

Representación del Sistema Solar en OpenGL

Sebastián Lastra Mena, Amaro Escobar

{sebastian.lastra@usach.cl}, {amaro.escobar@usach.cl}

Departamento de Matemáticas y Ciencia de la Computación

Universidad de Santiago de Chile - Avenida Libertador General Bernardo O'Higgins #3363

Abstract—En este trabajo se presenta el modelamiento del sistema solar con cinturón de asteroides y la enana roja Némesis. Se creó en un ambiente gráfico el cual sufrirá los cambios dependiendo de la elipse que se establezca para la enana roja. Otras implementaciones realizadas en este trabajo fueron la aplicación de texturas en el fondo de la escena utilizando la técnica de SkyBox, el posicionamiento de la ViewPort en el planeta que se requiera y la implementación de un menu para facilitar la utilización del programa. Fue implementado en OpenGL bajo sistema operativo GNU/Linux.

Index Terms—Sistema Solar, OpenGL, Orbita Elíptica, Nube de Oort, Némesis, SkyBox.

I. INTRODUCCIÓN

La idea principal es llevar a cabo la simulación del Sistema Solar el cual incluye un cinturón de asteroides y la presencia de una enana roja. El sistema que simula el fenómeno espacial se activa presionando un botón, generando una onda expansiva que desplaza a los asteroides de su cinturón haciendo posible el impacto de estos en los distintos planetas del sistema solar.

Considerando que lo que se presenta en esta versión del informe es una modificación a lo que ya está implementado, resulta importante mencionar que, pese a que se puede pensar que resulta más rápido, fácil e intuitivo implementar los nuevos requerimientos, se tomó gran parte del tiempo para leer, comprender, analizar e interactuar con el programa, con el fin de poder acoplar los nuevos requerimientos y no arruinar el resto.

A. Objetivo General

Generar gráficamente el modelamiento del fenómeno espacial y que se aprecie lo más realista posible.

B. Objetivos Específicos

- Aprender a usar las herramientas necesarias de OpenGL para la realización de sombras, iluminación y texturas.
- Entender los conceptos fundamentales de la Computación Gráfica y cómo se expresan y/o representan en términos computacionales.
- Asociar la teoría aprendida en el curso de Computación Gráfica con la representación práctica en OpenGL.
- Lograr un dominio en el lenguaje de programación y librerías utilizadas.

II. DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

En el año 1984, surge una hipótesis astronómica que sugiere de que nuestro Sol forme parte de un sistema binario. En este sistema, la estrella compañera del sol se llamaría Némesis, que cada 26 millones de años, desestabiliza la nube de Oort, la cual posee gran cantidad de cometas y estrellas (1). Esta desestabilización generaría que los cometas que se encuentran en la nube se dirijan hacia el sistema solar, causando gran cantidad de colisiones en los planetas.

A. Problemática

Con la definición del problema realizado, la principal problemática de nuestro modelamiento es calcular la trayectoria de los asteroides encontrados en la nube de Oort que impactarán con los planetas, y con qué planetas efectivamente harán colisión. También existe la problemática de realizar la nube de Oort y el mecanismo que utilizaremos en la programación para lograr una correcta representación de ésta.

III. MODELO MATEMÁTICO

A. Ecuación de la elipse

IV. APROXIMACIÓN UTILIZADA EN LAS SIMULACIONES GRÁFICAS

La formulación del modelo en base al sistema solar y a la teoría de la enana roja respecto al diagrama de Hertzsprung-Russell (3), esto es un modelo debido a que los cálculos realizados son a escala respecto al sistema solar real, es decir, X pixeles son equivalentes a algunos años luz. Los tamaños de los planetas también son a escala y la formulación de las estrellas son pixeles arbitrarios dentro de un rango (cinturón de asteroides).

V. IMPLEMENTACIÓN COMPUTACIONAL

OpenGL es el principal entorno de desarrollo, para la creación de aplicaciones graficas portátiles e interactivas en 2D y 3D. Desde su introducción en 1992, OpenGL se ha convertido en la Interfaz de Programación de Aplicaciones (API) graficas más usada por la industria, brindando miles de aplicaciones a una gran variedad de plataformas de computación. A su vez, OpenGL fomenta la innovación y velocidad del desarrollo de aplicaciones incorporando una alta variedad de formas de rendering, mapeo de texturas, efectos especiales y otras poderosas funciones de visualización (4).

Se utilizó el Entorno de Desarrollo Integrado (IDE) llamado Eclipse con el cual es más fácil programar ya que facilita la

búsqueda de errores, y mejora la velocidad de compilación. En si, no se utilizan las muchas herramientas como los frameworks que Eclipse facilita, ya que no son aplicables a OpenGL, pero mejora mucho la eficiencia en cuanto a velocidad de trabajo al poder compilar con un solo click.

VI. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A. Validación de resultados

El trabajo es realizado es en base a un proyecto anterior del ramo de Computación Gráfica, llamado Sistema Solar (5). Este proyecto ha sido optimizado en líneas de código y utilizado para nuestro proyecto de fin de semestre. El hecho de que la nube de Oort no se pueda apreciar desde nuestro planeta, y de que la estrella Némesis sea una hipótesis astronómica, deja a la “realidad” un poco de lado. Se corresponde sí a las hipótesis científicas, a las distancias normalizadas de los planetas y sus velocidades de rotación.

B. Rendimiento gráfico de la aplicación

La aplicación realizada quedo implementada de tal manera que su visualización es, si no rápida, realista a un nivel a escala del fenómeno real es decir, podría verse tanto en un pc especializado (poseedor de una buena tarjeta de video) o en un pc común corriente. La aplicación es optima respecto al trabajo que tomamos de base, ya que se redujeron las líneas de código, sin perder la efectividad y el fondo de la aplicación destacando estos 2 puntos anteriores, creemos que el rendimiento grafico de la aplicación es prudente(por la sencillez), rápido(por como se aprecia) y optimo(por cómo se realiza).

C. Resultados y Problemáticas

Como problema de implementación, tenemos un equipo al cual se le instaló el SO Linux Ubuntu, el cual no posee aceleración gráfica, por lo que el proyecto no alcanza su apogeo corriendo en esa máquina. No se alcanza a distinguir los movimientos de los planetas y pierde valores al momento de compilar. Por ende, la programación en ese equipo se ha vuelto truncado por problemas que escapan a cualquier tipo de solución que podamos dar.

VII. EXPERIMENTOS

En la figura 1 se puede apreciar la estrella Némesis (situada en la esquina inferior derecha) sin haber tocado los asteroides de la nube de Oort. Posteriormente en la figura 2 se puede ver como son desplazados los asteroides al perder su órbita normal y ser atraídos por el sol.

VIII. CONCLUSIONES

La realización de este modelamiento fue costosa y ardua, ya que no había conocimiento de cómo plantearnos el problema, tal vez bosquejos o ideas que cualquier persona podría tener, pero no como analistas. Luego de algunas clases y laboratorios empezamos a entender lo que nos pedían y como poder realizar el modelamiento. Después de mucha investigación, comprensión de códigos antiguos, adquisición de conocimientos sobre el lenguaje de programación utilizado y el trabajo de

unas funciones, se pudo llevar a cabo el modelamiento final. Nos sentimos orgullosos de haber sido capaces de realizar un buen modelamiento de un fenómeno natural tan sorprendente. De aquí en adelante esperamos que este trabajo pueda ser reutilizado como base para proyectos mas grandes por alumnos que tendrán este ramo más adelante o bien ser capaz de optimizarlo y lograr difundirlo para algún uso particular de buena manera. [1] [2]

IX. REFERENCIAS

REFERENCES

- [1] A. Junghanns and J. Schaeffer, “Sokoban: Enhancing general single-agent search methods using domain knowledge,” *Artificial Intelligence*, vol. 129, pp. 219–251, 2001.
- [2] Astromia.com. (Diciembre 1, 2009.) Astronomía educativa: Tierra, sistema solar y universo. [Online]. Available: <http://www.astromia.com/solar/nubeoort.htm>