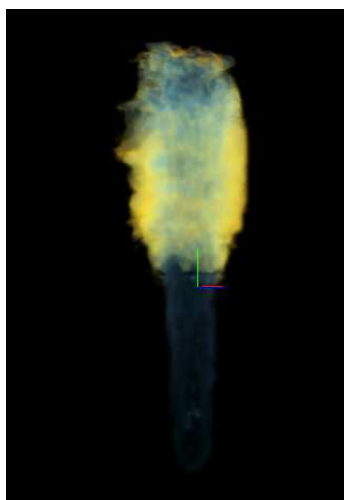




Projet de spécialité 2010
Réalisation d'un modèle de combustion 3D temps réel



Étudiants impliqués :

Benjamin Aupetit - IRVM - benjamin.aupetit@ensimag.imag.fr

Julien Champeau - IRVM - julien.champeau@ensimag.imag.fr

Arnaud Emilien - IRVM - arnaud.emilien@ensimag.imag.fr

Encadrants :

Marie-Paule Cani - Marie-Paule.Cani@inrialpes.fr

Aurélien Catel - aurelie.catel@grenoble-inp.fr

Ensimag 2010

Table des matières

1	Présentation du projet	4
1.1	Introduction	4
1.2	Objectifs initiaux	4
1.3	Moyens utilisés	4
1.4	La démarche	4
1.5	Résultats	4
2	Aperçu de notre modèle	6
2.1	Les flammes	6
2.1.1	Un modèle de fluide pour le feu	6
2.1.2	Le rendu des flammes et de la fumée	6
2.2	Les objets	6
2.2.1	L'ajout des objets au modèle de fluide	6
2.2.2	Interactions avec le fluide	7
2.2.3	Le rendu des objets	7
3	Modèle de fluide pour la flamme, la fumée et la chaleur	8
3.1	Le feu	8
3.2	Principe	8
3.3	Représentation de l'espace	8
3.4	Résolution du système de fluide	9
3.5	Nos améliorations :	11
3.5.1	Gestion de la température :	11
3.5.2	Vorticity confinement :	11
3.5.3	Génération de fumée :	12
3.6	Méthode de rendu	12
3.6.1	Affichage volumique	12
3.6.2	Coloration de la flamme	14
3.6.3	Rendu de la fumée	14
3.6.4	Multitexturing	15
3.6.5	Bruit de Perlin 4D	15
3.7	Résultats	19
4	Modèle de flamme et de fumée GPU	20
4.1	Transformation du problème pour une résolution GPU	20
4.1.1	Matrice 3 dimensions == Texture 3D	20
4.1.2	Opération sur le point (i,j,k) de la matrice == Frag- mentShader	20
4.1.3	Itération == Framebuffer (render to texture 3D)	20
4.2	Détail de l'adaptation	22
4.3	Rendu	22
4.4	Tentative d'amélioration	22
4.5	Résultats - Comparatif de performances	23
4.6	Conclusion	24

5	Modèle d'objet	25
5.1	Détail du modèle	25
5.2	Rendu	25
5.3	Chargement des objets	26
5.4	Principe d'interaction avec le fluide	26
5.5	Propagation de la chaleur au sein de l'objet	26
5.6	Champs de répulsion et déplacement de l'objet	27
5.7	pyrolyse	27
5.8	Combustion	28
6	Analyses Bibliographiques	30
6.0.1	Real-Time Fluid Dynamics for Games	30
6.0.2	Stable Fluids	31
6.0.3	An Interactive Simulation Framework for Burning Objects	32
6.0.4	Visual Simulation of Smoke	32
6.0.5	Simulating Water and Smoke with an Octree Data Structure	33
6.0.6	Voxels On Fire	34
6.0.7	Real-Time Simulation and Rendering of 3D Fluids	34
6.0.8	Fast Fluid Dynamics Simulation on the GPU	35
6.0.9	Meshes On Fire	36
6.0.10	Real-Time Simulation of Deformation and Fracture of Stiff Materials	37
6.0.11	Real-time Procedural Volumetric Fire	37
6.0.12	Melting and Burning Solids into Liquids and Gases	38
6.0.13	FireStarter – A Real-Time Fire Simulator	38
6.0.14	Simulating Fire With Texture Splats	39
6.0.15	Physically Based Modeling and Animation of Fire	40
6.0.16	Adaptative Physics Based Tetrahedral Mesh Generation Using Level Sets	40

1 Présentation du projet

1.1 Introduction

Il existe de nombreux travaux de modélisation du feu. Cependant, peu d'entre eux modélisent la totalité du processus de combustion. Nous avons trouvé intéressant de répondre à la problématique : comment modéliser une combustion réaliste et temps réel ?

1.2 Objectifs initiaux

Le but principal de notre projet est de réaliser un modèle de combustion en 3D temps réel.

Cette modélisation devra être la plus réaliste possible : en effet nous voulons permettre d'intégrer notre solution dans un environnement temps réel qui requiert un comportement proche de la réalité en restant interactif. Dans ce sens notre solution ne sera pas adaptée à tous les jeux vidéos, car ceux-ci ne nécessitent pas une approche réaliste mais juste des effets visuels impressionnants.

Notre solution devra ainsi répondre aux critères suivants :

- Modèle de flamme convainquant.
- Génération de fumée.
- Propagation réaliste sur l'objet.
- Prise en compte des flux d'air.
- Interaction du système avec les objets.
- Destruction procédurale progressive d'un objet.
- Propagation à l'environnement.

1.3 Moyens utilisés

Sachant que nous voulons réaliser une application temps réel, nous avons décidé dans un premier temps de le réaliser sur **CPU** en utilisant **OpenGL** pour valider le modèle, puis de l'adapter en **Shader GLSL**. Les calculs réalisés étant hautement parallélisables, la programmation sur GPU est indispensable.

1.4 La démarche

Notre démarche a été similaire à celle d'un ingénieur en R&D. En effet, nous avons commencé par effectuer une série de recherches bibliographiques pour saisir au mieux les avantages et inconvénients de différentes méthodes, et ainsi en tirer le meilleur pour réaliser notre modèle.

Nous avons effectué un compte rendu de la plupart des articles lus, ceux-ci se trouvent dans la partie **recherche bibliographique** de ce document.

Nous avons ensuite implémenté notre modèle dont nous justifions les choix dans la suite de ce document.

1.5 Résultats

Nous avons ainsi implémenté totalement le modèle de fluide et d'objet sur CPU, et le modèle de fluide sur GPU. Le modèle d'objet nécessite une adaptation plus importante aux fonctionnalités de la carte graphique, que nous expli-

querons dans la suite de ce document.

Le modèle CPU présente un taux d'image par secondes suffisant pour montrer le bon fonctionnement du modèle. Toutes les fonctionnalités du modèles sont implémentées et opérationnelles. (environ 9 fps avec une grille 40x40x40)

La version GPU est comme prévu beaucoup plus rapide et permet d'utiliser une taille de grille plus importante. (environ 9 fps avec une grille 100x100x100) (cf. comparatif des performances dans la suite du document)

Nous sommes donc satisfaits de notre travail, nous avons réussi à obtenir un modèle de combustion complet et interactif en CPU, et un modèle de fluide complet en GPU. L'ajout d'un modèle d'objet au GPU de devrait pas trop affecter les performances. Les performances sont donc suffisamment bonnes pour valider notre contrainte de temps réel.

2 Aperçu de notre modèle

Ici nous présentons un résumé de notre modèle global. Ce modèle a été établi pour unifier les différents modèles du processus de combustion. En effet nous devons nous assurer de la compatibilité de ceux ci, pour éviter les incohérences entre les différentes étapes, ou des calculs de synchronisation entre les phases. Les justifications et explications détaillées se trouvent dans la suite de ce document.

2.1 Les flammes

Pour modéliser les flammes il faut différencier deux aspects. Le rendu des flammes d’une part, et la modélisation du phénomène associé d’autre part.

2.1.1 Un modèle de fluide pour le feu

Le modèle de fluide est basé sur les travaux de **Jos Stam, stable fluids**. Ce modèle inclue la diffusion de la densité de gaz, la densité de fumée, la chaleur, la vitesse de l’air. Il permet aussi de gérer plus simplement la diffusion du feu entre les objets dans tout son environnement.

2.1.2 Le rendu des flammes et de la fumée

Pour rendre les flammes nous avons besoin d’une méthode rapide mais donnant une impression de réalisme. Pour faire ceci nous utilisons une méthode inspirée de celle de **Zeki Melek**. Notre méthode consiste à transformer la matrice du fluide en texture3D, puis de découper le fluide en “tranches” orthogonales à l’orientation de la camera. Pour chaque tranche, nous calculons les coordonnées de textures des points la constituant. Ainsi notre méthode de **rendu de texture3D** permet de visualiser le fluide à 360 degrés.

Nous utilisons de plus un shader GLSL de **multitexturing**. Ce shader permet dans un premier temps de choisir si nous devons afficher la flamme ou la fumée. Nous avons ajouté une fonction qui rajoute un **bruit de Perlin** aux coordonnées de texture, multiplié par un **dégradé vertical**. Ceci permet d’avoir une flamme réaliste, dont les flammes sont plus violentes dessus que dessous. Enfin, nous déterminons la couleur de la flamme en nous basant sur le **principe du corps noir**, qui détermine la coloration de la flamme en fonction de la chaleur.

2.2 Les objets

2.2.1 L’ajout des objets au modèle de fluide

Nos objets sont représentés sous formes de **grilles de voxels**, ce qui permet d’interagir facilement avec la grille uniforme du fluide. Ces objets sont chargés depuis un fichier **.obj** et transformés en voxels à l’aide d’un calcul de **champs de distance**. Ces grilles de voxels sont indépendantes du fluide, et propres à chaque objets. Nous réalisons le liens entre les objets et le fluide en nous basant sur les positions des boites englobantes des objets et du fluide, puis en convertissant les coordonnées dans un modèle en coordonnées dans un autre. Les voxels de l’objet ont tous des paramètres propres, ce qui permet de dégrader

progressivement l'objet, de générer du gaz et de la chaleur, d'influencer le champs de vitesse... Ces paramètres offrent la possibilité d'avoir plusieurs types de matériaux : citons par exemple des matériaux insensibles à la chaleur, d'autres prenant feu, et encore d'autres qui se dégradent sans brûler...

2.2.2 Interactions avec le fluide

Lorsqu'un objet rentre en contact avec le fluide, il y a **échange de chaleur aux bords de l'objet**. Nous avons modélisé la diffusion de la chaleur au sein de l'objet en nous servant de **l'équation de la chaleur**.

Nous avons ajouté autour de l'objet un champs de répulsion qui force le fluide à contourner l'objet.

2.2.3 Le rendu des objets

Au niveau du rendu, nous utilisons un **marching cube adaptatif**. Cela nous permet d'afficher simplement et rapidement la grille de voxels. De plus, lorsque nous brûlons un voxel, nous signalons ce voxel brûlé à l'algorithme, qui recalcule la surface uniquement là où c'est nécessaire.

3 Modèle de fluide pour la flamme, la fumée et la chaleur

3.1 Le feu

Le feu est le résultat de la combustion d'un gaz. Ce gaz peut être considéré comme un fluide transporté par l'air. De plus il se consume. La combustion est une réaction chimique dégageant de la chaleur et de la lumière. La combustion a lieu en présence de combustible, de comburant et d'énergie. Lorsqu'il y a combustion, le combustible se décompose : c'est la pyrolyse. Les produits cette pyrolyse sont une flamme et de la fumée.

Ainsi la méthode la plus utilisée pour modéliser une flamme est de représenter le gaz combustible comme un fluide incompressible porté par l'air, ce qui nous a amené à considérer les modèles de fluide en informatique graphique.



Photo de la combustion d'un gaz.

3.2 Principe

Comme décrits dans l'aperçu, nous nous sommes focalisé sur un modèle "réaliste" qui peut être exploité en temps réel. Pour cela nous avons choisi un modèle de fluide pour représenter les flammes et la fumée. Nous avons préféré le modèle de fluide au modèle de particules car c'est un modèle qui s'adapte parfaitement à la combustion d'un objet.

Pour faire cela nous avons besoin de quatre informations en permanence : le champ de vitesse de l'air, le champs de température, le champs de combustible et le champs de fumée. En nous basant sur le modèle développé par **Jos Stam** dans **Stable Fluid** nous pouvons faire évoluer le système.

3.3 Représentation de l'espace

Nous disposons de **quatre grilles uniformes** : une pour le gaz, une pour la fumée, une pour la chaleur, et une dernière pour le champs de vitesse. C'est une discrétisation **Eulérienne** de l'espace.

Parmi toutes les manières de discrétiser l'espace, nous avons choisi ce modèle car nous avons besoin d'un modèle facilement parallélisable pour pouvoir l'implémenter sur GPU. C'est pour cela que nous avons écarté la méthode de représentation en Octree, car notre but était de gagner en rapidité grâce au GPU, et non en optimisant le CPU.

3.4 Résolution du système de fluide

Le modèle de fluide qui semble être bien adapté à la représentation du feu est basé sur le principe des équations de **Navier-Stokes** pour la dynamique des fluides indéformables :

$$\frac{\partial x}{\partial t} = -(\vec{u} \cdot \nabla)x + \nu \nabla^2 x + \vec{f} \quad (1)$$

Où u représente le champ de vitesse du milieu et x la valeur transporté par ce champ (densité par exemple)

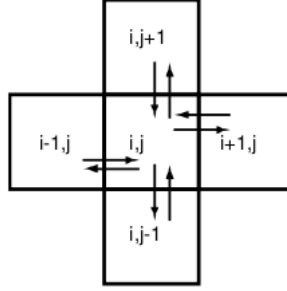
Cette équation est constitué de 3 termes principaux (4 en théorie mais on a pas introduit l'effet de la pression ambiante) :

- Un terme d'advection : $-(\vec{u} \cdot \nabla)x$
Le champ de vitesse va servir à transporter la quantité de fluide dans l'espace. L'auto-advection du champ de vitesse ($-(\vec{u} \cdot \nabla)\vec{u}$) est ce qui va permettre le mouvement des particules de gaz dans le milieu.
- Un terme de Diffusion : $\nu \nabla^2 x$
Le terme ν représente la viscosité du fluide et le terme de diffusion de l'équation de Navier-Stokes sert en fait à modéliser la capacité d'un fluide à se mouvoir dans l'espace qui l'entoure. Plus ν est élevé et moins le fluide pourra se mouvoir dans le milieu.
- Un terme représentant les forces extérieures : \vec{f}
Ce terme sert à modifier le comportement de la valeur x dans le champ de vitesse lorsqu'une force extérieure rentre en jeu (du vent par exemple).

Pour construire notre modèle de feu, nous allons considérer quatre variables : \vec{u} le champ de vitesse, ρ représentant soit la densité du gaz, soit la densité de fumée, soit la chaleur. Notre modèle comportera ainsi trois champs de valeurs en mouvement dans un champ de vitesse.

La résolution se fera par étapes : l'ajout des forces externes, la diffusion, et le transport des valeurs.

1. Les forces :
L'ajout des forces externes dans le cas de la densité consiste en fait à ajouter une source de densité là où on le souhaite.
2. La diffusion :



Echange d'informations dans la grille - Jos Stam

Cela consiste à échanger la densité d'une case de notre grille de l'espace avec ses 6 voisins (haut, bas, gauche, droite, devant, derrière). Ce qu'il se passe en fait c'est que la case va perdre de la densité en la cédant à ses voisins mais va aussi en gagner car ses voisins aussi sont soumis à cela et lui transfère aussi du fluide.

Résolution :

$$\frac{\partial \vec{u}}{\partial t} = \nu \nabla^2 \vec{u} \quad (2)$$

$$\vec{u}(\vec{x}, t + \delta t) = \vec{u}(\vec{x}, t) + \nu \delta t \nabla^2 \vec{u}(\vec{x}, t) \quad (3)$$

D'où :

$$(I - \nu \delta t \nabla^2) \vec{u}(\vec{x}, t + \delta t) = \vec{u}(\vec{x}, t) \quad (4)$$

Calcul du laplacien :

$$\nabla^2 p = \frac{p_{i+1,j,k} - 2p_{i,j,k} + p_{i-1,j,k}}{(\delta x)^2} + \frac{p_{i,j+1,k} - 2p_{i,j,k} + p_{i,j-1,k}}{(\delta y)^2} + \frac{p_{i,j,k+1} - 2p_{i,j,k} + p_{i,j,k-1}}{(\delta z)^2} \quad (5)$$

Qui dans le cas où $\delta x = \delta y = \delta z$ nous donne :

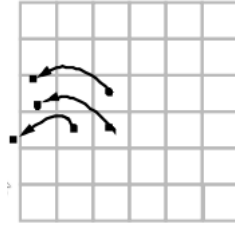
$$\nabla^2 p = \frac{p_{i+1,j,k} + p_{i-1,j,k} + p_{i,j+1,k} + p_{i,j-1,k} + p_{i,j,k+1} + p_{i,j,k-1} - 6p_{i,j,k}}{(\delta x)^2} \quad (6)$$

Grâce à cela on trouve facilement la formule pour la résolution :

$$u_{i,j,k}^{l+1} = \frac{u_{i+1,j,k}^l + u_{i-1,j,k}^l + u_{i,j+1,k}^l + u_{i,j-1,k}^l + u_{i,j,k+1}^l + u_{i,j,k-1}^l + \frac{(\delta x)^2}{\nu \delta t} u_{i,j,k}^l}{6 + \frac{(\delta x)^2}{\nu \delta t}} \quad (7)$$

La résolution linéaire de cette équation combinée à une relaxation de **Gauss-Seidel** nous permet de considérer une méthode stable, même pour des taux de diffusion $(\frac{\nu \delta t}{(\delta x)^2})$ grand.

3. L'advection :



Principe de l'advection - Jos Stam

L'advection est le procédé par lequel le champ de vitesse du fluide transporte la matière d'un endroit à un autre. Le plus simple est de voir la densité de matière comme une quantité de particules et qu'il faut voir à chaque pas de temps. Et ce que l'on fait c'est que l'on considère les centres de nos cellules comme étant des particules, et plutôt que de regarder où vont se rendre ces particules, on regarde d'où elle proviendrait si on faisait un pas de temps en arrière. On interpole ainsi les densités depuis leur position d'avant avec celles de leurs plus proches voisins.

3.5 Nos améliorations :

Par rapport au modèle de **Stam**, nous avons rajouté des éléments en plus nous permettant de gérer plusieurs phénomènes pour notre feu :

3.5.1 Gestion de la température :

La température est un facteur important pour le feu car la température va générer une force (**buoyancy**) qui va modifier le champ de vitesse (l'air chaud qui monte) et donc cela va avoir un impact sur le mouvement de notre flamme. Cette force a pour forme :

$$\vec{f} = \sigma T \vec{k} \quad (8)$$

Nous avons donc un paramètre de température en plus de la densité de gaz, qui est géré par les mêmes équations, mais à cela nous avons rajouté un **coefficient de refroidissement** qui fait baisser la température lorsque l'on s'éloigne de la source.

3.5.2 Vorticity confinement :

Le fait d'utiliser une méthode de relaxation pour rendre le système stable a pour conséquence de provoquer une **dissipation d'énergie** dans notre calcul et donc une perte de donnée.

Le moyen de palier à ce problème est d'utiliser la technique de **Ron Fedkiw** : **"vorticity confinement"** qui redonne au fluide l'énergie perdue par le calcul du laplacien.

3.5.3 Génération de fumée :

Le feu (ainsi que les objets qui brûlent) produit de la fumée, nous avons donc géré un deuxième fluide évoluant dans le même champ de vitesse avec des paramètres qui lui sont propres.

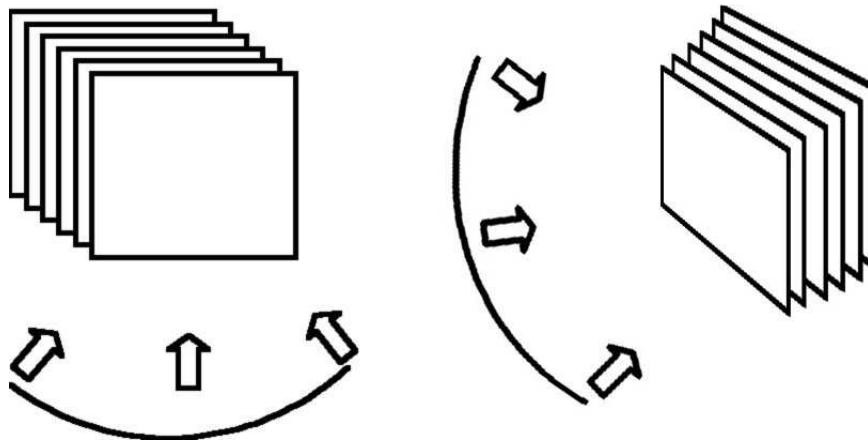
Nous avons donc introduit un paramètre de **consommation de la matière** qui à chaque pas de temps va diminuer la densité de fluide "feu". En parallèle nous produisons de la densité "fumée" là où on consume le feu, modulé avec un paramètre de conversion (ex : une consommation de 10 de la densité de feu ajoute 3 à la densité de la fumée).

3.6 Méthode de rendu

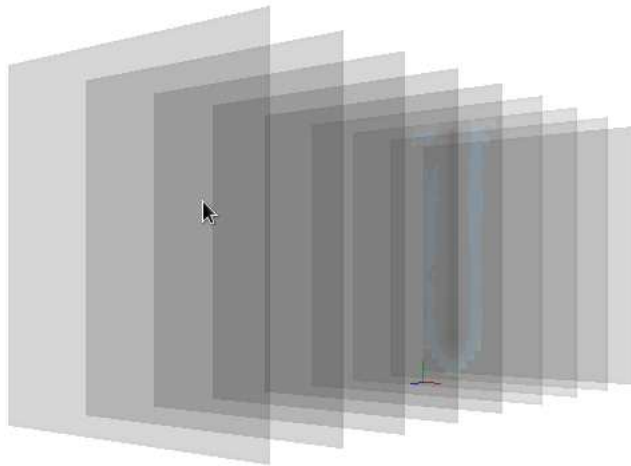
3.6.1 Affichage volumique

Dans notre cas nous avons à faire à des textures3D, qui peuvent impliquer des problèmes lors de l'affichage. Nous avons donc opté pour la solution suivante :

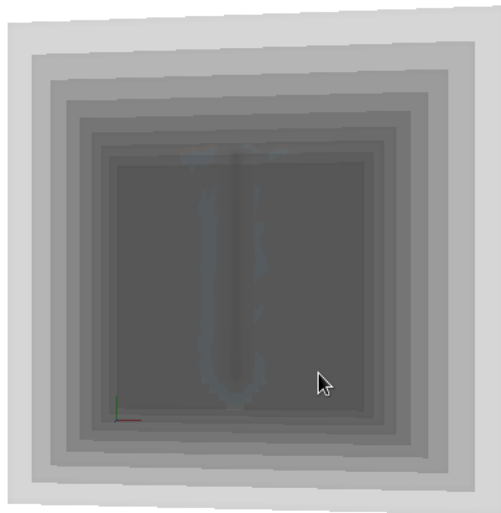
Nous affichons N plans de coupe de notre texture3D, chaque plan étant orthogonal à la direction de la caméra. Pour cela nous avons dû implémenter tout un ensemble d'opérations faisant en sorte que les coordonnées de texture des plans orthogonaux à la caméra correspondent à l'orientation de la flamme dans l'espace. Ceci nous permet alors de visionner notre texture volumique depuis n'importe quel point de l'espace.



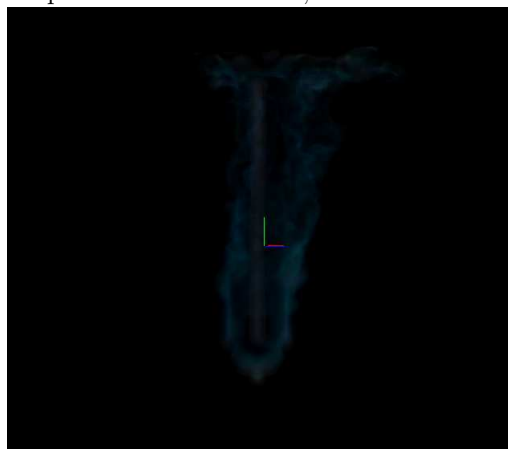
Les plans sont orientés face à la caméra.



Plans de coupes dans la texture3D.



Plans de coupes dans la texture3D, orientés faces à la camera.



Plans de coupes dans la texture3D, orientés faces à la camera, affichés normalement.

3.6.2 Coloration de la flamme

Une flamme ne saurait être jolie si l'on ne prenait pas en compte la variation de la couleur en fonction de la température. Pour cela nous avons considéré notre flamme comme un modèle de corps noir, c'est à dire une entité qui rayonne à des longueurs d'ondes différentes en fonction de sa température, cela en utilisant la **formule de Planck** pour le corps noir :

$$L_{\lambda} = \frac{2hc^2\lambda^{-5}}{\exp(\frac{hc}{k\lambda T}) - 1} \quad (9)$$

Où h est la constante de planck, c la vitesse de la lumière, et k la constante de Boltzmann.

On obtient donc une relation entre la température de notre flamme et sa luminance, ce qui nous permet d'avoir un rendu fonction de la température. De plus nous avons ajusté la transparence de la flamme en réglant l' α en tenant compte de la densité de gaz qui brûle et de la température de la flamme (les flammes bleus sont plus transparentes que les rouges et jaunes). Pour éviter de calculer cette formule assez complexe à chaque fois, nous **stockons** un grand nombre de valeurs dans un tableau.



Rendu de la couleur de la flamme en fonction de la température de l'air.

3.6.3 Rendu de la fumée

Pour le rendu de la fumée, il s'agit simplement d'un niveau de gris avec une transparence α fonction de la densité de fumée en un point.

3.6.4 Multitexturing

Un problème d’affichage qui se posa rapidement à nous fut le moment où nous devions afficher la flamme ET la fumée avec une texture volumique. Le fait d’afficher sous forme de plans posa des problèmes au niveau de la précision du Z-Buffer d’OpenGL qui ne savait plus quelle texture était devant l’autre et cela provoquait un effet de clignotement indésirable.

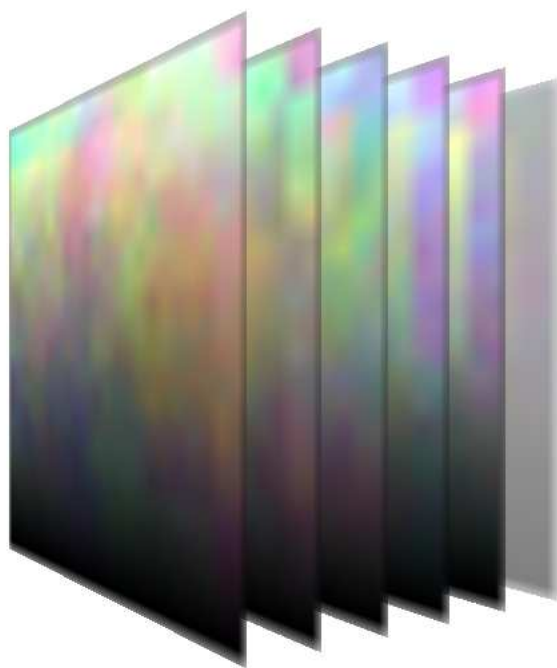
La solution que nous avons retenue pour palier à ce problème était de réaliser un **fragment shader** pour faire un affichage Multitexturé prenant en compte l’alpha des 2 textures.

Le principe en lui-même est assez simple :
Pour chaque pixel de notre texture
si $\alpha_{texture1} > \alpha_{texture2}$ alors
affichage texture1 ;
sinon
affichage texture2 ;
fin

3.6.5 Bruit de Perlin 4D

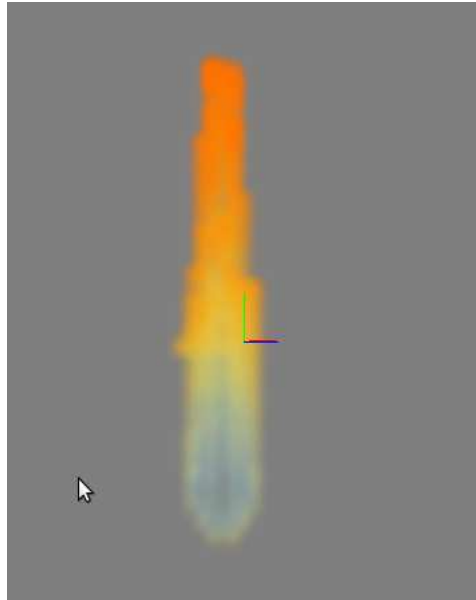
Dans la réalité il y a toujours des perturbations dans l’air, ce qui a pour conséquence de multiples effets de mouvements au niveau de la surface de la flamme. Pour simuler cet effet nous ajoutons lors du rendu par le fragment shader un **bruit de perlin 4D** (dont une dimension temporelle pour conserver la cohérence du mouvement).

Le principe est simple : lors du rendu, au lieu de dessiner la flamme à sa position normale, nous ajoutons un décalage aux coordonnées de texture en fonction du bruit. Dans un premier temps, nous avons calculé un bruit de perlin 3D. Cependant les résultats n’étaient pas optimaux : même si sur une image le rendu était surprenant, l’animation était ridicule. Nous avons donc rajouté une quatrième dimension : le temps. Notre bruit 4D est donc le résultat d’un bruit 3D modifié en fonction du temps. Nous assurons de la continuité temporelle du bruit final grâce à la continuité et la périodicité de la fonction de déformation du bruit.

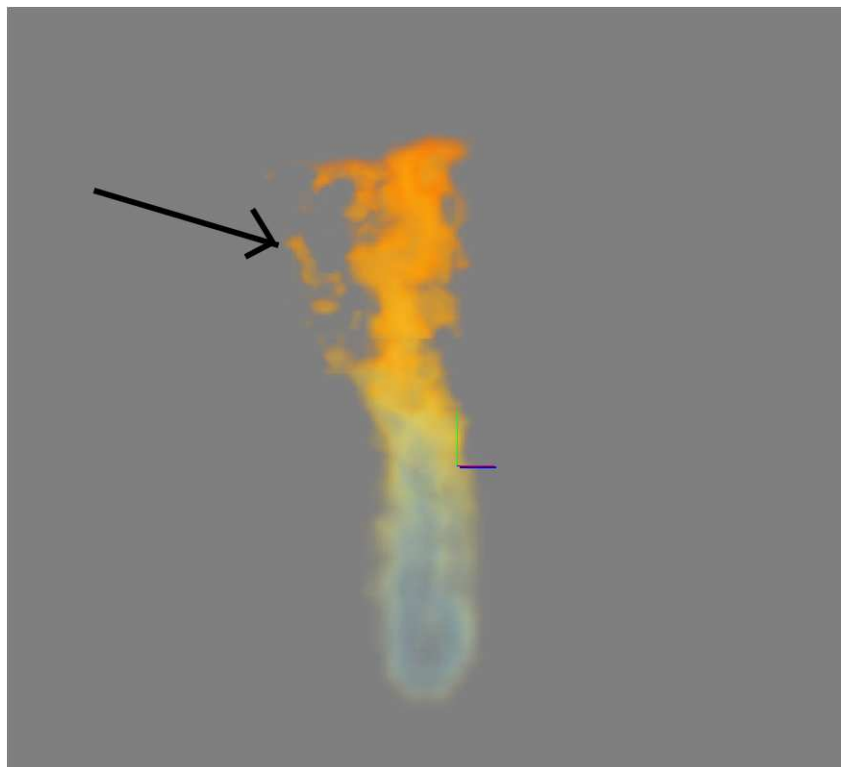


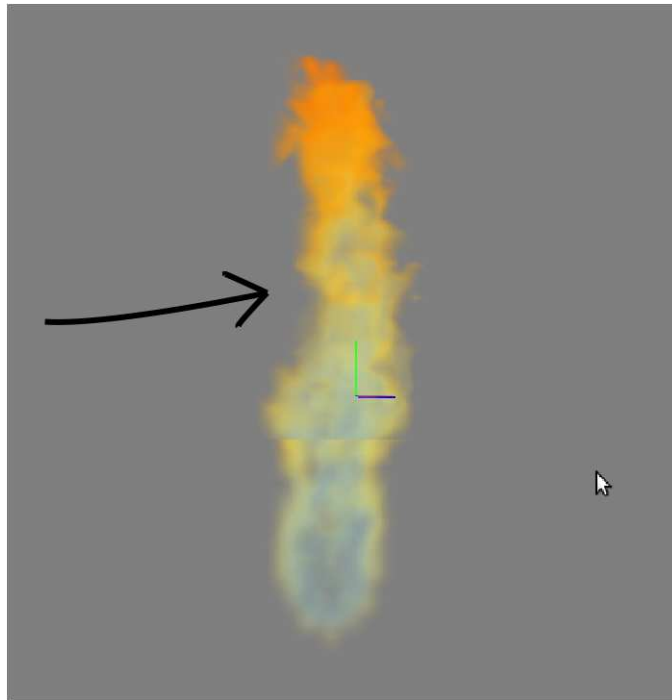
Bruit de perlin en 3 dimensions

Les rendus obtenus étant plutôt convaincant :



Flamme sans bruit de Perlin





Flammes avec Bruit de Perlin

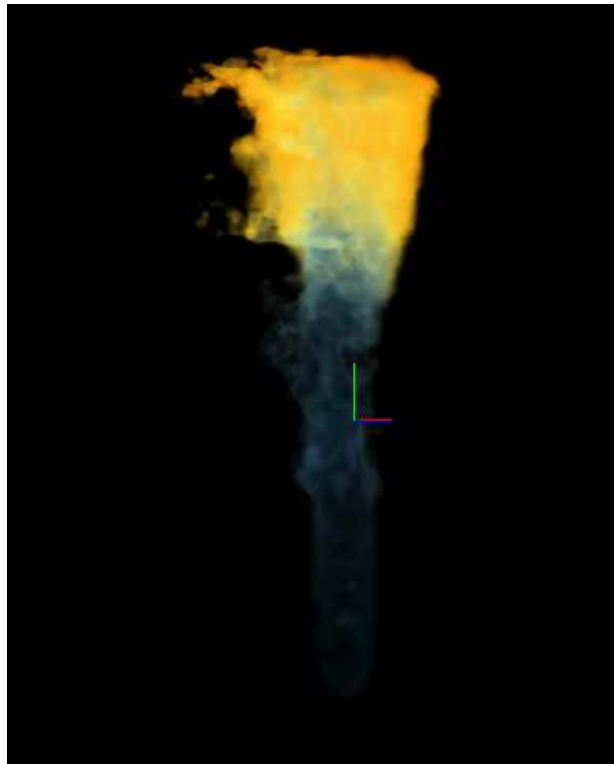
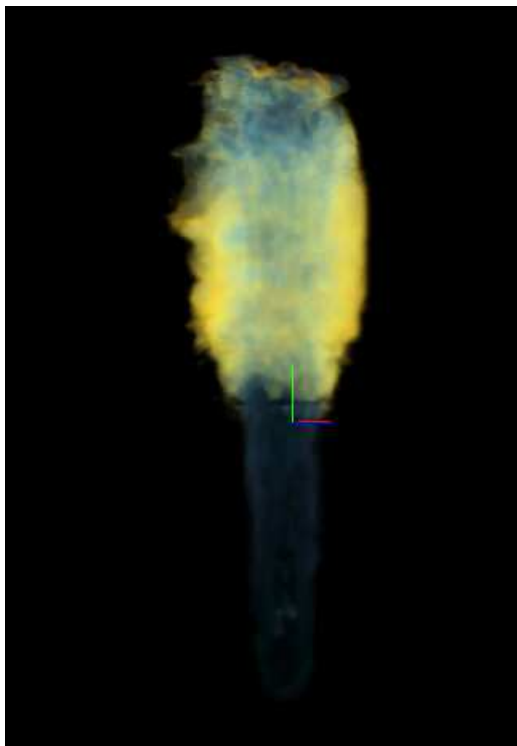
L'expression mathématique du bruit de Perlin est la suivante :

$$P_n(x) = \sum_{i=0}^{n-1} p^i \text{bruitPerlin}(2^i . x).$$

C'est une série (absolument) convergente, majorée par la série géométrique :

$$\sum_{i=0}^{n-1} p^i = \frac{1-p^n}{1-p}.$$

3.7 Résultats



Rendu final des flammes.

4 Modèle de flamme et de fumée GPU

Nous utilisons le langage **GLSL** (**OpenGL Shading Language**). Ce langage de shader est utilisé en général pour le rendu de scène 3D. Le shader utilisé est un **fragment shader**. Il est (très grossièrement) destiné à changer la couleur d'affichage d'un objet au moment du dessin à l'écran.

D'autres outils de programmation existent (comme **OpenCL**) mais nous n'étions pas tous compatibles avec cette technologie. Nous avons donc choisi le GLSL qui est supporté par un bien plus grand nombre de cartes graphiques.

Nous avons donc du mettre en place des outils permettant de résoudre notre système de fluide avec des outils qui sont à priori pas destinés à ce genre de problèmes.

4.1 Transformation du problème pour une résolution GPU

4.1.1 Matrice 3 dimensions == Texture 3D

Notre matrice 3 dimensions dans lequel nous traitons le modèle de fluide peut se rapprocher d'une **Texture 3D** d'OpenGL.

Il faut cependant noter que les couleurs d'une matrice sont stockées entre 0.0 et 1.0, ce qui implique un changement de repère entre les résultats des calculs et la façon de les stocker.

4.1.2 Opération sur le point (i,j,k) de la matrice == FragmentShader

Un shader c'est un programme qui s'exécute sur une carte graphique.
Un fragment shader est un programme qui s'applique sur la couleur d'un pixel d'un objet.

Le principe de fonctionnement d'un shader est simple. On active le shader, on dessine, on désactive le shader. Tout ce qui est dessiné pendant qu'il est actif subit toutes les modifications effectuées par le shader.

La spécificité d'un shader est son parallélisme. Au lieu de faire une boucle séquentielle pour traiter chaque cellule de notre tableau, un shader traite simultanément plusieurs parties d'une image. Ainsi lorsqu'on fait une triple boucle pour parcourir l'ensemble des éléments du tableau, il suffit d'activer un shader : lors du dessin, toutes les couleurs de la texture dessinée seront modifiées simultanément. Si l'on considère que le changement de couleur de la texture est en fait une opération permettant la résolution du fluide, alors nous avons un système permettant de résoudre un système de fluide en parallèle.

4.1.3 Itération == Framebuffer (render to texture 3D)

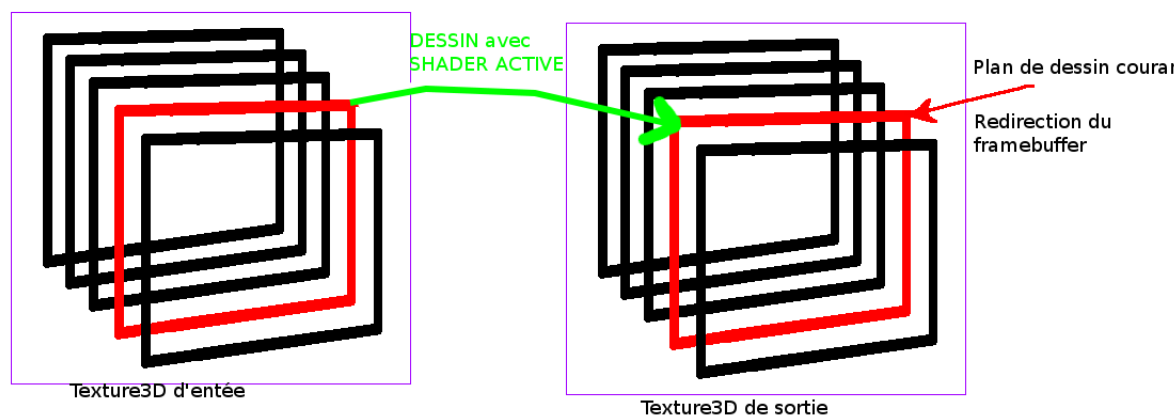
Un **shader** ne s'applique qu'au moment du dessin. C'est à dire qu'on active le shader, on dessine, on désactive le shader. Tout ce qui est dessiné lorsqu'il est actif subit ses modifications. Mais du coup, la texture 3D initiale n'est jamais

modifiée. Or lorsqu'on fait une itération dans le calcul il est essentiel de conserver le résultat dans une texture 3D.

Avec une méthode de **render to texture** il est possible d'enregistrer ce qui s'affiche à l'écran dans une texture.

Principe du render to texture 3D : Nous avons un **FrameBuffer**, qui stocke ce qui est dessiné à l'écran.

Lorsqu'on veut pouvoir appliquer une transformation à une texture 3D, il y a plusieurs étapes à suivre : Il nous faut deux textures : la texture3D d'entrée et la texture3D de sortie. Nous devons lier une tranche de la texture3D de sortie au framebuffer : ainsi tout ce qui est dessiné dans le buffer sera automatiquement enregistré dans la tranche de la texture3D qui a été liée. Nous devons ensuite dessiner la tranche correspondante de la texture d'entrée sur un plan. La taille de la fenêtre de dessin (viewport) doit être égale à la taille de la texture.



Ecriture du résultat de la tranche i grâce au framebuffer.

Lors du traitement de la tranche i , nous :

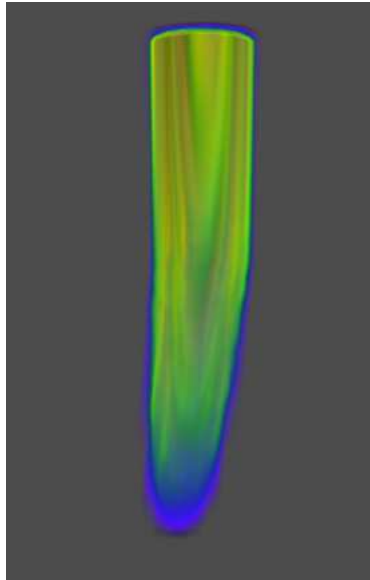
- activons le shader (qui applique le calcul de résolution) (en fait on l'active une seule fois au début)
- redirigeons la sortie du framebuffer vers la tranche i de la texture3D de sortie,
- dessinons sur un plan la tranche i de la texture3D d'entrée,

Ainsi en sortie de l'itération nous avons dans la seconde texture le résultat du shader appliqué à la première texture.

4.2 Détail de l'adaptation

Les matrices de gaz, fumée et chaleur sont maintenant stockées dans les couleurs RGB d'une texture3D. Les trois composantes de la vitesse sont aussi stockées dans les couleurs RGB d'une matrice3D. Les sources de densité et de vitesse sont aussi stockées dans des texture3D. Ainsi la première étape consiste à charger en mémoire les textures qui nous serviront par la suite.

Chaque étape de calcul a un shader associé. Le code des fragment shader est quasi identique à ce qu'on peut trouver à l'intérieur de la boucle des fonctions de la partie CPU. Il a fallu néanmoins rajouter des modificateurs de repères car le résultat final est stocké dans une texture3D, dont les composantes sont entre 0.0 et 1.0.



Exemple de rendu de flamme avec la version GPU.

4.3 Rendu

Au niveau du rendu, nous utilisons exactement le même principe que pour la partie CPU, à savoir un bruit de perlin et une coloration en fonction de la température. Cependant, nous avons transformé notre tableau de valeurs de coloration en texture, afin d'exploiter au mieux la capacité du shader à manipuler les textures (la manipulation d'un tableau en shader étant horriblement lente). Notons que pour le rendu nous ne faisons plus de phase "matrice to texture3D" ce qui permet un **gain de temps important**.

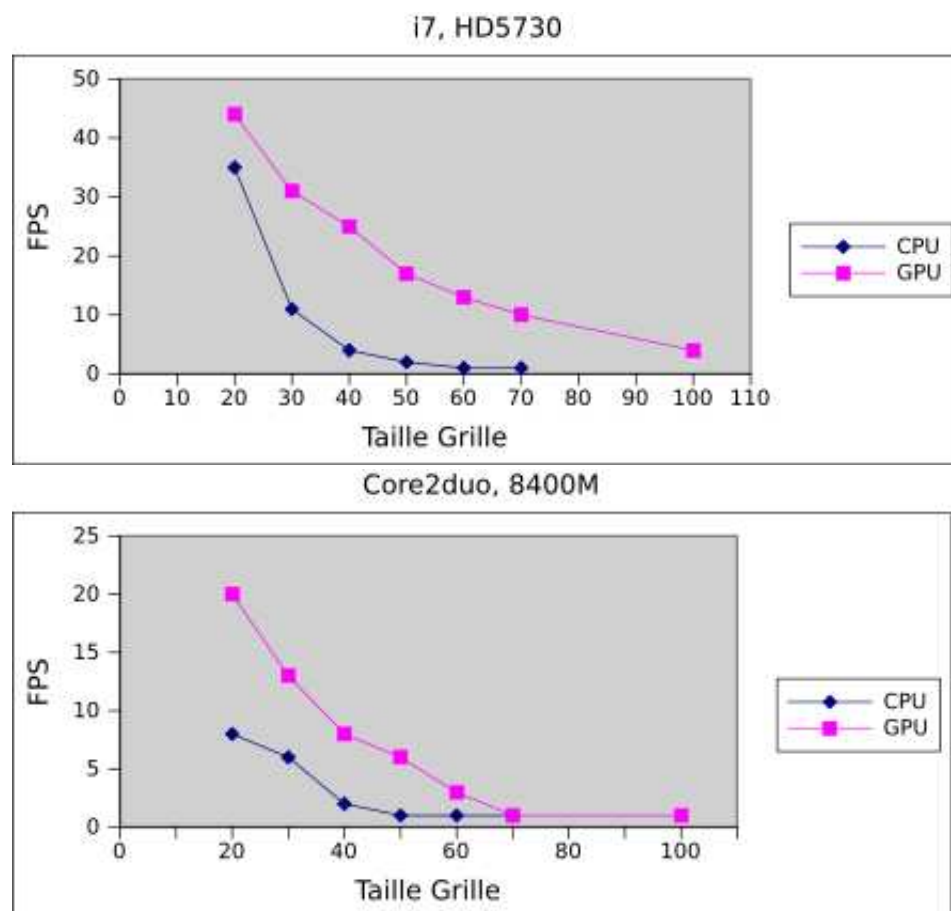
4.4 Tentative d'amélioration

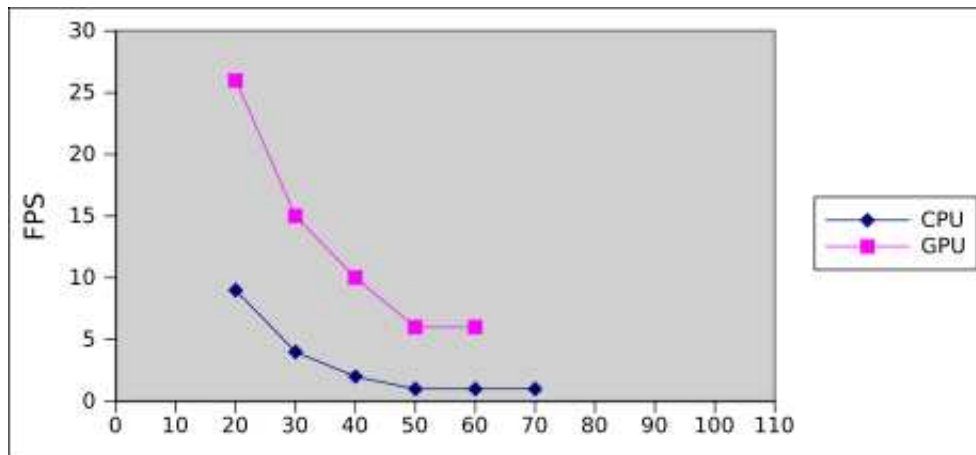
Un framebuffer est capable de dessiner dans plusieurs tranches de la texture en même temps (en général 8). Nous avons donc créé un shader qui dessine dans les 8 tranches de sortie les 8 tranches de l'entrée correspondantes.

Malheureusement il n'y a pas de gain de temps, et les shaders sont un poil plus compliqués à réaliser. Nous avons donc enlevé cette méthode.

4.5 Résultats - Comparatif de performances

Les résultats en terme de performance sont plutôt bons. Cependant il faut bien avoir conscience qu'ils dépendent totalement de la carte graphique utilisée, contrairement au modèle CPU qui tourne à peu près à la même vitesse sur les processeurs actuels. Sur une carte graphique récente, le gain est énorme.





Comparaison de performance entre CPU et GPU

4.6 Conclusion

Le modèle GPU est donc totalement justifié. Son gain énorme de performance valide l'idée qu'un modèle de fluide réaliste peut être utilisé en temps réel avec une grande grille. Même si notre modèle CPU est interactif, la grille 40x40x40 et ses 8 fps est trop petite pour réaliser un logiciel de simulation. Cependant, notre version GPU nous montre que notre modèle de fluide peut être utilisé dans une application temps réel de grande envergure. Avec 8 fps en 100x100x100 (avec une carte graphique récente), dans une version pouvant encore être optimisée, nous pensons que tous les efforts fournis sur l'implémentation en GPU n'ont pas été vains.

5 Modèle d'objet

Pour les objets, nous devons répondre à certain critères, notamment :

- facilité d'interaction avec le feu
- possibilité de charger un mesh depuis un fichier

5.1 Détail du modèle

Nous utilisons une **grille de voxels** pour représenter les objets. Chaque voxel a plusieurs attributs : comme sa température de combustion, sa quantité de matière, son taux de combustion, son taux de conversion en gaz, son taux de conversion en fumée, sa température, sa vitesse de répulsion.

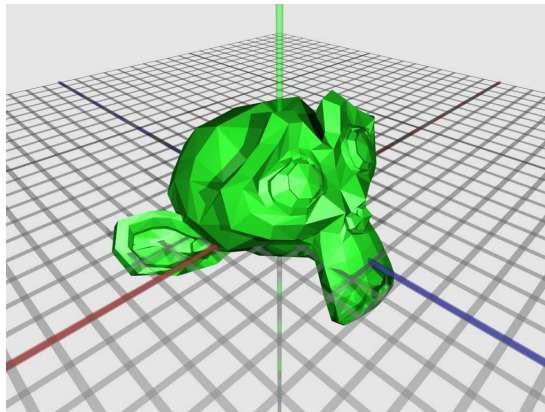
Nous avons choisi ce modèle car le fait de représenter les objets en voxels permet de faire le lien rapidement entre la grille de l'objet et la grille du fluide, avec une simple fonction prenant en compte la position des objets et la valeur d'une division de l'espace.

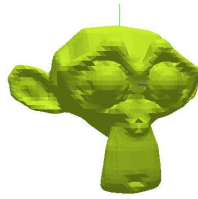
De plus ce modèle a l'avantage de pouvoir représenter des objets multi-matériaux. Un exmple simple est le marteau, avec un manche qui brûle et une tête en fer qui ne brule pas.

Chaque objet est initialisé avec un voxel de base. Nous pouvons donc jouer sur les propriétés de notre objet pour obtenir tout un tas d'effet. Par exemple, nous pouvons réaliser des explosifs, des grenades fumigènes, des bout de bois qui brûlent, des objets qui se décomposent sans bruler, des objets insensibles à la chaleur...

5.2 Rendu

Pour chaque grille de voxel, nous calculons son maillage avec un **marching cube adaptatif**. Nous stockons le maillage calculé dans des tableaux, ces tableaux étant associés aux voxels qu'ils représentent. Lors du rendu, nous parcourons la liste des triangles calculés et les affichons. Lorsqu'un voxel est modifié, nous recalculons le marching cube uniquement là où la modification intervient. Ainsi nous disposons d'un modèle d'objets déformables dont le rendu est effectué de manière efficace.

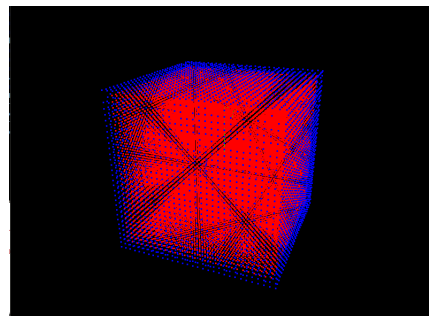




Exemple de mesh (en haut) et de la surface reconstruite par marching cube (en dessous).

5.3 Chargement des objets

Nous avons réalisé un **chargeur de fichier .obj**. A l'aide d'un **calculateur de champs de distance**, nous construisons l'équivalent de notre objet maillé en grille de voxel.



Exemple de champs de distance d'un cube, en rouge la distance négative (ie : à l'intérieur) et en bleu distance nulle (à la surface).

5.4 Principe d'interaction avec le fluide

Concrètement, les collisions entre les objets et le fluide est détecté par **boite englobante**. Lors du traitement des objets par le fluide, il suffit alors de détecter les collisions. Pour chaque objet en collision, on transmet ses informations de présence au fluide. Ensuite traite chaque voxel pour la pyrolyse, et on met à jour ses informations de densité. Si le voxel doit être détruit on le signale alors à l'objet qui s'occupera de recalculer la surface avec le marching cube adaptatif.

5.5 Propagation de la chaleur au sein de l'objet

Pour la propagation de la chaleur au sein de l'objet, ils faut distinguer trois cas :

- dans l'objet (sans frontière)
- à la surface de l'objet (dans l'objet, mais avec un voisin frontière)
- à la frontière de l'objet (en dehors de l'objet, mais avec un voisin objet)

Pour la résolution de la diffusion, cependant nous utilisons la même technique que lors de la diffusion dans le fluide.

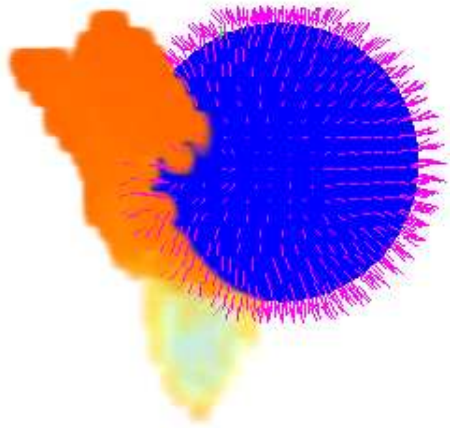
5.6 Champs de répulsion et déplacement de l'objet

Lorsqu'on place un objet dans le fluide, la vitesse du fluide est changée de deux manières :

La vitesse des voxels du fluide dans lesquels se trouve l'objet sont affecté : leur vitesse **devient égale à la vitesse du déplacement de l'objet**. Ainsi lorsqu'on déplace l'objet le fluide est emporté par son mouvement.

Les voxels se situant sur la frontière sont affecté d'un terme de **répulsion**.

Une première version du champs de répulsion consistait à calculer la normale aux surfaces de l'objet.



Vecteurs de répulsion normaux aux surfaces.

Puis nous avons opté pour une version "truquée" dans laquelle nous orientons les vitesses de répulsions de manière à ce que le fluide suive les contours de l'objet.

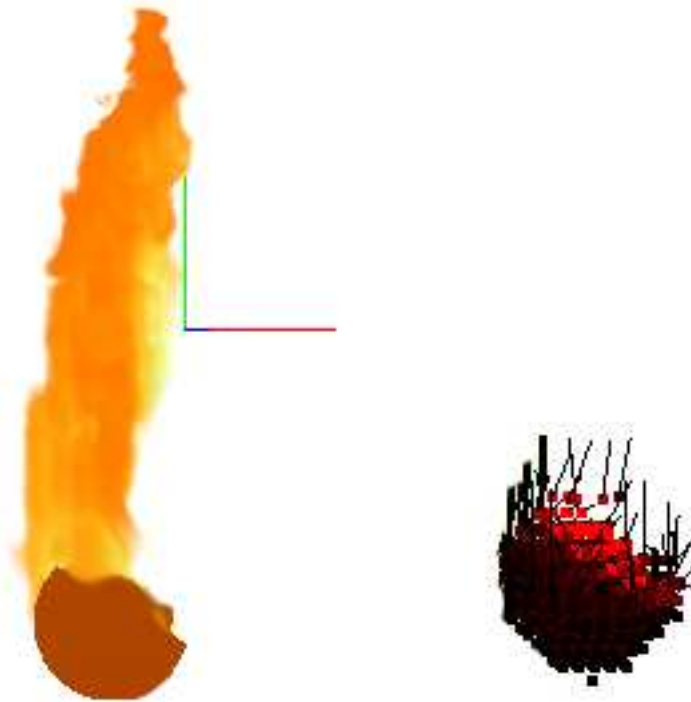
5.7 pyrolyse

Dans un premier temps, c'est la chaleur qui est échangé entre le fluide et le contour extérieur d'un objet.

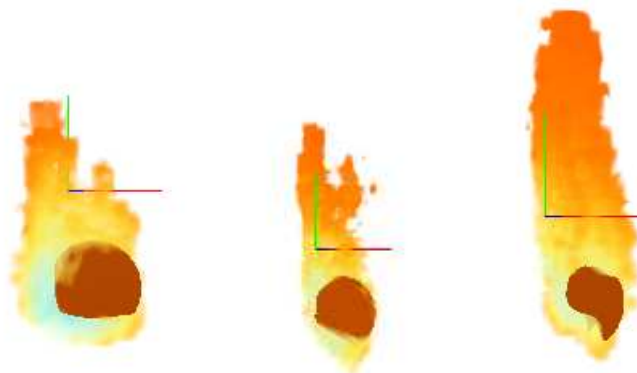
Lorsque la température d'un voxel situé sur la frontière de l'objet dépasse un seuil critique, la pyrolyse commence.

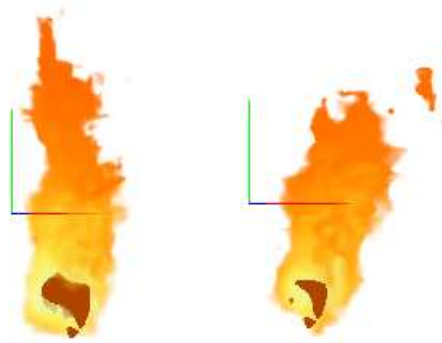
L'objet perd de la matière dans des proportions fixées par les paramètres du voxel. En effet, en fonction des paramètres, le voxel va générer plus ou moins de gaz, de fumée, et de température.

5.8 Combustion



A gauche : affichage en marching cube de l'objet. A droite : affichage en voxel avec l'affichage des vecteurs vitesse de repulsions.



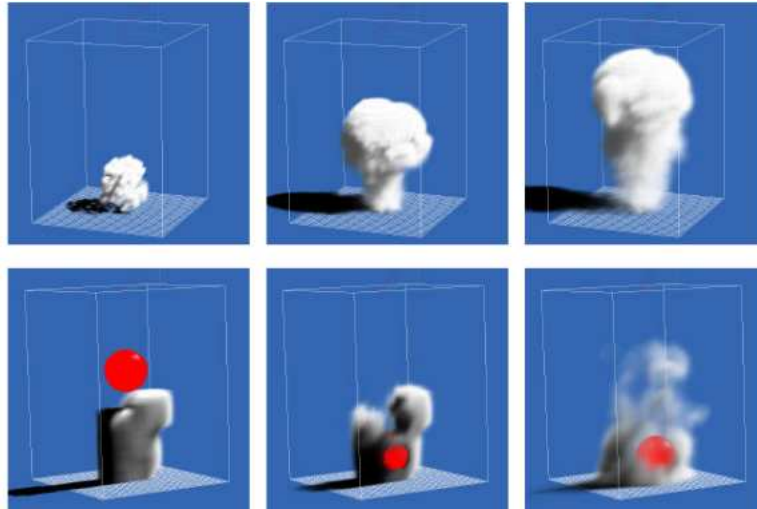


Combustion progressive de l'objet.

6 Analyses Bibliographiques

Cette section regroupe les différents articles lus, concernant les travaux déjà effectués dans ce domaine. Nous allons expliquer brièvement de quoi ils parlent, ce que nous en avons retenu de bien ou de mal, ce que nous allons utiliser...

6.0.1 Real-Time Fluid Dynamics for Games



Auteur(s) : Jos Stam.

Publication : Proceedings of the Game Développeur Conférence, March 2003

Sujet(s) abordé(s) :

Modèle de fluide temps réel, pouvant être utilisé pour le feu, la fumée

Le modèle gère : le déplacement du fluide, la gestion de combustible, les forces appliquées sur le fluide.

Principe :

Le modèle a été décomposé sur plusieurs étapes : génération du fluide par des sources, ajout des forces, diffusion du fluide, puis résolution de l'équation de la densité et de l'équation de la vitesse (équations de Navier-Stokes). Pour résoudre les deux équations, il utilise une astuce permettant de résoudre le système très rapidement. Enfin, il utilise le principe de conservation de la masse, qui rajoute des effets réalistes de vortex, avec la décomposition de Hodge.

Point(s) positif(s) :

- Ce modèle est un des plus connus dans le monde de la modélisation de fluide temps réel
- Temps réel.
- C'est facile à implémenter (moins de 100 lignes pour la version 2D)
- Peut être adapté pour la propagation du feu.
- Peut être adapté pour qu'un objet influe sur le modèle.
- Résultat réellement joli et réaliste.
- Très bien expliqué.
- Stam a fourni un exemple d'implémentation pour la version 2D pour de la fumée, plutôt impressionnant.
- Le modèle peut s'adapter tout types de fluides.

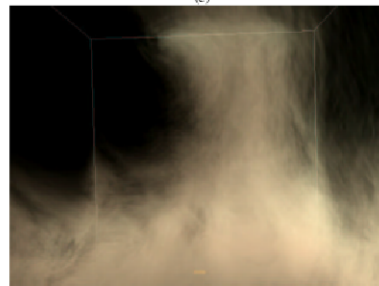
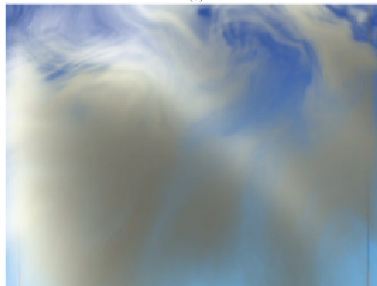
Point(s) négatif(s) :

- La zone d'influence est assez petite, il faut voir si c'est possible de l'étendre sans trop alourdir les calculs. (Octree?)
- Pas trop de détails sur la représentation graphique du feu.
- La dissipation numérique implique que le résultat n'est pas exact.

Conclusion :

C'est sur ce modèle que nous avons construit notre modèle de fluide.

6.0.2 Stable Fluids



Auteur(s) : Jos Stam.

Publication : SIGGRAPH 99 Conference Proceedings

Sujet(s) abordé(s) :

Résolution de l'équation des fluides (Navier-Stokes) avec, pour la première fois, un algorithme inconditionnellement stable.

Principe :

C'est une résolution de Navier-Stokes orientée "Computer Graphic", dans le sens où la résolution n'est pas exacte, et ne serait pas utilisable pour des vraies simulations de fluides, mais est "graphiquement adaptée" au problème de fluides. Résolution en quatre étapes : ajout des forces, advection, diffusion, conservation de la masse.

Point(s) positif(s) :

- 2D et 3D.
- Facile à implémenter.
- Résolution stable et temps réel.
- Résultat réaliste.

Point(s) négatif(s) :

- La dissipation numérique implique que le résultat n'est pas exact.

Conclusion :

Ce modèle de fluide semble le plus adapté si nous choisissons d'utiliser un modèle de fluide pour le feu, la fumée et la propagation.

6.0.3 An Interactive Simulation Framework for Burning Objects



Auteur(s) : Zeki Melek, John Keyser.

Publication : Technical Report 2005 3 1, Texas AM Department of Computer Science, 2005.

Sujet(s) abordé(s) :

Premier modèle essayant de réaliser en même temps une propagation de feu réaliste avec un modèle de fluide, de la propagation sur un objet et entre les objets, et de la destruction d'objets.

Principe :

Le modèle de fluide utilise Stable Fluid de **Stam**.

Point(s) positif(s) :

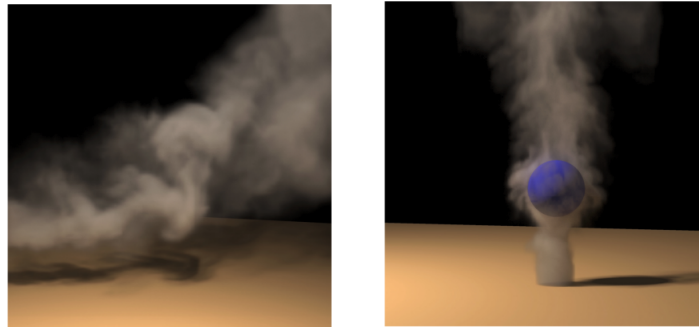
- Temps réel
- Modèle de fluide, propagation, gestion des objets, destruction des objets.

Point(s) négatif(s) :

- L'implémentation CPU est lente (4fps pour une grille 20*20*20)

Conclusion :

6.0.4 Visual Simulation of Smoke



Auteur(s) : Ronald Fedkiw, Jos Stam, Henrik Wann Jensen.

Publication : SIGGRAPH 2001 Conference Proceedings

Sujet(s) abordé(s) :

Création d'un modèle de fumée, basé sur le travail de Stam (Stable Fluids).
Rendu réaliste de la fumée.

Principe :

L'équation du fluide est résolue comme dans "Stable Fluids". Cette fois la chaleur est prise en compte, et traitée de la même manière que la densité. Il en résulte une force de pression qui s'ajoute simplement au modèle. Le modèle prend en compte les petits phénomènes de vortex qui se créent dans le fluide,

basée sur la méthode de Steinhoff ("Vorticity confinement"). Ainsi ils rajoutent une force de rotation pour créer les minis vortex.

Pour le rendu : ils découpent la grille de voxels en plusieurs plans, rendus comme une superposition de plans transparents. Une autre méthode de rendu, plus réaliste, utilise une méthode de lancé de rayons.

Point(s) positif(s) :

- Rendu très réaliste de la fumée.

Point(s) négatif(s) :

- Pas en temps réel.

Conclusion :

La méthode de rendu semble intéressante. De plus la création de minis vortex est un atout pour le côté réaliste du modèle.

6.0.5 Simulating Water and Smoke with an Octree Data Structure



Auteur(s) : Frank Losasso, Frédéric Gibou, Ron Fedkiw.

Publication : SIGGRAPH 2004

Sujet(s) abordé(s) :

Simulation d'eau et de fumée. L'équation de Navier-Stokes est résolue sur une grille Octree.

La grille du modèle de fluide s'adapte selon le niveau de détail du phénomène (par exemple plus de détails là où il y a des minis vortex)

Principe :

Le calcul de l'équation des fluides est effectué sur un Octree.

Point(s) positif(s) :

- L'octree n'est pas restreint (ce qui était le cas des travaux précédents).

- Réduction des calculs de 75% pour un résultat équivalent avec une grille à pas constant.

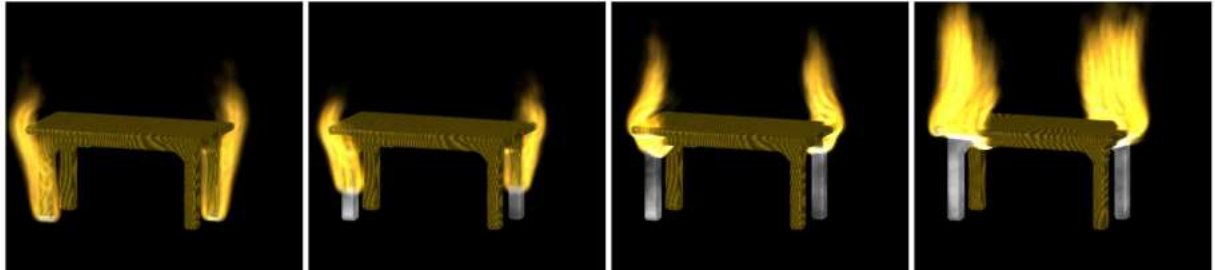
Point(s) négatif(s) :

- Complicé à mettre en place.

Conclusion :

La complexité de la programmation est assez importante. L'avantage de cette méthode est d'avoir un très haut niveau de détail en effectuant plus de calculs là où cela est nécessaire. Cependant nous comptons sur la version GPU pour gagner en fps.

6.0.6 Voxels On Fire



Auteur(s) : Ye Zhao, Xiaoming Wei, Zhe Fan, Arie Kaufman, Hong Qin.

Sujet(s) abordé(s) :

Animation et propagation de flammes, avec brulure de l'objet.

Principe :

L'animation et la propagation sont gérés par un modèle de fluide (Lattice Boltzmann Model), avec une grille régulière. L'objet est représenté sous forme de voxels, sur lequel est calculé un champs de distance. Le voxel de l'objet est considéré comme un combustible. Pour le rendu ils utilisent des particules et le splatting (Westover).

Point(s) positif(s) :

- temps réel (24fps pour une grille 64*64*64)
- propagation réaliste
- l'objet est brulé progressivement

Point(s) négatif(s) :

- le rendu utilise un grand nombre de particules pour être réaliste
- l'objet n'est pas détruit seule la texture est altérée

Conclusion :

6.0.7 Real-Time Simulation and Rendering of 3D Fluids



Auteur(s) : Keenan Crane, Ignacio Llamas, Sarah Tariq.

Publication : GPU GEMS

Sujet(s) abordé(s) :

Résolution des équations de Navier-Stokes grace a la programmation GPU pour atteindre le temps réel. Les travaux étant réalisé par NVIDIA sur des cartes graphiques performantes et utilisant le shader langage GS ou CUDA.

La Technique de collision entre gaz et objets est aussi détaillée ainsi que la voxelisation de certains objets.

Principe :

Utilisation des langages de programmation utilisant les shaders GPU pour permettre un calcul bien plus rapide que par CPU et donc atteindre le temps réel bien plus facilement.

Point(s) positif(s) :

- Les temps de calcul atteint par les GPU sont nettement plus faibles que ceux du CPU. On gagne donc à traiter les équations de dynamique des fluides par la carte graphique et non par le processeur. Les équations de la dynamique des fluides sont traitées de la même manière que dans les différents documents de Stam vus précédemment.

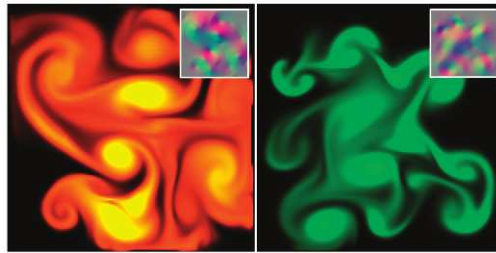
Point(s) négatif(s) :

- Nous n'allons pas utiliser le shading langage du document mais plutôt le GLSL (OpenGL Shading Language) qui est légèrement différent dans la façon de coder. Il nous faut donc chercher un peu plus de documentation sur le codage GLSL.

Conclusion :

L'utilisation des shaders GPU semble être la clé pour nous permettre de réaliser quelque chose de réaliste en temps réel.

6.0.8 Fast Fluid Dynamics Simulation on the GPU



Auteur(s) : Mark J. Harris.

Publication : GPU GEMS

Sujet(s) abordé(s) :

Chapitre du livre GPU Gems de NVIDIA traitant d'une méthode de résolution des équations de "stable fluids" entièrement réalisées sur GPU.

Principe :

Tous les calculs pour les champs de vitesses et de densités pour les fluides (diffusion, advection, forces, conservation de la masse) sont réalisés sur GPU pour augmenter la vitesse et la puissance de calcul.

Point(s) positif(s) :

- Les termes de l'équation de Navier Stokes sont tous décortiqués et très bien expliqués.
- Facilement Compréhensible et tous les calculs mathématiques sont bien détaillés.
- Modèle 2D pour que la compréhension soit facile.
- Prise en compte d'un terme de pression.
- Utilisation de la décomposition de Helmholtz-Hodge
- Exemple de programmation GPU (type CUDA ou GS)

Point(s) négatif(s) :

- Toujours pas de "cours" GLSL.

Conclusion :

Document qui peut servir de référence pour analyser et comprendre les équations.

tions de la dynamique des fluides et pour initier les bases de la programmation GPU.

6.0.9 Meshes On Fire



Auteur(s) : Haeyoung Lee, Laehyun, Mark Meyer, Mathieu Desbrun.

Publication : Eurographics Workshop on Computer Animation and Simulation '2001

Sujet(s) abordé(s) :

Propagation des flammes à la surface d'un objet.

Principe :

La propagation est un parcours géodésique de la surface, et subit le vent environnant.

Les flammes sont rendues sous forme de particules avec des blobs.

Les flammes générées subissent le champ de vent ce qui les rend plus réalistes.

Point(s) positif(s) :

- Temps réel.
- Prise en compte de plusieurs feux.
- Rapide à calculer.
- Très efficace pour changer la texture d'un objet brûlé.
- Propagation fonction d'un champ de vent.
- Les particules de feu générées peuvent être utilisées pour générer un feu sur un autre objet ou sur une autre partie de l'objet.

Point(s) négatif(s) :

- Ne peut pas s'adapter à la destruction d'un objet.
- Peut être une perte de performance si on utilise les particules de feu pour allumer des foyers aux autres endroits du mesh.
- La propagation surfacique n'est pas toujours adaptée.

Conclusion :

Ce modèle est intéressant, mais nécessite d'être beaucoup modifié pour correspondre à notre but. Il n'est pas très adapté à la destruction des objets. (Sauf si nous voulons uniquement dégrader la texture de l'objet)

6.0.10 Real-Time Simulation of Deformation and Fracture of Stiff Materials



Auteur(s) : Matthias Müller, Leonard McMillan, Julie Dorsey, Robert Jagnow.

Publication : EUROGRAPHICS 2001 Computer Animation and Simulation Workshop

Sujet(s) abordé(s) :

Destruction réaliste et temps réel d'un objet.

Principe :

C'est la simplification d'un problème de propagation en négligeant les effets microscopiques, qui ne sont pas vraiment visibles en temps réel, mais coûtent énormément en calcul.

Les meshes sont représentés par des "tetrahedral meshes". Le modèle de propagation continu est transformé en modèle discret. L'élasticité des objets est prise en compte.

Point(s) positif(s) :

- Temps réel.
- Le système est stable et rapide.
- La méthode de destruction de l'objet basée sur des tétraèdres est très intéressante.
- Propagation des effets de la destruction à l'intérieur de l'objet.

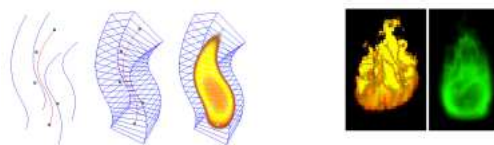
Point(s) négatif(s) :

- Peut être lourd à utiliser si il y a trop d'objets à l'écran.

Conclusion :

Le principe de déformation sur un mesh tétraédral est très intéressant, et peut facilement s'adapter à un modèle de fluide.

6.0.11 Real-time Procedural Volumetric Fire



Auteur(s) : Alfred R. Fuller, Hari Krishnan, Karim Mahrous, Bernd Hamann, Kenneth I. Joy.

Publication : Proceedings of the 2007 symposium on Interactive 3D graphics and games

Sujet(s) abordé(s) :

Rendu de feu réaliste en temps réel, utilisant le bruit de perlin.

Principe :

La flamme est calculée en 3 dimensions, et le rendu est effectué par le GPU.

L'animation de la texture est procédurale.

Point(s) positif(s) :

- Temps réel.
- Réaliste.

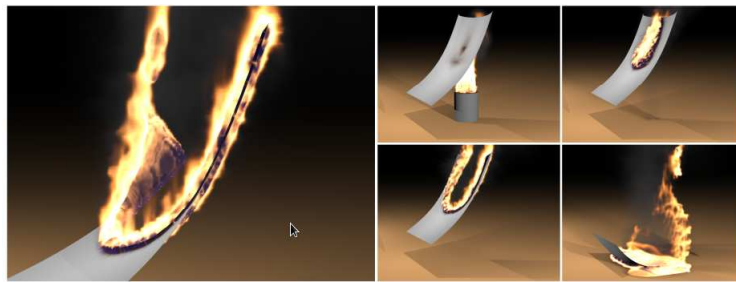
Point(s) négatif(s) :

- Représentation du feu uniquement, pas de propagation et de fumée.
- Pas d'utilisation d'équation de dynamique des fluides, le feu est manuellement confiné dans un volume contrôlable grâce à des points de contrôle.

Conclusion :

La qualité du feu est importante, mais ce modèle de flamme ne concerne que la partie "affichage". Il faudra voir si le modèle de propagation choisi peut utiliser un tel modèle de flammes.

6.0.12 Melting and Burning Solids into Liquids and Gases



Auteur(s) : Frank Losasso, Geoffrey Irving, Eran Guendelman, Ron Fedkiw.

Publication : IEEE TVCG 12, 343-352 (2006).

Sujet(s) abordé(s) :

Modification des propriétés physiques d'un matériau tel que l'eau sous différentes phases, et interaction entre les solides et les liquides et gas.

Point(s) négatif(s) :

- Peu de détails mathématiques, juste des explications.
- Pas assez de lien avec le feu et la fumée.

Conclusion :

Peu utilisable

6.0.13 FireStarter – A Real-Time Fire Simulator



Auteur(s) : Marc de Kruijf.

Sujet(s) abordé(s) :

Description du feu réel, des différents modèles utilisés, et réalisation d'un modèle avec des particules.

Principe :

Le feu est un système de particules, les flammes sont générées avec une vie aléatoire, une vitesse verticale dépendant de la chaleur, et une vitesse horizontale aléatoire. De plus, un test aléatoire fonction de la durée de vie de la particule est effectué pour qu'elle se transforme en fumée. Le tout est effectué dans une grille cylindrique 3D. Au niveau de l'affichage, les particules sont reliées pour former des faces qui seront ensuite texturées et colorées en fonction de la chaleur.

Point(s) positif(s) :

- Temps réel.
- Calcul très rapide et très simple.

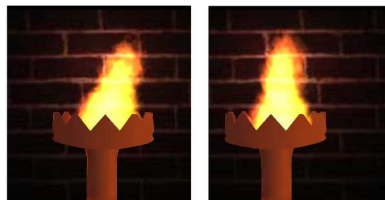
Point(s) négatif(s) :

- Pas très réaliste actuellement.
- De gros défauts sont visibles au niveau du rendu.
- Les particules suivent une pseudo mécanique des fluides, qui n'est pas détaillée ici.
- Le feu n'est pas adapté à plusieurs cas de figures, il faudrait un système de génération des générateurs de particules, ce qui n'est pas forcément permis par le système.
- Pas de prise en compte des objets (à moins d'ajouter des détections de collisions)

Conclusion :

La bonne idée de transformer une particule de feu en fumée à partir d'un tirage aléatoire est une bonne idée. Ce modèle permet de représenter du feu d'une manière qui pourrait être suffisamment réaliste pour ne pas se lancer dans une résolution de mécanique du fluide.

6.0.14 Simulating Fire With Texture Splats



Auteur(s) : Xiaoming Wei, Wei Li, Klaus Mueller¹ and Arie Kaufman.

Publication : IEEE Visualization 2002.

Sujet(s) abordé(s) : Méthode d'affichage de feu avec des particules et une texture "Splat"

Principe : C'est une méthode de rendu efficace adaptée aux particules.

Conclusion : Nous n'utiliserons pas cette technique, car nous avons trouvé des procédés plus adaptés pour le modèle de fluide.

6.0.15 Physically Based Modeling and Animation of Fire



Auteur(s) : Duc Quang Nguyen, Ronald Fedkiw, Henrik Wann Jensen.

Publication :

Sujet(s) abordé(s) :

Modélisation du feu comme le comportement d'un fluide suivant les équations de Navier-Stokes de la dynamique des fluides.

Principe :

De même que les articles de Stam, Le principe est de considérer le feu comme un fluide auquel on applique les équations de Navier Stokes pour les fluides incompressibles. On prend aussi en compte la densité du fluide mais aussi l'impact de la température sur celui-ci. Cela permet d'avoir un champ de mouvement pour le fluide qui réagit avec la température. De plus l'utilisation de la température pour ce modèle permet d'être utilisé pour le rendu en considérant le feu comme un "corps noir" et de déterminer la couleur de la flamme grâce au modèle du corps noir de Planck en utilisant un spectre de couleur adapté.

Point(s) positif(s) :

- Plus de réalisme dans le modèle grâce à l'impact de la température pour l'advection et la gestion du spectre lumineux du feu.

Point(s) négatif(s) :

- rajoute du temps de calcul pour la prise en compte de la température.

Conclusion :

Certains points comme la température peuvent être à rajouter pour un effet de réalisme intéressant.

6.0.16 Adaptive Physics Based Tetrahedral Mesh Generation Using Level Sets



Auteur(s) : Robert Bridson, Joseph Teran, Neil Molino, Ronald Fedkiw.

Publication : Engineering with Computers (2005)

Sujet(s) abordé(s) :

Présentation d'un algorithme de génération de Mesh Tetrahédral, dont l'entrée est une fonction distance, une grille cartésienne ou un octree.