

컴퓨터 그래픽스

제10장 조명 모델

2018년 2학기

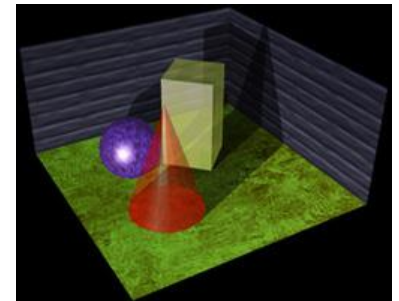
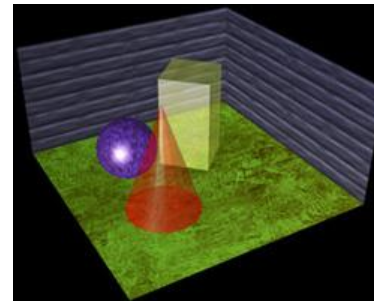
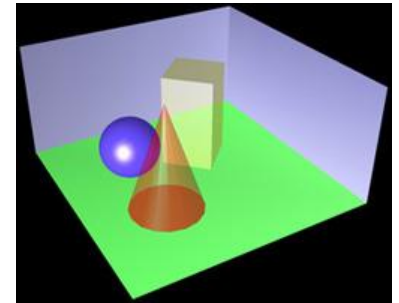
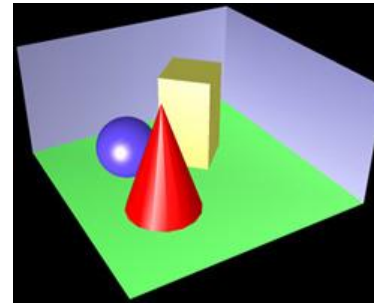
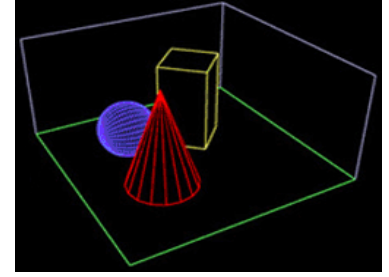
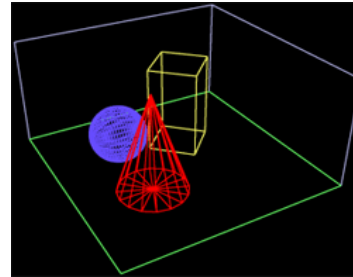
10장 학습 내용

- 3차원 렌더링
- 조명 모델
 - 산란 반사
 - 거울 반사
- 다각형 셰이딩
 - 균일 셰이딩
 - Gouraud 셰이딩
 - Phong 셰이딩
 - 레이 트레이싱
- 텍스처 매핑

3차원 렌더링 과정

• 렌더링 (Rendering):

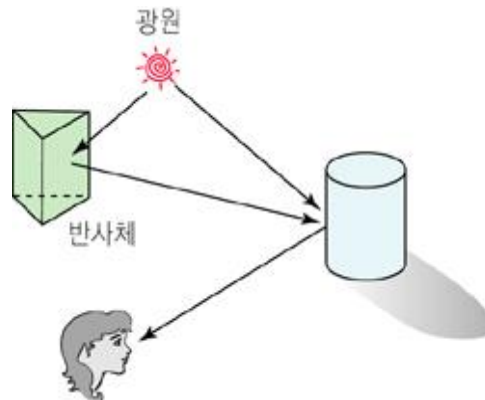
- 모델링된 3차원 객체가 실감나게 보이도록 처리하는 모든 과정
- 은면 제거
 - 불필요한 렌더링을 피해 계산량을 줄일 수 있다.
- 면의 셰이딩
 - 객체의 다각형 면의 각 점의 위치에서 관찰자의 눈에 들어오는 빛의 반사량과 성분을 계산하는 과정
 - 입체감 있게 보이게 한다.
- 투명한 물체의 표현
 - 빛의 투과량을 계산
- 텍스처 매핑
 - 이미지나 사진 등 패턴을 을 표면에 입히는 과정
- 그림자 생성
 - 빛에 의한 그림자를 생성한다.



조명 모델

• 조명 모델, 밝기 모델 (Lighting Model)

- 한 점에서의 색상과 명암: 그 점의 위치, 방향, 면의 재질에 따라 결정
- 조명 모델: 한 점에서의 명암과 색상을 정하는 광학적 모델
- 실 세계에서 물체를 보려면
 - 광원(조명의 원천): 주변 조명, 점광원
 - 반사체: 빛을 반사하는 물체
- 물체 표면에서는
 - 흡수 (Absorption)
 - 반사 (Reflection): 객체 표면이 성질의 재질에 따라 산란반사, 거울반사 현상
 - 굴절(Refraction) 도는 투과 (Transmission) 투명한 물체
- 물체의 색은 광원, 물체, 관찰자 위치, 광원과 물체의 특성에 의해 결정된다.



조명 모델

• 조명의 종류

– 주변 조명, 배경 조명 (Ambient light, Background light)

- 물체가 놓인 위치에 상관 없이 모든 물체에 균일하게 비추어지는 조명

– 점 광원 (Point Light Source)

- 위치와 방향을 가진 광원, 산란반사와 거울반사를 동시에 발생
- 점광원에 노출되어 있는 객체는 더 많은 빛을 반사 → 어떤 면은 밝게 보이고 어떤 면은 어둡게 보인다.
- 점광원 종류: 태양, 전구, 플래시 라이트, 형광등 등...
- 빛이 반사될 표면과의 거리의 제곱에 비례하여 밝기 감소
- 점광원에 의해 발생하는 반사

– 산란반사 (Diffuse Reflection)

- » 반사된 빛을 모든 방향으로 고르게 산란
- » 관측자의 위치에 무관, 물체의 표면이 점광원을 향하고 있는 방향과 점광원까지의 거리에 의해서만 영향을 받는다.

– 거울반사 (Specular Reflection)

- » 한 방향으로 많은 빛을 반사
- » 관찰자의 눈이 반사 방향과 일치하게 되면 빛이 많이 반사된 부분은 매우 밝게 보인다. (하이라이트)

– 그림자 (Shadow)

조명 모델

• 표면의 성질

- 물체 표면의 반사량은 광원의 밝기와 위치, 물체 표면이 놓인 방향에 영향을 받는다.
- 또한, 표면의 고유 색상과 재질, 광택의 정도(Shining or Dull) 에 따라서도 결정된다.
- 그리고, 물체 표면의 투명도 및 빛의 반사도 같은 표면의 성질도 반사되는 빛에 영향을 준다.
- 3차원 객체의 밝기나 색상 → 광원에 대한 정보, 객체 표면의 재질과 특성으로 결정
 - 광원에 대한 데이터:
 - 주변조명의 밝기, 산란반사와 거울반사를 만드는 점광원의 밝기
 - 객체 표면의 재질과 특성:
 - 주변조명과 산란반사의 반사계수, 거울반사를 일으키는 표면 물질의 특성 및 광택의 정도

산란 반사 (*Diffuse Reflection*)

- 산란반사

- 주변조명에 의한 산란반사
 - 물체가 놓인 위치에 상관없이 모든 물체에 균일하게 비추어지는 조명
- 점광원에 의한 산란반사
- 총 산란 반사량 = (주변조명에 의한 산란반사량) + (점광원에 의한 산란반사량)
- 산란반사의 특징
 - 광원에 의한 빛의 반사량이 관찰자의 위치에 관계없다.

산란 반사 (*Diffuse Reflection*)

- 주변 조명에 의한 산란 반사

- 물체가 놓인 위치에 상관없이 모든 물체에 균일하게 비추어지는 조명

- $I = K_a I_a$, $0 < K_a < 1$

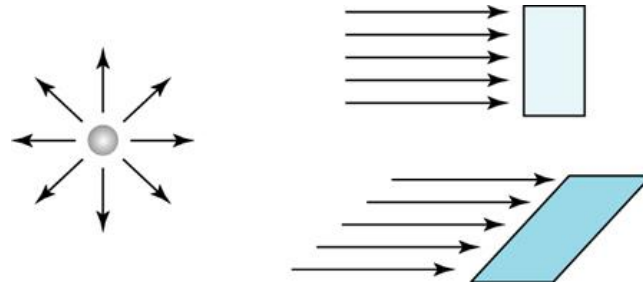
- I_a : 주변 조명의 밝기

- K_a : 주변조명 반사계수, 물체의 표면이 입사된 빛을 반사하는 정도, 표면을 이루는 고유 물질에 따라 다르다

산란 반사 (Diffuse Reflection)

- 점광원에 의한 산란반사

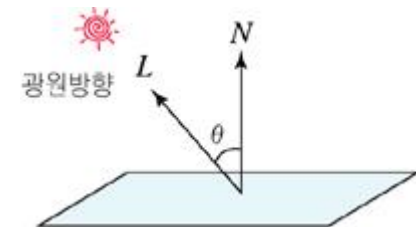
- 표면에서 점광원까지의 거리와 빛의 투사각에 영향을 받는다



- 물체의 표면이 광원을 향하여 정면으로 향하고 있을 때 가장 많은 빛을 받게 되고, 비스듬하게 놓인 경우에는 상대적으로 적은 양의 빛을 받게 된다.

- 램버트의 코사인 법칙:

- 표면이 받는 빛의 양은 $\cos\theta$ 에 비례한다.
 - $\cos\theta = \mathbf{N} \cdot \mathbf{L}$
 - » N: 표면의 법선벡터 (정규벡터)
 - » L: 광원의 방향벡터 (정규벡터)



산란 반사 (*Diffuse Reflection*)

– 점광원에 의한 산란반사량: I

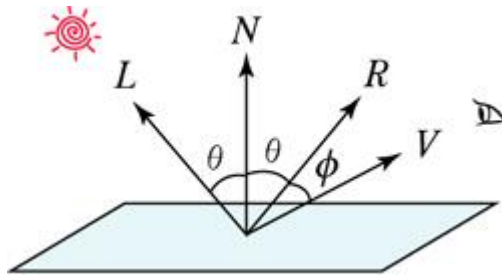
$$\bullet I = \frac{K_d I_p}{d+d_0} \cos\theta = \frac{K_d I_p}{d+d_0} (\mathbf{N} \cdot \mathbf{L})$$

- I_p : 광원의 밝기
- K_d : 표면의 산란반사 계수
- d : 표면에서 광원까지의 거리
- d_0 : 일정값을 가지는 상수

거울 반사 (Specular Reflection)

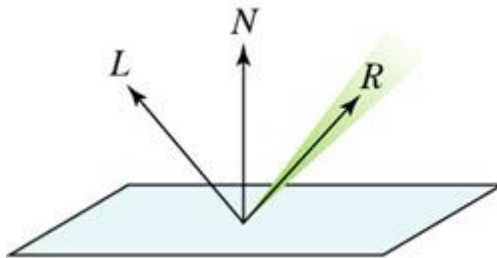
• 거울반사

- 점광원에 의해 발생하는 현상
- 빛이 광택이 나는 표면에 입사될 때 관찰자가 빛의 입사각과 거의 같은 반사각 부근에 위치할 경우, 입사된 빛의 전부를 인식

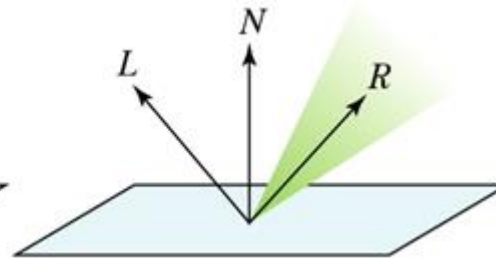


L: 빛의 입사 방향
R: 빛의 반사 방향
V: 관찰자 위치
 ϕ : V와 R 사이의 각도, ϕ 가 0도에 가까울수록 거울 반사량이 증가,

- 반짝이는 표면일수록 거울반사가 일어날 수 있는 반사의 범위가 좁다



반짝거리는 표면의 반사 범위



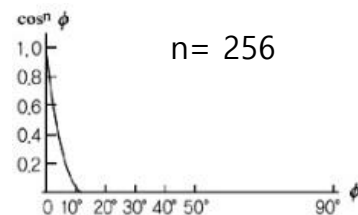
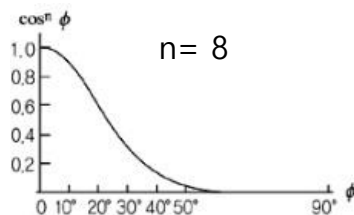
반짝거리지 않는 표면의 반사 범위

거울 반사 (Specular Reflection)

- Phong의 거울반사

- $I = \frac{I_p}{d+d_0} w(\theta) \cos^n \Phi$

- I_p : 광원의 밝기
 - d : 광원에서 표면까지의 거리
 - $w(\theta)$: 표면 물질의 특성과 빛의 입사각 θ 에 의해 결정하는 거울반사계수를 의미하는 함수
 - 반짝이는 물질일수록 거울반사 계수의 값이 크다
 - n : 표면의 광택 정도에 따라 정해지는 값
 - 광택이 많이 있는 표면: n 의 값이 크다
 - 광택이 전혀 없는 표면: n 의 값이 적다
 - $\cos^n \Phi$ 은 0과 1 사이의 값을 가지므로 n 의 값이 클 경우 $\cos^n \Phi$ 의 값은 급격히 줄어들게 된다.



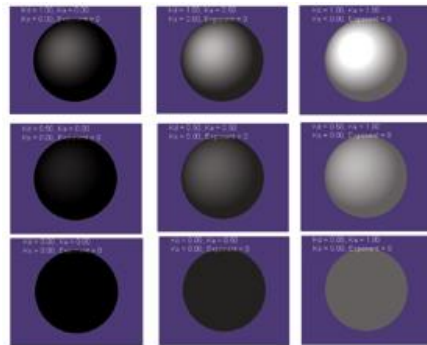
거울 반사 (Specular Reflection)

- Phong의 조명 모델

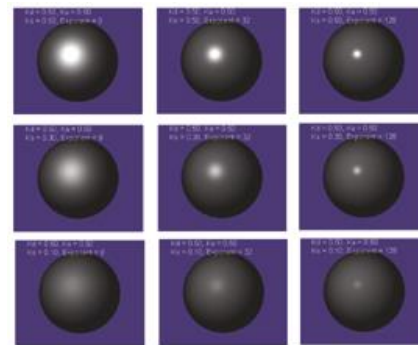
- 주변 조명과 점광원에 의한 산란반사와 거울 반사를 모두 합하면, 표면의 한 점에서의 총 밝기는

- $$I = K_a I_a + \frac{I_p}{d+d_0} [K_d (N \cdot L) + K_s (V \cdot R)^n]$$

- $W(\theta) = K_s$ (일정한 값)
- 광원까지의 거리가 멀면 $\cos\theta = N \cdot L$ 은 표면의 위치에 상관없이 일정한 값을 가진다.
- 관측자의 위치가 멀면 $\cos\phi = V \cdot R$ 은 일정값을 가지게 된다.



산란반사

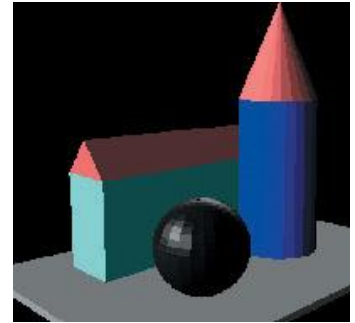


산란반사 + 거울반사

다각형 셰이딩 기법

- **균일 셰이딩 (Constant Shading, Flat Shading)**

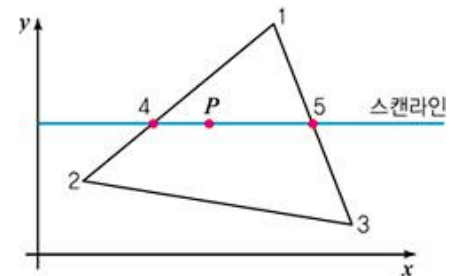
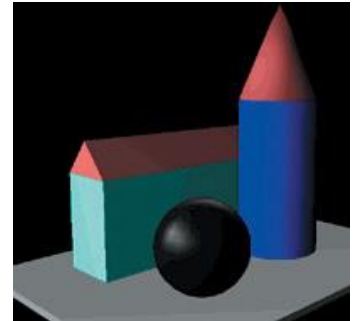
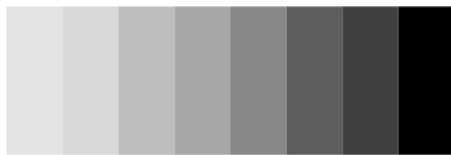
- 3차원 객체의 한 면을 일정한 색상이나 명암으로 표현
- 객체 자체가 다면체인 경우는 대체적으로 비교적 양호함
- 계산이 간단하지만 현실감이 떨어짐



- **Gouraud 셰이딩**

- 각 꼭지점의 밝기 값의 선형 보간
- Flat shading에서의 intensity discontinuity를 제거함
- 다각형의 정점에서의 명암/밝기 계산 → Linear interpolation
- 어떤 경우 Highlight가 변칙적인 모양으로 나타나는 경우가 있다.

- Mach Band 효과



$$I_4 = ((y_4 - y_2) / (y_1 - y_2)) * I_1 + ((y_1 - y_4) / (y_1 - y_2)) * I_2$$

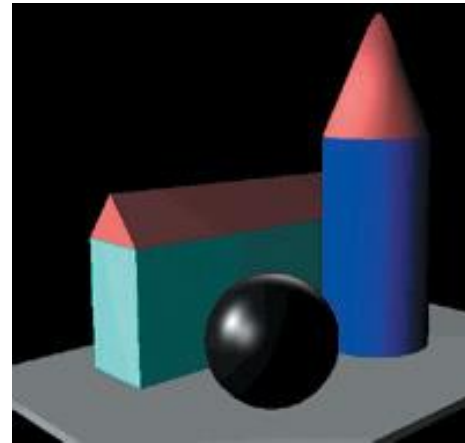
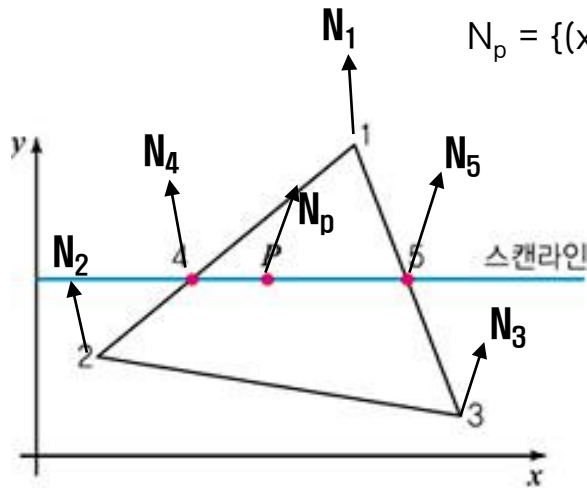
$$I_p = ((x_5 - x_p) / (x_5 - x_4)) * I_4 + ((x_p - x_4) / (x_5 - x_4)) * I_5$$

x: 각 점의 x 좌표, y: 각 점의 y 좌표

다각형 셰이딩 기법

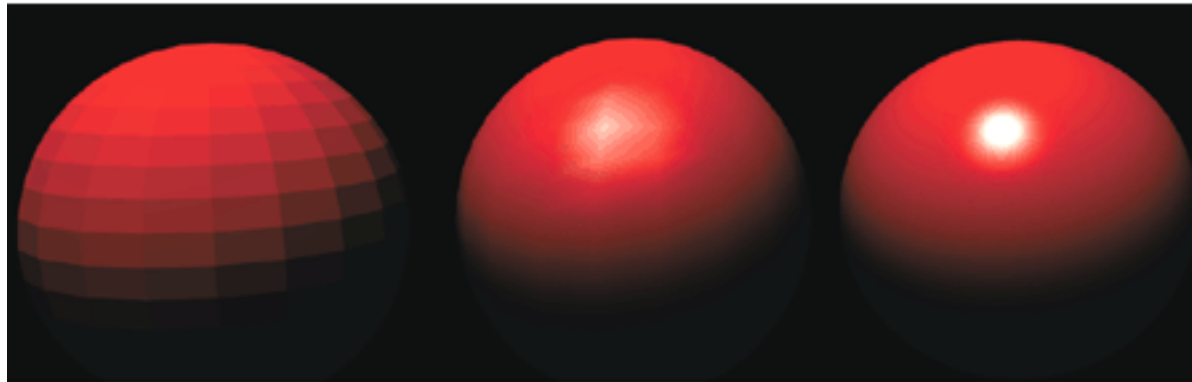
- Phong Shading

- 법선 벡터의 선형 보간
- 거울반사(Highlight)가 실감나게 보인다 (Mach Band 효과를 크게 줄임).
- 계산시간이 오래 걸림(각 점에서 법선 벡터의 근사치를 이용하여 명암/밝기를 계산)



쉐이딩 예제

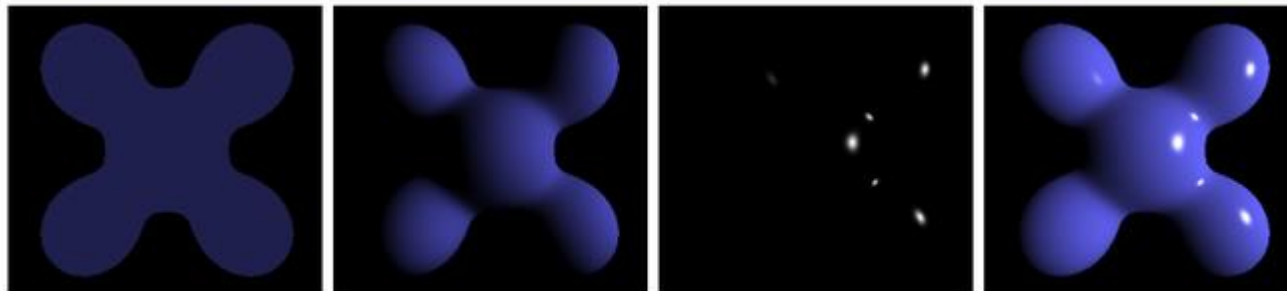
From Computer Desktop Encyclopedia
Reproduced with permission.
© 2001 Intergraph Computer Systems



Flat

Gouraud

Phong



Ambient

+

Diffuse

+

Specular

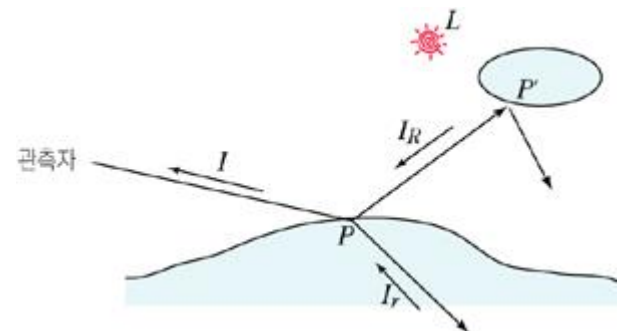
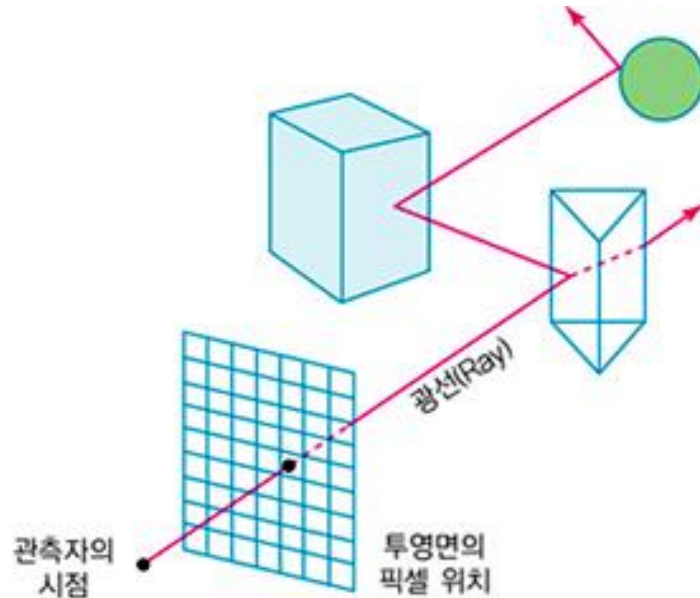
=

Phong Reflection

광선 추적법

• 광선 추적법 (Ray Tracing)

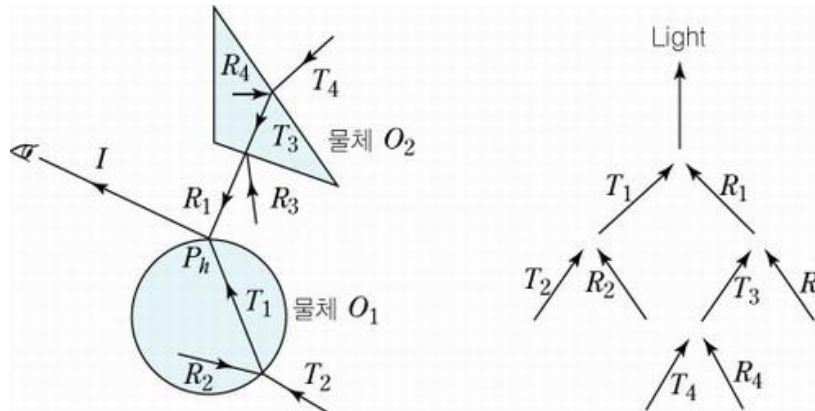
- 광원에서 나온 빛이 물체에 투사되면 일부는 반사되고 일부는 굴절된다.
- 반사된 빛은 다시 물체를 만나 반사, 굴절 가정을 거친다.
- 이러한 과정을 통해 투영면의 각 픽셀 위치에 도달하는 모든 빛이 합해져서 최종적인 빛의 밝기를 결정한다.
 - 주변 조명, 산란반사, 거울반사, 반사광, 굴절광 등을 합해서 결정
 - $I = I_{\text{amb}} + I_{\text{diff}} + I_{\text{spec}} + I_{\text{refl}} + I_{\text{refr}}$



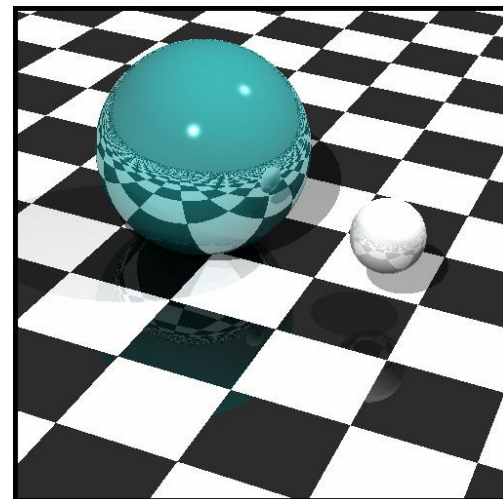
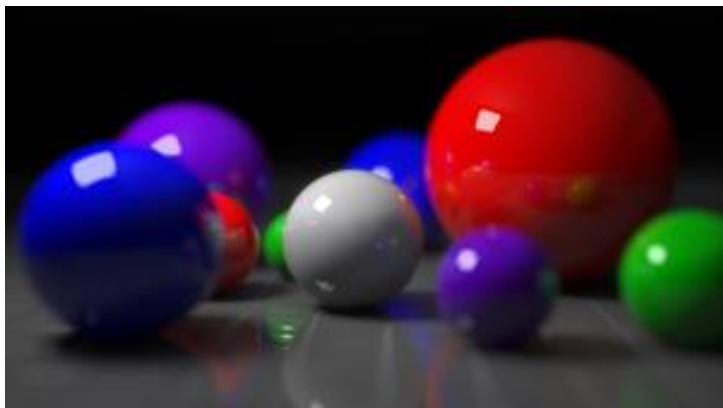
I_R, I_r : 2차 광선

광선 추적법

- 물체 O_1 상의 점 P_h 에서 빛의 밝기 I 는
 - 주변 조명, 점광원에 의한 산란반사 및 거울반사의 합
 - 반사광 R_1 과 굴절광 T_1 에 의해 야기되는 빛의 성분
 - 빛 R_1 은 광선과 굴절광 T_3 에 의해 야기되는 빛의 합
- 광선 추적 과정의 종료 조건:
 - 광선이 어떤 물체와도 만나지 않는 경우
 - 광선이 광원과 만나는 경우
 - 반사와 굴절의 회수가 지정회수보다 많아질 경우
 - 반사 및 굴절에 의한 빛의 세기가 임계값 이하가 될 경우
- 은면 제거와 그림자 생성 등을 동시에 처리
- 광선추적법은 매우 우수하고 현실감 있는 결과를 얻지만 많은 계산시간이 요구된다.

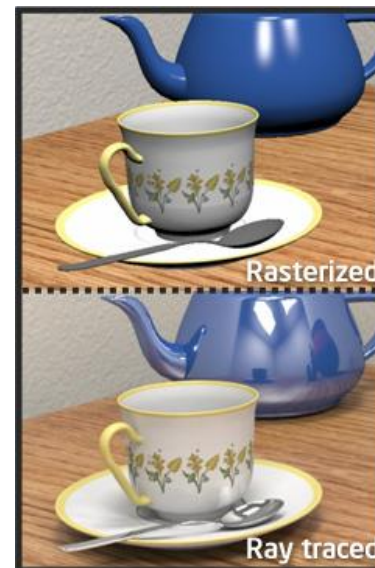
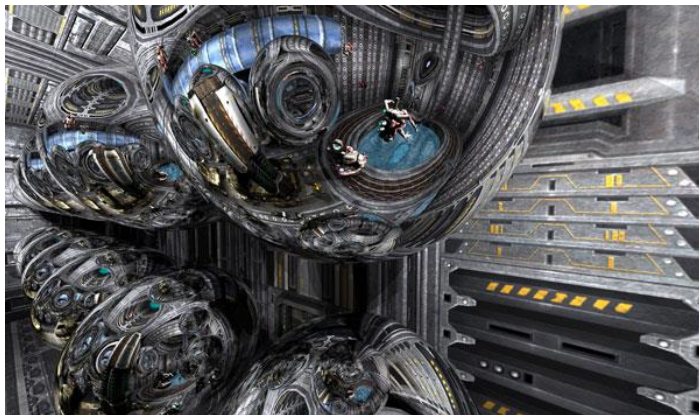
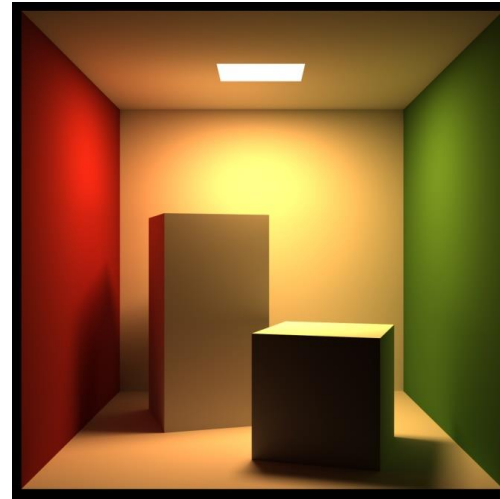
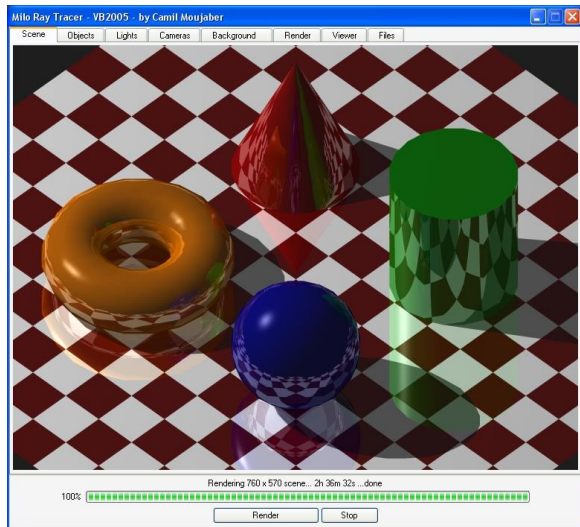


광선 추적법



광선 추적법 (Ray Tracing)을 적용하여 생성된 렌더링 효과

광선 추적법

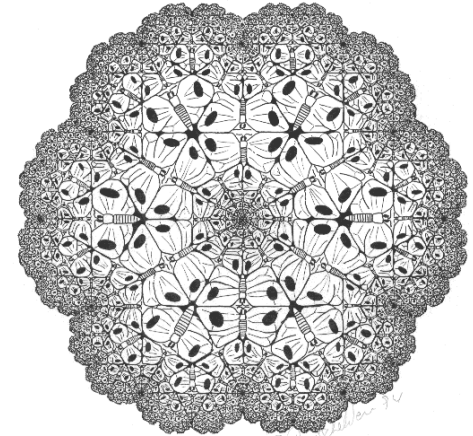
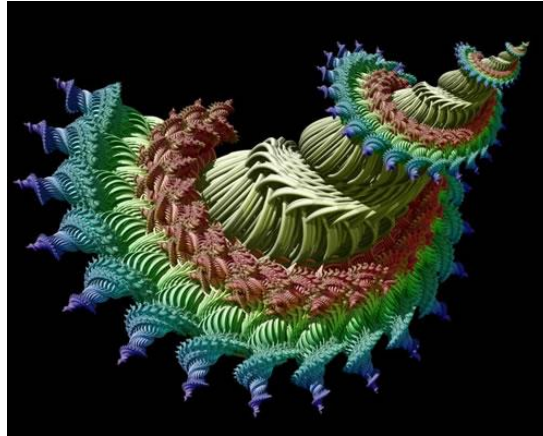


컴퓨터 그래픽스
제 11장 절차적 그래픽스 기법
제 12장 애니메이션

2017년 2학기

- **Fractal Model**

- 1974년 Mandelbrot이 프랙탈 기하이론을 통해 산, 구름, 해안선, 나무 등의 자연물 등을 표현
- 프랙탈: 불규칙해 보이는 자연물을 묘사하기에 좋은 수단
- 비정수 차원(Fractional Dimensional) 이라는 용어에서 유래



- **프랙탈의 특성**

- 비정수적 차원
 - 유클리드 기하학과는 다르게 비정수 차원으로 존재
- 자기복제의 성질(Self-similarity Property)
 - 어떤 형태가 순환적으로 반복되어 전체 형상과 유사한 형태를 국부적인 부분에서도 발견
- 무한대로 순환 반복(Infinite detail at every point)
 - 그림의 작은 부분을 확대하면 새로운 그림이 생성

- **프랙탈 생성 원리**

- 임의적 반복 알고리즘(Random Iteration Algorithm)
 - 원칙 또는 규칙 몇 가지를 정한 후 무작위로 규칙을 반복 적용하면 프랙탈이 생성
 - 자기 순환적 복제

- **프랙탈은 자기 반복적인 성질을 가지고 있는 대상물 묘사에 적합**

- 나무, 해안선 등 자연물 표시에 적절하다

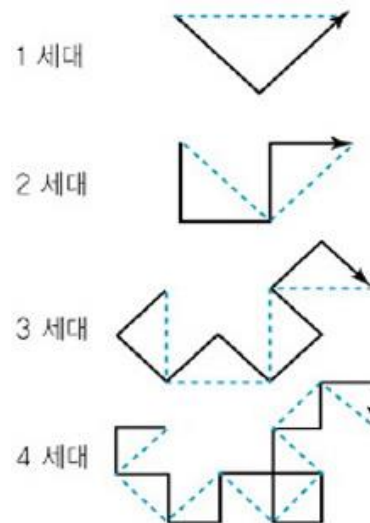
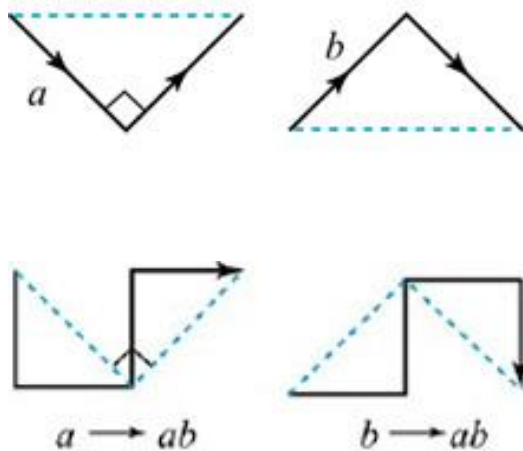
프랙탈의 생성 원리

- 프랙탈 기하학은 간단한 절차(Fractal Generation Procedure)에 의해 정량적으로 표현

$$P1 = F(P0), P2 = F(P1), P3 = F(P2), \dots$$

F : 변환 함수 (규칙적 혹은 임의의 변이)

- 프랙탈의 예: Dragon curve



프랙탈의 생성 원리

• 프랙탈 생성 기법

– IFS (Iterated Function System)

- 자기복제적 성질을 가지는 함수나 기하변환을 통하여 초기 객체의 형태와 유사한 객체들을 반복적으로 복제해 나간다.
- 대표 예) [Barnsley](#) 고사리, [IFS](#) 이용 애니메이션



– 생성 문법 (Production Grammar) 이용 방법

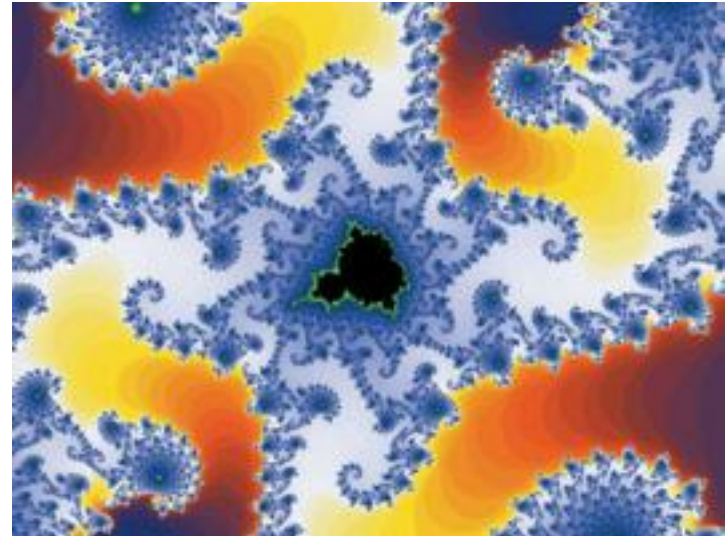
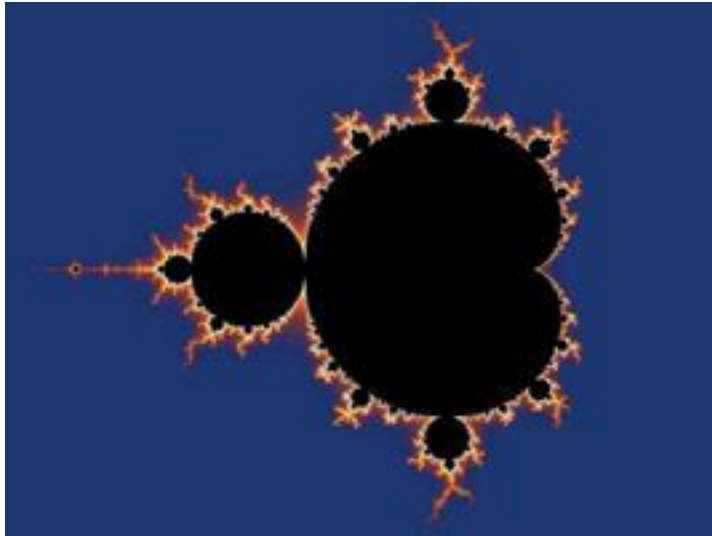
- 생성 규칙을 반복적으로 적용하여 새로운 모양을 만들어가는 방법
- 대표 예) dragon curve

– 중점변위법 (Midpoint Displacement Method)

- 주어진 변의 중점을 정규분포로부터 생성된 난수만큼의 거리로 변위시켜 새로운 두 개의 변을 만들고 이러한 과정을 다시 변위시켜 새로운 변을 만들어가는 방법
- 예) [산의 표면](#)

프랙탈의 예

- Mandelbrot 집합
 - 가장 대표적인 프랙탈 기하학
 - 자기 순환적인 복제가 무한히 반복



프랙탈 기하학의 차원

- 프랙탈 차원

S : 생성되는 객체의 크기(Scaling factor)

N : 생성되는 객체의 수(Number of subparts)

$$NS^D = 1$$

$$\rightarrow D = \ln \frac{1}{N} / \ln S = \ln N / \ln \frac{1}{S}$$

- 프랙탈의 차원을 유클리드 기하학에 적용

$$D=1 \quad \begin{array}{c} S=1 \\ \hline N=1 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{c} S=1/2 \\ \hline N=2 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{c} S=1/3 \\ \hline N=3 \end{array}$$

$$D=2 \quad \begin{array}{c} \square \\ N=1 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{c} \square \\ N=4 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{c} \square \\ N=9 \end{array}$$

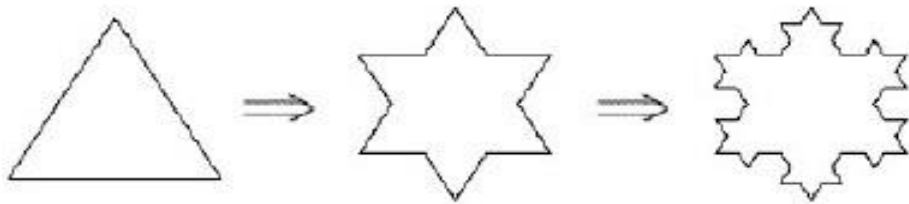
$$D=3 \quad \begin{array}{c} \square \\ N=1 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{c} \square \\ N=8 \end{array} \Rightarrow \begin{array}{c} \square \\ N=27 \end{array}$$

프랙탈 기하학의 차원

- 프랙탈 기하학의 차원의 예: Koch의 Snowflake

$$D = \ln 4 / \ln 3 = 1.26\dots$$

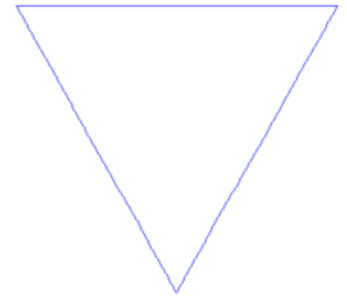
즉, 2차원은 아니지만 1차원도 아닌 비정수 차원



세그먼트 길이 = 1

세그먼트 길이 = 1/3

세그먼트 길이 = 1/9



전체 길이 = 1



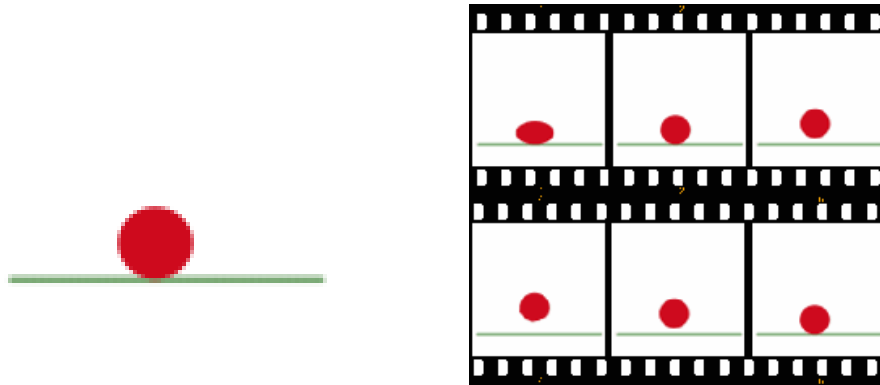
전체 길이 = 4/3



전체 길이 = 16/9

애니메이션 (Animation)

- 용어의 원래 의미: 생명이 없는 사물에 영혼이나 정신을 부여하는 행위
 - 일련의 정지된 그림을 빠른 속도로 재생
 - 사람 눈의 생리적 특성인 잔상현상을 이용: 약 1/16초
 - 프레임(Frame) 사이의 간격이 잔상의 지속 시간을 초과하지 않아야 함
 - 플리커(Flickering) 현상: 프레임 사이의 간격이 잔상 지속시간인 1/16초를 초과하면 화면이 끊어져 보인다.
 - 영화에서는 초당 24 프레임, NTSC 비디오 방식에서는 초당 30 프레임



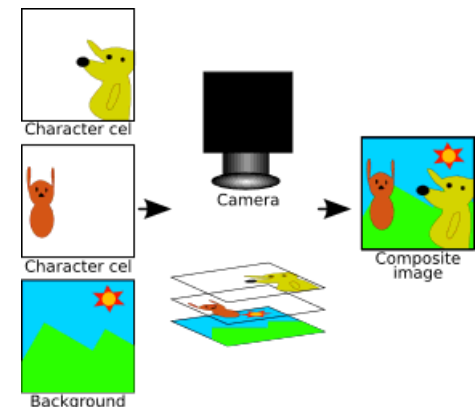
애니메이션의 종류

- **플립북 애니메이션(Flip-book Animation)**

- 전통적인 애니메이션 기법으로 프레임(Frame-based) 애니메이션이라고도 함
- 모든 프레임을 일일이 그려서 저장
- 파일의 크기가 크기 때문에 인터넷과 같은 환경에서 데이터 전송 시간 많이 걸림
- [예제\)](#)

- **셀 애니메이션(Cel Animation)**

- 1910년 존 랜돌프가 개발
- "CEL"이란 단어는 투명한 종이를 뜻하는 Celluloid를 의미
- 2차원 애니메이션을 제작할 때 자주 사용하는 기법
예) 디즈니 애니메이션 만화영화
- 애니메이션을 만들기 위해서는
하나의 배경 셀과 여러 장의 전경 셀이 필요
- 1990년 이후 컴퓨터를 이용하여 제작



애니메이션의 종류

- 키프레임 애니메이션(Key-Frame Animation)

- 중요한 프레임(키프레임) → 그사이 장면(In-between Frames)들을 삽입
 - 트위닝(Tweening): 컴퓨터를 이용한 애니메이션에서도 이 개념을 그대로 적용
- 애니메이터가 특정 프레임들을 키 프레임으로 지정하여 그리고, 컴퓨터가 중간 프레임들을 보간법(Interpolation)으로 자동 생성
- 선형 보간법(Linear Interpolation) 적용



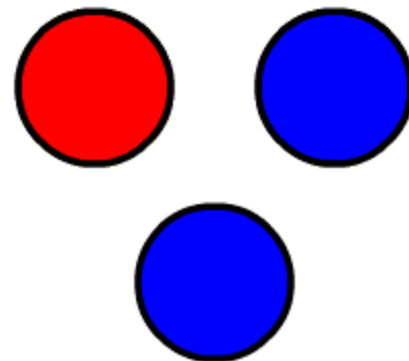
시작 키프레임



끝 키프레임



최종 키프레임

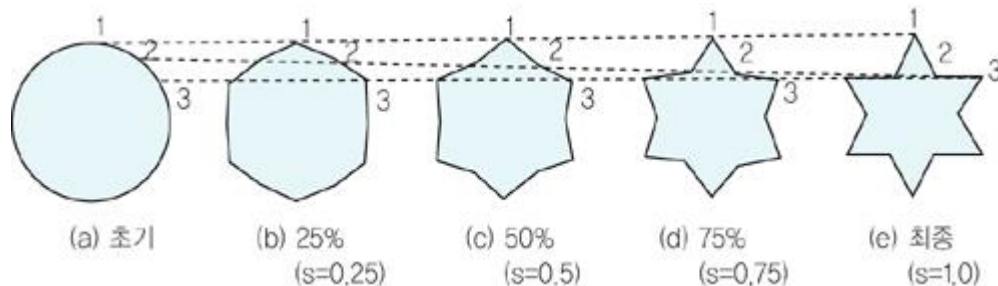


색상변환 애니메이션

애니메이션의 종류

• 모핑 (Morphing)

- 모핑은 "변형"을 의미하는 "Metamorphosis" 에서 유래
- 2개의 서로 다른 이미지나 3차원 모델 사이의 변화하는 과정을 표현
- 모핑은 초기 형상과 최종 형상이 완전히 다른 물체인 경우에 적용
- 두 프레임 간에 대응점들을 지정해 주고 중간 프레임들은 컴퓨터가 자동 생성
- 2차원 그림에서는 물론 3차원 그림에도 적용
- 모핑 예제



캐릭터 애니메이션

- 운동학(Forward Kinematics)

- 세그먼트(Segment)들이 계층구조에 의해 연결된 모델(Hierarchical model)에서 움직임의 시작점인 루트 관절로부터 각 관절의 각도와 위치를 누진적으로 계산
- 기계적인 물체(예, 로봇)의 비교적 단순한 움직임이라면 객체 세그먼트의 각도와 위치를 일일이 수동적으로 조절 가능
- 사람이나 동물의 관절 움직임을 애니메이션 하고자 할 때 운동학을 이용하면 대단히 번거로운 작업이 될 뿐만 아니라 직관적이지 않음

- 역운동학(Inverse Kinematics)

- 계층구조(Hierarchy) 제일 말단 부분의 객체(Effector)의 위치를 지정
- 나머지 중간 관절들의 위치와 각도를 역으로 계산해 나가는 방식
- 역운동학은 캐릭터 애니메이션에서 움직임을 효과적으로 표현