ساده و مستقل از پلتفرم برای تولید پنجره‌ها، زمینه‌ها^۱ و سطوح، خواندن ورودی و مدیریت رویدادها^۲ را ارائه می کند. این کتابخانه از سیستم عامل‌های ویندوز، مک و لینوکس و سیستم‌های مشابه یونیکس پشتیبانی می کند. [۸]

GLAD ۳-۱-۵

کتابخانه‌های گرافیکی مانند OpenGL وظیفه‌ی پیاده‌سازی توابع گرافیکی را ندارند بلکه می توان آن‌ها را مانند یک هدر در زبان برنامه‌نویسی C++ دانست که تعریف اولیه توابع را دارند. پیاده‌سازی این توابع در درایورهای GPU قرار دارند. دسترسی به این اشاره گرهای تابع به خودی خود سخت نیست ولی از آنجایی که این اشاره گر ها وابسته به پلتفرم هستند بنابراین کار طاقت فرسایی است. وظیفه‌ی کتابخانه‌ی GLAD فراهم سازی و کنترل این اشاره گرهای تابع است. [۹]

GLM ۴-۱-۵

GLM یک کتابخانه‌ی ریاضی برای نرم افزارهای گرافیکی مبتنی بر زبان برنامه‌نویسی سایه‌ی OpenGL^۳ است. این کتابخانه تنها شامل یک هدر C++ است. توابع و کلاس‌های موجود در این کتابخانه به صورتی نامگذاری و طراحی شده‌اند که بسیار به GLSL نزدیک باشند.

Assimp ۵-۱-۵

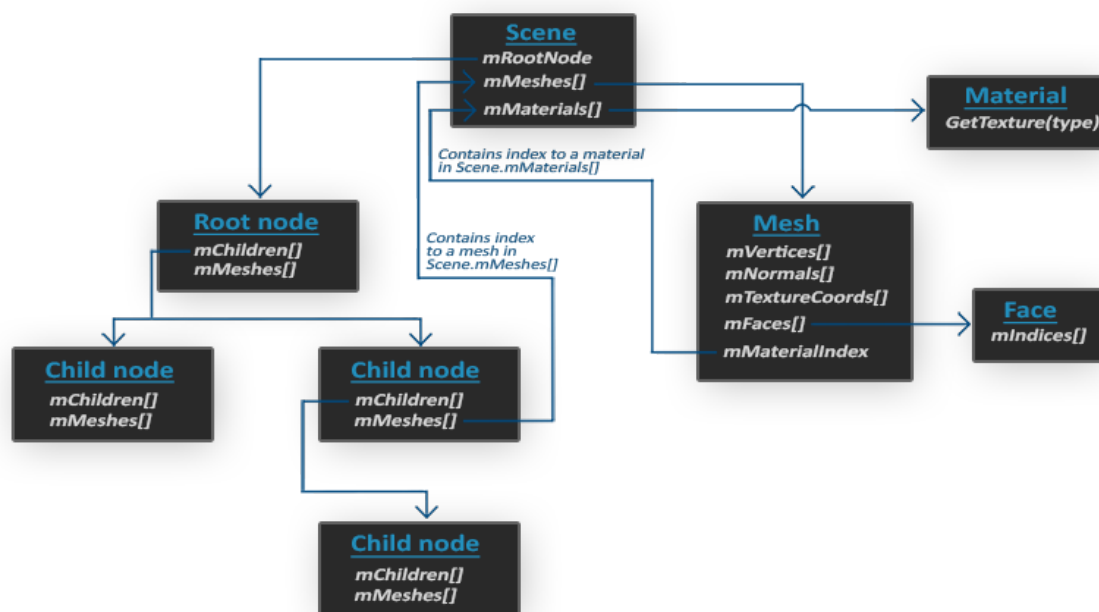
Assimp یک کتابخانه برای بارگذاری و پردازش صحنه‌های هندسی از فرمت‌های مختلف است. می توان با استفاده از آن مواردی همچون مش‌های استاتیک و یا اسکلتونی، مواد^۴، انیمیشن های اسکلتونی و داده‌های بافت را از فایل بارگذاری کرد. زمانی که این مدل‌ها بارگذاری می شوند این کتابخانه آن‌ها را در ساختاری به شکل زیر ذخیره می کند و بعد از آن می توان از این ساختار، داده‌های مورد نظر خود را خواند و از آن‌ها استفاده کرد. [۱۰] [۱۱]

^۱Contexts

^۲Events

^۳OpenGL Shading Language(GLSL)

^۴Materials



شکل ۵-۱ - ساختار کلاس‌های کتابخانه‌ی Assimp [۱۱]

۶-۱-۵ stb

این کتابخانه برای بارگذاری تصاویر استفاده می‌شود. در این پروژه از این کتابخانه برای بارگذاری تصاویر بافت‌ها در کنار کتابخانه‌ی Assimp استفاده شده است. [۱۲]

۲-۵ پیاده‌سازی

این بخش دو هدف کلی را دنبال می‌کند.

۱. نمایش مدل گرافیکی و اجرای انیمیشن بر روی آن
۲. ترکیب انیمیشن‌های مختلف به وسیله‌ی ماشین حالت

۱-۲-۵ نمایش مدل گرافیکی

همانطور که گفته شد مدل‌ها یا اشیاء سه‌بعدی به خودی خود مفهومی در OpenGL ندارند. آنچه برای OpenGL اهمیت دارد لیستی از مثلث‌ها است تا آن‌ها را به تصویر بکشد. مدل‌های سه‌بعدی از رئوس، لبه و وجوه تشکیل می‌شوند و در فرمت‌های مختلفی مانند FBX ذخیره می‌شوند. در این پیاده‌سازی، از کتابخانه‌ی Assimp برای خواندن این داده‌ها استفاده شده است.

۲-۲-۵ قرارگیری مدل سه بعدی در کارت گرافیک

آنچه برای OpenGL اهمیت دارد این است که به آن مجموعه‌ای از مثلث‌ها داده شود تا برایمان ترسیم کند. برای اینکار به صورت عمومی از ۳ آرایه مختلف استفاده می‌شود که به نام‌های VBO، VAO و EBO شناخته می‌شوند. VBOs^۱ یک آرایه یا بافری است که تمامی رئوس مدل سه بعدی ما را در خود جای می‌دهد. همانطور که در بخش ۲-۱ اشاره شد، رئوس علاوه بر اینکه شامل اطلاعات موقعیت مکانی در محیط سه بعدی هستند، شامل اطلاعات دیگری نظیر رنگ، بردار نرمال، مختصات بافت و... نیز می‌توانند باشند. بنابراین باید به صورتی به کارت گرافیک اعلام کنیم که این داده‌ای که در آرایه‌ی VBOs قرار دارد را چگونه تفسیر کند. اینکار با استفاده از یک آرایه‌ی دیگر به نام VAO^۲ صورت می‌گیرد. در نهایت گفتیم که آنچه برای کارت گرافیک اهمیت دارد دریافت مثلث‌ها است. بنابراین باید به طریقی بگوییم کدام رئوس با اتصال به یکدیگر مثلث تشکیل می‌دهند. اینکار نیز با استفاده از آرایه‌ی EBOs^۳ صورت می‌گیرد.

۳-۲-۵ اسکلت شخصیت

اسکلت یک شخصیت به صورت مجموعه‌ای از مفاصل که به صورت سلسله مراتبی به یکدیگر متصل‌اند، تعریف می‌شود. در این پیاده‌سازی کلاس Bone نشان‌دهنده‌ی هر مفصل است. هر Bone یک والد دارد و می‌تواند به هر تعدادی فرزند داشته باشد. با توجه به تعریف آورده شده از اسکلت، کلاس اسکلت که با Skeleton مشخص شده، شامل لیستی از این مفاصل به همراه اشاره‌گری به مفصل ریشه است.

۴-۲-۵ اتصال اسکلت و مدل سه بعدی

اصطلاحی که برای اتصال اسکلت و مدل سه بعدی استفاده می‌شود Skinning است. در این روش هر راس موجود در مدل، به یک یا چند مفصل متصل می‌شود. الگوریتم به کاررفته در این پیاده‌سازی، الگوریتم linear blend skinning نام دارد. در این الگوریتم زمانی که یک راس به یک مفصل می‌شود به آن یک وزن نسبت داده می‌شود. این وزن نشان‌دهنده‌ی میزان تاثیرگذاری این مفصل بر روی این راس است. به بیانی دیگر، این وزن نشان می‌دهد که اگر این مفصل به مکان جدید منتقل شود، این انتقال چقدر بر روی آن راس تاثیر می‌گذارد. بنابراین برای بدست آوردن انتقال نهایی راس، باید انتقال راس را نسبت به هر کدام از مفاصلی که به آن متصل است را بدست آوریم، سپس انتقال نهایی برابر مجموع وزن‌دار تمامی این انتقال‌ها خواهد بود.

^۱Vertex Buffer Objects

^۲Vertex Array Objects

^۳Element Buffer Objects

۵-۲-۵ انیمیشن

هر بازی‌های کامپیوتری هر کلیپ انیمیشنی شامل یک حرکت منحصر به فرد شخصیت داخل بازی است. هر کلیپ شامل ژست‌های اسکلت در فاصله‌های زمانی مشخصی است. در واقع آنچه باعث حرکت شخصیت می‌شود حرکت اسکلت شخصیت است. زمانی که اسکلت شخصیت با استفاده از یک انیمیشن جابه‌جا می‌شود، مدل شخصیت نیز با استفاده از روش‌های skinning که در بالا توضیح داده شد همراه این اسکلت حرکت می‌کند. انیمیشن‌ها از طریق کلاسی به اسم Animation Clip مدل‌سازی شده‌اند. این کلاس شامل آرایه‌ای از ژست‌های شخصیت در مدت زمان‌های مشخصی است. همراه یک اشاره‌گری به اسکلت شخصیت. نکته‌ی قابل توجه این است که هر کلیپ انیمیشنی مربوط به یک نوع اسکلت می‌شود. به زبانی دیگر نمی‌توان انیمیشنی که براس اسکلت شخصیت انسانی طراحی شده است را بر روی یک حیوان، مانند فیل اجرا کرد.

۶-۲-۵ پخش‌کننده‌ی انیمیشن

این سیستم وظیفه‌اش پخش کردن انیمیشن بر روی اسکلت شخصیت است. این سیستم با گرفتن یک انیمیشن و یک اسکلت، این انیمیشن را بر روی آن اسکلت اجرا می‌کند. همانطور که گفتیم، انیمیشن‌ها ژست شخصیت را در فاصله‌های زمانی مشخصی در خود ذخیره می‌کنند. وظیفه‌ی این سیستم این است که با استفاده از یک زمان‌سنج که نشان‌دهنده‌ی زمان فعلی بازی است ژست مناسب شخصیت را از داخل انیمیشن بدست آورد. قابل ذکر است که ممکن است این ژست با توجه به زمان بازی و فاصله‌های زمانی داخل انیمیشن از درونیابی دو ژست پشت سر هم در آن کلیپ بدست آید.

۷-۲-۵ الگوریتم پخش‌کننده‌ی انیمیشن

هر شخصیت درون بازی، اگر از نوع شخصیت اسکلتونی باشد، دارای یک پخش‌کننده‌ی انیمیشن خواهد بود. در تصویر زیر تابع به‌روزرسانی اسکلت به وسیله‌ی انیمیشن را می‌توان مشاهده کرد.

```
currentTime += deltaTime;

const double currentAnimationTime = (currentTime - startTimeForCurrentAnim);
AnimationPose currentPose = currentClip->GetPoseForCurrentFrame(currentAnimationTime *
    currentClip->GetFramePerSecond());

SetSkeletonPose(currentPose);
```

برای اینکه بتوان یک انیمیشن را پخش کرد نیاز است دو مورد زیر را بدانیم.

۱. زمان فعلی درون بازی (CurrentTime)

۲. زمان شروع پخش انیمیشن فعلی (StartTimeForCurrentAnimation)

در ابتدا زمان فعلی درون بازی را برای این پخش کننده به روزرسانی می کنیم. سپس برای بدست آوردن زمان فعلی انیمیشن می توان از فرمول زیر استفاده کرد

$$\text{CurrentAnimationTime} = \text{CurrentTime} - \text{StartTimeForCurrentAnimation}$$

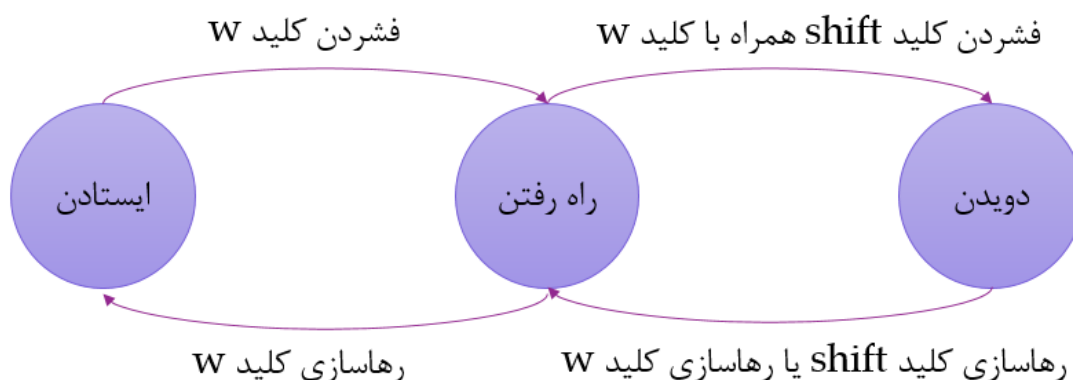
در نهایت با استفاده از این مقدار می توان ژست مورد نظر را از داخل کلیپ انیمیشنی بدست آورد. در نهایت نیز این ژست را بر روی اسکلت شخصیت اعمال می کنیم.

۸-۲-۵ ماشین حالت انیمیشن

یکی از روش های ترکیب انیمیشن های مختلف با یکدیگر، استفاده از ماشین حالت متناهی است. یک ماشین حالت متناهی شامل چندی حالت مختلف است که هر کدام از این حالات، حالتی از وضعیت سیستم را مشخص می کنند. زمانی که از ماشین حالت استفاده می شود سیستم می تواند در هر لحظه تنها در یکی از این حالات قرار گیرد. البته سیستم می تواند با دریافت ورودی از یک حالت به حالت دیگری رود.

دلیل استفاده از ماشین حالت متناهی برای سیستم انیمیشن این است که همانگونه که گفتیم، کلیپ های انیمیشنی، شامل ویدیوهای کوتاهی هستند که یک حالت مشخصی از شخصیت را بیان می کنند. در یک بازی، با توجه به ورودی بازیکن، شخصیت درون بازی می تواند در حالت های متفاوتی قرار گیرد. با استفاده از ماشین حالت می توان به تمامی این حالت ها رسیدگی کرد.

به عنوان مثال، تصویر زیر نشان دهنده ی یک ماشین حالت برای حرکت شخصیت است. شخصیت در ابتدا در حالت ایستاده قرار دارد و با گرفتن ورودی های مختلف از کیبورد، می تواند به حالت های دیگری رود.



شکل ۲-۵ - ماشین حالت برای حرکت شخصیت

برای پیاده سازی ماشین حالت متناهی، این سیستم به سه کلاس کلی شکسته شده است. کلاس AnimationStateMachine که وظیفه ی مدیریت حالت ها و انتقال از یک حالت به حالت دیگری را دارد. کلاس AnimationState که نشان دهنده ی

حالت شخصیت است. هر `AnimationState` شامل یک کلیپ است و هر زمانی که این حالت فعال می‌شود این کلیپ پخش می‌شود. در نهایت کلاس `Transition` که شامل توابع انتقال است. هر حالت می‌تواند شامل چندین انتقال باشد. و وظیفه‌ی `AnimationStateMachine` است که بررسی کند، اگر انتقالی امکان‌پذیر بود، آن را انجام دهد.

۹-۲-۵ به‌روزرسانی ماشین حالت انیمیشن

وضعیت توابع انتقال تاثیرگذاری مستقیمی در وضعیت سیستم به‌روزرسانی ماشین حالت انیمیشن دارد. وضعیت انتقال می‌تواند سه حالت زیر را داشته باشد.

۱. حالت عادی^۱

۲. حالت در حال انتقال^۲

۳. حالت اتمام انتقال^۳

حالت اول حالت عادی است که نشان‌دهنده‌ی وضعیت عادی ماشین حالت است. در این وضعیت، توابع انتقال حالت فعلی بررسی می‌شوند تا در صورتی که شرایطشان برقرار شود، تغییر حالت رخ دهد. علاوه بر آن انیمیشن حالت فعلی با استفاده از کلاس پخش‌کننده آپدیت می‌شود. در صورتی که توابع انتقال مقدار درست^۴ را بازگردانند، ماشین به وضعیت دوم که وضعیت در حال انتقال است، تغییر وضعیت می‌دهد. در این وضعیت با توجه به زمانی که مشخص شده، ژست شخصیت با استفاده از درون‌یابی خطی از حالت فعلی به حالت جدید تغییر می‌کند. پس از اینکه انتقال به صورت کامل انجام شد، وضعیت ماشین حالت به اتمام انتقال تغییر می‌یابد. زمانی که ماشین در این وضعیت قرار گرفته یعنی به حالت جدید منتقل شده، بنابراین لازم است انیمیشن را از حالت جدید گرفته و آن را به کلاس پخش‌کننده داده تا آن را پخش کند. پس از این کار وضعیت ماشین دوباره به حالت عادی تغییر می‌یابد و همه‌ی این موارد دوباره تکرار می‌شوند.

```
if(transitionStatus == TransitionStatus::normal)
{
    for (const auto& transition : currentState->GetTransitions()) // loop through
        transitions of the current state
    {
        if (transition->Evaluate())
        {
            transitionStatus = TransitionStatus::transitioning;
            currentState = animationStatesMap.at(transition->to);
            TransitionFromPose = animator->GetPoseAtCurrentTime();
            TransitionToPose = currentState->GetAnimClip()->GetPoseForCurrentFrame(0);
            currentTime = 0;
            transitionTime = transition->transitionTime;
        }
    }
}
```

¹Normal

²Transitioning

³Finished

⁴True

```
        break;
    }
}

if (transitionStatus == TransitionStatus::normal)
{
    animator->Update(deltaTime);
}
else if(transitionStatus == TransitionStatus::transitioning)
{
    if(TransitionUpdate(deltaTime))
    {
        transitionStatus = TransitionStatus::finished;
    }
}
else if(transitionStatus == TransitionStatus::finished)
{
    animator->ChangeAnimationClip(*(currentState->GetAnimClip()), 0);
    transitionStatus = TransitionStatus::normal;
}
```

پیوست‌ها

مراجع

- [1] Barczak, A. M. and Woźniak, H., “Comparative study on game engines”, *Studia Informatica. Systems and Information Technology. Systemy i Technologie Informacyjne*, No. 1-2, 2019.
- [2] Gregory, J., *Game Engine Architecture*, A K Peters/CRC Press, 3rd ed. , 2018.
- [3] “Unreal engine wikipedia”, https://en.wikipedia.org/wiki/Unreal_Engine.
- [4] “Unreal engine architecture”, <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/UnrealArchitecture/>.
- [5] “Unreal engine components”, <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/UnrealArchitecture/Actors/Components/>.
- [6] “Using opengl”, https://www.khronos.org/opengl/wiki/Getting_Started.
- [7] “Opengl state machine”, <https://learnopengl.com/Getting-started/OpenGL>.
- [8] “Glfw”, <https://github.com/ GLFW/glfw>.
- [9] “Glad”, <https://github.com/Dav1dde/glad>.
- [10] “Assimp”, <https://assimp-docs.readthedocs.io/en/v5.1.0/about/introduction.html>.
- [11] “Assimp class hierarchy”, <https://learnopengl.com/Model-Loading/Assimp>.
- [12] “stb”, <https://github.com/nothings/stb>.

Analysis of the animation graph in Unreal Engine and implementation of an animation system using OpenGL

Nami Naziri

nami.naziri@yahoo.com

May 22, 2022

Department of Electrical and Computer Engineering

Isfahan University of Technology, Isfahan 84156-83111, Iran

Degree: Bachelor of Science

Language: Farsi

Supervisor: Maziar Palhang, Assoc. Prof., palhang@cc.iut.ac.ir.

Abstract

Keywords



Isfahan University of Technology

Department of Electrical and Computer Engineering

Analysis of the animation graph in Unreal Engine and implementation of an animation system using OpenGL

A Thesis

Submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Bachelor of Science

By

Nami Naziri

Evaluated and Approved by the Thesis Committee, on May 22, 2022

- 1- Maziar Palhang, Assoc. Prof. (Supervisor)
- 2- First Examiner, Assoc. Prof. (Examiner)
- 3- First Examiner, Assist. Prof. (Examiner)

Department Graduate Coordinator: Reza Tikani, Assist. Prof.