



Projet de spécialité 2010
Conception d'un modèle de feu 3D temps réel



Etudiants 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	3
1.1	Introduction	3
1.2	Objectifs initiaux	3
1.3	Aperçu	3
2	Aperçu de notre modèle	3
2.1	Les flammes	3
2.1.1	Un modèle de fluide pour le feu	3
2.1.2	Le rendu des flammes et de la fumée	3
2.2	Les objets	4
3	Analyses Bibliographiques	4
3.0.1	Real-Time Fluid Dynamics for Games	4
3.0.2	Stable Fluids	5
3.0.3	An Interactive Simulation Framework for Burning Objects	5
3.0.4	Visual Simulation of Smoke	5
3.0.5	Simulating Water and Smoke with an Octree Data Structure	6
3.0.6	Real-Time Simulation of Deformation and Fracture of Stiff Materials	7
3.0.7	Voxels On Fire	7
3.0.8	Meshes On Fire	7
3.0.9	Real-time Procedural Volumetric Fire	8
3.0.10	Melting and Burning Solids into Liquids and Gases	9
3.0.11	FireStarter – A Real-Time Fire Simulator	9
3.0.12	Simulating Fire With Texture Splats	9
3.0.13	Physically Based Modeling and Animation of Fire	10
3.0.14	Real-Time Simulation and Rendering of 3D Fluids	10
3.0.15	Fast Fluid Dynamics Simulation on the GPU	11
3.0.16	Reliable Isotropic Tetrahedral Mesh Generation Based On An Advancing Front Method	11
3.0.17	Adaptative Physics Based Tetrahedral Mesh Generation Using Level Sets	12
4	Mise en place du modèle global	12
5	Modèle de flamme	12
6	Modèle de fumée	12
7	Propagation sur l’objet	12
8	Destruction de l’objet	12
9	Propagation dans l’environnement	12
10	Références	12

1 Présentation du projet

1.1 Introduction

1.2 Objectifs initiaux

Le but principal de notre projet est de modéliser du feu en 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 (vent, advection du feu...)
- Destruction procedurale progressive d'un objet
- Propagation à l'environnement

1.3 Aperçu

2 Aperçu de notre modèle

Ici nous présentons un résumé de notre modèle global. Ce modèle a été établi pour avoir une idée générale et ainsi choisir les modèles adaptés pour chaque parties. 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. Par exemple la représentation des objets doit être défini dès le début mais aussi permettre toutes les opérations que nous pourrions être amené à y apporter.

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

Basé sur les travaux de **Jos Stam** (stable fluids). Ce modèle inclut la diffusion de la densité, la chaleur, la vitesse des fluides utilisés ("combustible", fumée, air). Il permettra aussi de gérer plus simplement la diffusion du feu dans l'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 expliquée **Zeki Melek**. Cette méthode consiste à découper le fluide en "tranches" orthogonale à l'orientation de la camera. Dans chaque tranche on calcule

une texture d'après la densité de fluide représentant la flamme. Ensuite avant le rendu on applique un bruit de Perlin (en 4D) sur chaque tranche, et enfin on applique un effet de "bloom" sur chaque texture pour modéliser la luminosité du feu. De plus nous appliquons une couleur à la flamme qui est fonction de sa chaleur (principe du corps noir).

La fumée sera rendue de la même manière que la flamme.

2.2 Les objets

Dans un premier temps nous nous concentrerons sur des objets qui se décomposent lors de la combustion. Pour cela nous utilisons une décomposition tétraédrale des maillages des objets pour les décomposer. Cette méthode permet en effet de détruire localement les maillages en conservant la géométrie locale des objets (si elle ne brûle pas).

3 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...

3.0.1 Real-Time Fluid Dynamics for Games

Auteur(s) : Jos Stam.

Publication : Proceedings of the Game Developer Conference, 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) :

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.

Il a fourni un exemple 2D pour de la fumée, plutôt impressionnant.

Le modèle peut s'adapter au feu, à la fumée, et à l'eau.

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 sans doute ce que nous allons adapter, pour qu'il serve à la fois pour le feu, la fumée, et la propagation.

3.0.2 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.

3.0.3 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 :

3.0.4 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) :

Gestion de la chaleur.

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.

3.0.5 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) :

Pas temps réel.

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. La précision que nous désirons n'est peut être pas suffisante pour nécessiter un tel modèle.

3.0.6 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.

3.0.7 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 brûlure 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 brûlé progressivement

Point(s) négatif(s) :

- le rendu utilise un grand nombre de particules pour être réaliste

Conclusion :

3.0.8 Meshes On Fire

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

Publication : Eurographics Workshop on Computer Animation and Simula-

tion '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 feux 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)

3.0.9 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.

3.0.10 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

3.0.11 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. (pourrait peut-être être amélioré par des experts)

De gros défauts sont visibles au niveau du rendu.

Les particules suivent une pseudo mécanique des fluides.

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.

3.0.12 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 :

Point(s) positif(s) :

Conclusion :

3.0.13 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 équation de Navier-Stokes de la dynamique des fluide.

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 grace au modèle du corps noir de planck en utilisant un spectre de couleur adapté.

Point(s) positif(s) :

Plus de réalisme dans le modèle grace 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.

3.0.14 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 gas 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 a traiter les equations de dynamique des fluides par la carte graphique et non par le processeur. Les equations de la dynamique des fluides sont traitées de la meme maniere que dans les différents documents de Stam vus précédemment.

Point(s) negatif(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.

3.0.15 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) negatif(s) :

Toujours pas de "cours" GLSL.

Conclusion :

Document qui peut servir de référence pour analyser et comprendre les équations de la dynamique des fluides et pour initier les bases de la programmation GPU.

3.0.16 Reliable Isotropic Tetrahedral Mesh Generation Based On An Advancing Front Method

Auteur(s) : Yasushi Ito, Alan M. Shih and Bharat K. Soni.

Publication :

Sujet(s) abordé(s) :

Principe :

Point(s) positif(s) :

Point(s) negatif(s) :

Conclusion :

3.0.17 Adaptative 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. **Principe** :

Point(s) positif(s) :

Point(s) négatif(s) :

Conclusion :

4 Mise en place du modèle global

5 Modèle de flamme

6 Modèle de fumée

7 Propagation sur l'objet

8 Destruction de l'objet

9 Propagation dans l'environnement

10 Références