|  |  |
| --- | --- |
| **-** | **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”

**ОТЧЕТ ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ**

Студент Царев Антон Андреевич

*фамилия, имя, отчество*

Группа ИУ7-53Б

Тип практики технологическая

Название предприятия МГТУ им. Н. Э. Баумана, кафедра ИУ7

Студент Царев А. А.

*подпись, дата фамилия, и.о.*

Руководитель практики Куров А. В

*подпись, дата фамилия, и.о.*

Оценка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*2022 г.*

**«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана**

**(национальный исследовательский университет)»**

**(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20 \_\_ г.

**ЗАДАНИЕ**

**на прохождение производственной практики**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_технологическая\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Тип практики

Студент

Царев Антон Андреевич \_\_\_\_\_\_\_ курса группы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Фамилия Имя Отчество № курса индекс группы

в период с \_\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_\_.20\_\_\_\_\_ г. по \_\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_\_.20\_\_\_\_\_ г.

*Предприятие:* МГТУ им. Н. Э. Баумана

*Подразделение:* кафедра ИУ7

(отдел/сектор/цех)

*Руководитель практики от предприятия (наставник):*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Фамилия Имя Отчество полностью, должность)

*Руководитель практики от кафедры:*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Фамилия Имя Отчество полностью, должность)

*Задание:*

**1. Начать разработку программы моделирования детской игрушки “Лизун”**

**2. Определить способы представления объектов, проанализировать и выбрать алгоритмы для их обработки**

**3. Закрепить знания и навыки, полученные в ходе изучения курса компьютерной графики**

Дата выдачи задания « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.

Руководитель практики от предприятия  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/**

Руководитель практики от кафедры **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/**

Студент **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/**

Оглавление

[Введение 5](#__RefHeading___Toc1496_1222970442)

[1. Аналитическая часть 6](#__RefHeading___Toc1498_1222970442)

[1.1 Описание объектов сцены 6](#__RefHeading___Toc1500_1222970442)

[1.1.1 Камера 6](#__RefHeading___Toc1502_1222970442)

[1.1.2 Источник света 6](#__RefHeading___Toc1506_1222970442)

[1.1.3 Пол 6](#__RefHeading___Toc1510_1222970442)

[1.1.4 Слайм 6](#__RefHeading___Toc1514_1222970442)

[1.1.4.1 Выбор модели представления трехмерного объекта 6](#__RefHeading___Toc1518_1222970442)

[1.1.4.2 Выбор модели представления поверхности объекта 7](#__RefHeading___Toc1530_1222970442)

[1.1.4.3 Метод физического моделирования 8](#__RefHeading___Toc1532_1222970442)

[1.2 Выбор алгоритма удаления невидимых ребер и поверхностей 10](#__RefHeading___Toc1534_1222970442)

[1.3 Выбор модели освещения 13](#__RefHeading___Toc1536_1222970442)

[2. Конструкторская часть 17](#__RefHeading___Toc1538_1222970442)

[2.1 Общие сведения 17](#__RefHeading___Toc1540_1222970442)

[2.2 Алгоритм генерации слайма в начале работы программы 17](#__RefHeading___Toc1542_1222970442)

[2.3 Алгоритм генерации пола 18](#__RefHeading___Toc1546_1222970442)

[2.4 Расчет сил, скоростей и координат точек слайма 18](#__RefHeading___Toc1548_1222970442)

[2.5 Захват точки пользователем 20](#__RefHeading___Toc1582_1222970442)

[2.6 Глобальная модель освещения Уиттеда с трассировкой лучей 20](#__RefHeading___Toc1584_1222970442)

[3. Технологическая часть 20](#__RefHeading___Toc1588_1222970442)

[3.1 Выбор языка программирования и среды разработки 20](#__RefHeading___Toc1590_1222970442)

[3.2 Структура классов. Диаграмма классов 20](#__RefHeading___Toc1594_1222970442)

[3.3 Интерфейс программы 21](#__RefHeading___Toc1598_1222970442)

[Заключение 22](#__RefHeading___Toc1600_1222970442)

[Список использованных источников 23](#__RefHeading___Toc1604_1222970442)

# Введение

В настоящее время компьютерная графика имеет широкое применение в различных сферах. В частности, визуализация объектов с помощью электронно-вычислительных машин используется в киноиндустрии, разработке компьютерных игр и моделировании физических процессов.

Особое внимание уделяется моделированию деформируемых тел, которые могут менять свою форму, внутреннюю структуру, объем и площадь поверхности под действием внешних сил. Одним из таких тел является детская игрушка “Лизун” (она же “Слайм”).

Целями данной работы являются:

- выбор и обоснование модели тела и алгоритмов, которые можно применить для реализации программы моделирования детской игрушки “Лизун”;

- разработка оконного интерфейса программы;

- закрепление знаний и навыков, приобретенных в ходе изучения курса компьютерной графики;

# 1. Аналитическая часть

## 1.1 Описание объектов сцены

Сцена состоит из следующих объектов: камера, источник света, пол, имеющий структуру, и слайм.

### 1.1.1 Камера

Камера представляет собой невидимый объект, содержащий в себе информацию о координатах положения камеры в пространстве и векторе направления взгляда и использующийся для получения изображения на дисплее.

### 1.1.2 Источник света

Источник света представляет собой материальную точку, испускающую лучи света во все стороны. Данный объект хранит в себе информацию о координатах положения в пространстве источника света, интенсивности и цвете в формате RGB.

### 1.1.3 Пол

Пол представляет собой бесконечную плоскость, заданную уравнением . Предполагается, что все объекты находятся над полом или на нем.

### 1.1.4 Слайм

В нашей программе слайм представляет собой вязкоупругое тело. При отсутствии внешних сил наше тело будет иметь форму шара.

#### 1.1.4.1 Выбор модели представления трехмерного объекта

Для задания трехмерных моделей выделяют три формы: каркасную, поверхностную и объемную.

Каркасная модель является простейшим видом. В ней задается информация о вершинах и ребрах объекта. Однако ввиду своей простоты данный вид обладает серьезным недостатком: не всегда корректно передается представление об объекте.

Поверхностная модель предполагает хранение информации не только о врешинах и ребрах объекта, но и о его поверхности. Поверхность может быть описана как аналитически, так и с помощью задания участков поверхности как поверхностей того или иного рода. Недостатком данной модели является невозможность определения, с какой стороны поверхности находится материал объекта.

Объемная модель отличается от поверхностной лишь тем, что в ней мы храним информацию о расположении материала объекта, указывая направление вектора внутренней нормали.

Для данного проекта была выбрана поверхностная модель, так как каркасная модель не всегда правильно передает представление об объекте, а объемная модель является избыточной в рамках решаемой задачи.

#### 1.1.4.2 Выбор модели представления поверхности объекта

Поверхность объекта может быть описана как аналитически, так и с помощью полигональной сетки. В аналитическом методе поверхность объекта рассматривается как множество точек, координаты которых удовлетворяют заданному уравнению, в то время как полигональная сетка представляет собой совокупность вершин, ребер и полигонов, соединенных таким образом, что каждое ребро принадлежит не более, чем двум многоугольникам.

Существует несколько способов описания полигональных сеток:

1) Список вершин

В этом случае информация о сетке хранится в виде перечня координат вершин, в котором каждая вершина записывается один раз в виде тройки координат. При этом каждый многоугольник задается множеством порядковых номеров вершин в списке.

2) Список ребер

Базовую информацию дает список вершин, но многоугольники описываются ссылками на список ребер, в котором каждое из них упоминается только один раз. В свою очередь, ребра представляются в виде пары граничных вершин и перечня смежных многоугольников, число которых не превшает двух.

3) Список граней

В данном способе хранятся список вершин и список граней. В каждой грани хранится информация о трех вершинах.

Для данного проекта была выбрана модель полигональной сетки, ввиду простоты реализации и избежания проблем при описании сложных объектов. Кроме того, хранение информации о сетке будет осуществляться с помощью списка граней, так как данный способ предоставляет полную информацию о гранях, которая может быть крайне полезна при реализации алгоритмов удаления невидимых ребер и поверхностей, и позволяет преобразовывать объект через список вершин.

#### 1.1.4.3 Метод физического моделирования

Для описания динамики движения слайма была выбрана модель масс с пружинами, так как она позволяет выполнять простые вычисления и дает приемлемую точность моделирования.

Система масс с пружинами подразумевает хранение объекта, как совокупности точечных масс, соединенных между собой сетью невесомых пружин. Пружины обычно моделируются как упругие, то есть сила, действующая на массу i со стороны пружины, вычисляется по закону Гука:

(1)

где – жесткость пружины, соединящий массы i и j; - разница радиус-векторов масс j и i соответственно; - длина покоя, то есть расстояние между массами i и j, при котором сила упругости равна нулю.

Физические тела не являются идеально упругими, так как они рассеивают энергию во время деформации. Чтобы учесть это, для затухания относительного движения используются вязкоупругие пружины. Обычно они моделируются следующим выражением:

(2)

где - коэффициент затухания; , - векторы скоростей масс i и j соответсвенно. Однако данная формула неудобна для использования, так как гасит вращение твердого тела. Поэтому предпочтительнее применять немного измененное выражение:

(3)

где . По сути, мы проецируем разность скоростей на вектор разности радиус-векторов масс и допускаем силу только в этом направлении.

<написать, что по итогу из себя представляет слайм, если хватит места>

## 1.2 Выбор алгоритма удаления невидимых ребер и поверхностей

1) Алгоритм Робертса

Алгоритм Робертса работает в объектном пространстве, осуществляя удаление невидимых линий выпуклых тел. Выполнение данного алгоритма можно разделить на 4 этапа: подготовка исходных данных; удаление ребер, экранируемых самим телом; удаление ребер, экранируемых другими телами; удаление линий пересечения тел, экранируемых самими телами и другими телами, связанными отношением протыкания.

На первом этапе для каждого тела формируется матрица, каждый столбец которой содержит коэффициенты уравнения плоскости проходящей через соответствующую грань:

(5)

Матрица тела должна быть сформированна корректно. Это значит, что любая точка, лежащая внутри тела, должна лежать по положительную сторону от каждой грани тела. Если для какой-либо грани это условие не выполняется, соответствующий столбец матрицы умножается на -1.

На втором этапе указывается расположение наблюдателя и направление его взгляда. Как правило, наблюдатель располагается в бесконечности на положительной полуоси z и смотрит в сторону начала координат. В однородных координатах вектор такого направления равен

Для определения невидимых граней нужно умножить вектор на матрицу тела . Отрицательные компоненты результирующего вектора соответствуют невидимым ребрам тела.

На третьем этапе работы алгоритма для определения невидимых линий строится луч, соединяющий точку наблюдения с точкой на ребре. Точка невидима, если луч проходит через тело.

На четвертом этапе ведется поиск ребер, образовавшихся в результате взаимного протыкания тел. Вновь полученные ребра проверяются на экранирование телами.

Данный алгоритм дает высокую точность вычислений, однако сложен в реализации.

2) Алгоритм Варнока

Данный алгоритм работает в пространстве изображений. В пространстве изображения рассматривается окно и решается вопрос о том, пусто ли оно, или его содержимое достаточно просто для визуализации. Если это не так, то окно разбивается на фрагменты до тех пор, пока содержимое подокна не станет достаточно простым для визуализации или его размер не достигнет требуемого предела разрешения.

Конкретная реализация алгоритма Варнока заисит от метода разбиения окна и от критериев, используемых для того, чтобы решить, является ли содержимое окна достаточно простым. В оригинальной версии алгоритма Варнока каждое окно разбивается на четыре одинаковых подокна. Окно является пустым, когда все многоугольники сцены являются внешними по отношению к этому окну. Пределом разбиения является размер окна в 1 пиксель. Тогда определяем глубину каждого из рассматриваемых многоугольников в этой точке и изображаем точку многоугольника, наиболее близкого к пользователю.

Данный алгоритм прост в реализации, однако возможны большие затраты по времени, если рассматривается область с большим количеством информации.

3) Алгоритм, использующий z-буфер

Данный алгоритм работает в пространстве изборажений. В нем используются буфер кадра и z-буфер. Буфер кадра используется для запоминания интенсивности каждого пиксела в пространстве изображения, в то время как z-буфер — это отдельный буфер глубины, используемый для запоминания глубины (координаты z) каждого видимого пиксела в пространстве изображения.

В процессе работы значение z каждого нового пикселя, 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 впереди пиксела, находящегося в буфере кадра, то новый пиксел заносится в этот буфер, и производится корректировка z-буфера новым значением z. Если же сравнение дает противоположный результат, то никаких действий не производится.

Главное преимущество алгоритма — простота. Кроме того, этот алгоритм решает задачу об удалении невидимых поверхностей и делает тривиальной визуализацию пересечений сложных поверхностей. Однако, несмотря на свою простоту, алгоритм требует использование большого объема памяти. Кроме того, недостаток алгоритма заключается еще в трудоемкости реализации эффектов прозрачности.

4) Алгоритм обратной трассировки лучей

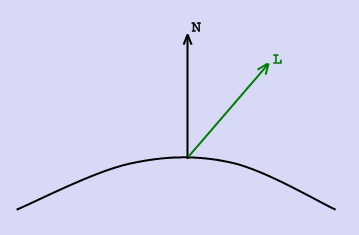
Основная идея, лежащая в основе трассировки лучей, заключается в том, что наблюдатель видит любой объект посредством испускаемого неким источником света, который падает на объект и затем каким-то путем доходит до наблюдателя согласно законам оптики. Однако не все лучи света доходят до наблюдателя, что делает процесс отслеживания этих лучей вычислительно неэффективным. Поэтому лучше отслеживать лучи в обратном направлении, то есть от наблюдателся к объекту, причем испуская лучи от точки наблюдателя через каждый пиксел экрана.

Для данной работы был выбран алгоритм обратной трассировки лучей, так как он, несмотря на малую производительность из-за большого количества вычислений, позволяет получить реалистичное изображение с учетом оптических явлений, таких как отражение и преломление. При этом скорость работы данного алгоритма слабо зависит от сложности сцены.

## 1.3 Выбор модели освещения

Построение реалистических изображений включает в себя как физические, так и психологические процессы. В частности, при визуализации сцены учитываются законы оптики: отражение, преломление, поглощение света и т. д. Поэтому необходимо проанализировать и выбрать модель освещения для построения изображения.

1) Модель Ламберта

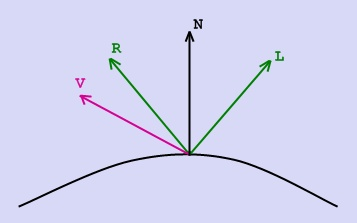
Рисунок 1. Модель Ламберта

Модель Ламберта моделирует диффузное освещение, то есть свет точеного источника диффузно отражается от идеальной поверхности по закону косинусов Ламберта: интенсивность отраженного света пропорциональна косинусу угла между направлением света L и нормалью к поверхности N (рисунок 1), то есть

(7)

где - интенсивность отраженного света; - интенсивность точечного источника в направлении L; - коэффициент диффузного отражения; - угол между направлением света L и нормалью к поверхности n, (рисунок 1).

2) Модель Фонга

Рисунок 2. Модель Фонга

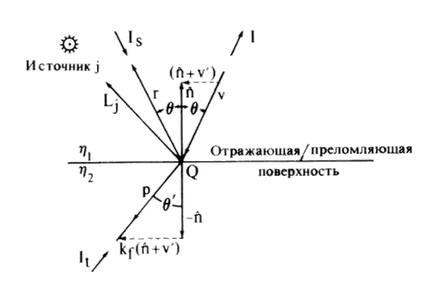
Модель Фонга — это классическая модель освещения, представляющая собой совокупность диффузной и зеркальной составляющих. Работает модель таким образом, что кроме равномерного освещения на материале могут появляться блики. Местонахождение блика на объекте определяется из закона равенства углов падения и отражения. Чем ближе наблюдатель к углам отражения, тем выше яркость соответствующей точки.

Зеркальная составляющая описывается выражением

(8)

где - кривая отражения, представляющая отношение зеркально отраженного света к падающему как функцию угла падения и длины волны ; - степень, апроксимирующая пространственное распределение зеркально отраженного света; - угол между вектором направления отраженного луча R и вектором направления на наблюдателя V (рисунок 2). Функция довольно сложна, поэтому обычно ее заменяют константой, которая либо выбирается из эстетических соображений, либо определяется экспериментально.

3) Глобальная модель освещения Уиттеда с трассировкой лучей

Рисунок 3. Глобальная модель освещения Уиттеда

В данной модели луч V, падающий на поверхность в точке Q, отражается в направлении r и, если поверхность прозрачна, преломляется в направлении p (рисунок 3). Тогда наблюдаемая интенсивность выражается формулой

(9)

где - коэффициенты рассеянного, диффузного и зеркального отражения; - коэффициенты пропускания; - интенсивность света, падающего падающего в точку Q по направлению p; - интенсивность зеркально отраженного света, падающего в направлении r и отраженного к наблюдателю в точке Q; - нормаль к поверхности в точке Q; - направление на j-й источник света, и - локальные векторы наблюдения отражения, - степень пространственного распределения Фонга для зеркального отражения из формулы (8).

Для вычисления интенсивности преломленного света можно применить закон Бугера-Ламберта-Бера для учета поглощения энергии при прохождении луча света через вещество:

(10)

где - толщина слоя вещества, через который прошел свет; - интенсивность света на входе в вещество; - показатель поглощения.

Для данной работы была выбрана модель освещения Уиттеда, так как она позволяет учесть такие оптические явления, как отражение и преломление света, что позволит нам получать более реалистичное изображения, чем модели Ламберта и Фонга.

# 2. Конструкторская часть

## 2.1 Общие сведения

<написать, как направлены оси (глобальная система координат) и про скорость смены кадров>

1) Задать объекты сцены (камера, пол, источник света, слайм);

2) Для каждого кадра:

а) Если пользователь изменил характеристики объектов сцены, установить новые характеристики объектов;

б) Определить силы, действующие на точки слайма;

в) Изменить скорости точек слайма в соответствии с действующими на них силами;

г) Переместить точки слайма в соответствии с их скоростями;

д) Если пользователь захватил какую-либо вершину, переместить эту вершину в положение, соответствующее положению курсора мыши на экране;

е) Вывести изображение на дисплей

## 2.2 Алгоритм генерации слайма в начале работы программы

<описание>

## 2.4 Расчет сил, скоростей и координат точек слайма

Векторы сил, действующих на точки слайма со стороны пружин, определяются по формуле (3). Помимо этого учитывается векторы сил тяжести, действующих на точки, которые определяются по формуле

(12)

где - масса точки; - вектор ускорения свободного падения, направленный вниз. В нашей программе .

Если точка слайма имеет координату , и на точку действует сила реакции опоры, то вычисляется сила трения, действующая на эту точку, по формуле

(13)

где - коэффициент трения; – сила реакции опоры. Направление вектора силы трения должно быть противоположно направлению вектора скорости точки, который, в свою очередь, параллелен плоскости .

Сила реакции опоры вычисляется как проекция на ось Oy равнодействующей сил тяжести и упругости, действующих на эту точку. Если результат неотрицательный, то на точку не действует сила реакции опоры. В ином случае результат домножается на -1.

Как только для каждой точки тела были определены равнодействующие всех сил, программа вычисляет новые векторы скоростей этих точек и перемещает их. Для этого для каждой точки вычисляется вектор ускорения по второму закону Ньютона:

(14)

где - вектор равнодействующей всех сил, действующих на точку. Новый вектор скорости точки вычисляется по формуле

(15)

где - вектор начальной скорости точки; - промежуток времени.

Если скорость направлена вниз (), и координата точки равна 0, то компонента вектора скорости по оси Oy обнуляется.

Наконец, новое положение точки тела в пространстве вычисляется по формуле

(16)

где - радиус-вектор начального положения точки в пространстве.

## 2.5 Захват точки пользователем

Если пользователь хочет схватить вершину слайма, программа считывает координаты курсора мыши на дисплее, а затем испускает луч от точки наблюдателя через данный пиксель. Далее, находится ближайшая точка пересечения этого луча с поверхностью слайма. Если точка пересечения нашлась, то в пересеченной грани находится ближайшая к данной точке пересечения вершина.

Перемещение захваченной вершины осуществляется в плоскости, параллельной плоскости экрана и проходящей через эту вершину.

## 2.6 Алгоритм обратной трассировки лучей с применением модели освещения Уиттеда

При моделировании слайма нужно учитывать такие оптические явления, как отражение и преломление света. С этой задачей помогает справляться алгоритм обратной трассировки лучей.

Пусть есть камера и экран, который находится на некотором расстоянии от нее, причем камера должна смотреть в центр экрана под прямым углом. Через каждый пиксел по очереди из камеры строится первичный луч и находится ближайшая к экрану точка пересечения этого луча с объектами сцены. Из точки пересечения строятся теневые лучи ко всем источникам света для определения их видимости из этой точки. Далее, по выбранной модели освещения выбирается цвет. Если луч не пересекает объекты сцены, то пиксел закрашивается в цвет фона.

Однако нам нужно учесть такие явления, как отражение и преломление света. Поэтому из точки пересечения строятся вторичные лучи по оптическим законам, если пересеченный объект зеркальный или преломляющий. Новые лучи рекурсивно трассируются дальше, а точки их соударений формируют дерево пересечений. По завершении рекурсии цвет пиксела рассчитывается путем суммирования цвета в узлах дерева с использованием модели освещения. В нашей программе цвет пиксела рассчитывается по модели освещения Уиттеда, то есть по формулам (9) и (10). Рекурсия завершается, если достигнуто максимальное число вторичных лучей, значение текущей интенсивности незначительно или нет пересечений с объектами сцены.

Для ускорения работы алгоритма обратной трассировки лучей слайм будет содержать информацию о сферической объемлющей обочке, радиус и центр которой будут перерасчитываться при изменении положения тела в пространстве. Центр оболочки определяется как центр масс всех внешних точек слайма, а радиус – как длина отрезка, соединяющего центр оболочки с наиболее отдаленной от нее внешней точкой слайма.

# 3. Технологическая часть

## 3.1 Выбор языка программирования и среды разработки

<C++, Qt, QtDesigner, VSCode, qmake>

## 3.2 Структура классов. Диаграмма классов

<хех она огромная, так что лучше вынести ее в приложение или в отдельный лист (а можно вообще забить на ООП и просто обойтись 6-8 классами)>

## 3.3 Интерфейс программы

<разработать инетрфейс>

# Заключение

<написать>

# Список использованных источников

<написать>