

Grafika komputerowa projekt

Konspekt projektu eliminacji elementów zasłoniętych

Piotr Błądek

17 października 2015

1 Opis

Zadanie polega na napisaniu funkcji która dla programu z projektu wirtualnej kamery wyliczy kolejność rysowania poszczególnych wieloboków tak żeby obserwatorowi pokazywały się one w naturalnej kolejności (od tych najdalej położonych do tych najbliższych obserwatora). W ten sposób z punktu widzenia operatora kamery obraz będzie wyglądał naturalnie.

2 Sposób realizacji

Do realizacji tego zadania skorzystam z algorytmu malarskiego, jest to najprostszy w implementacji algorytm który jest wystarczający dla moich celów. W funkcji która będzie implementowała algorytm będę liczył średnią odległość wieloboku od użytkownika i na tej podstawie rysował kolejno od najdalej od obserwatora położonego wieloboku do tego który będzie położony najbliżej. W razie problemów w trakcie tworzenia sceny pomyślę nad jej optymalizacjami.

Funkcja zostanie zaimplementowana w projekcie wirtualnej kamery, przez co jej działanie będzie można łatwo przetestować w gotowej scenie.