

# 그래픽스 강의노트 07 - 조명 2 (메시)

강영민

동명대학교

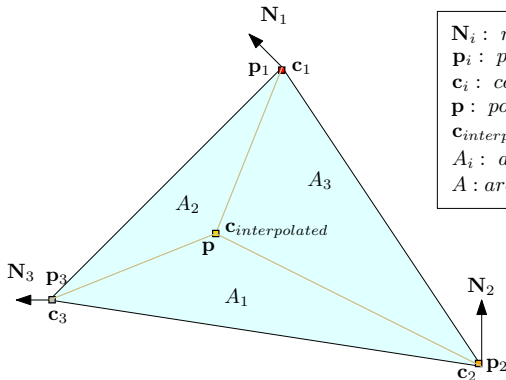
2015년 2학기

# 법선의 설정과 메시(mesh) 데이터 그리기

- 앞서 그려본 주전자는 그려지는 면의 법선 벡터가 내장되어 있는 `glutSolidTeapot` 함수를 호출
- 임의의 면을 그릴 때는 이러한 미리 정의된 법선 벡터가 존재하지 않음
- Phong 셰이딩의 계산이 요구되는 법선 벡터를 오픈지엘에 넘겨주어야 함

# 구로(Gouraud) 셰이딩

- 각 정점에 법선 벡터 정의
- 법선 벡터와 조명의 관계를 이용하여 정점별 Phong 셰이딩
- 정점의 색을 이용하여 내부의 픽셀은 선형보간(linear interpolation)을 통해 얻음



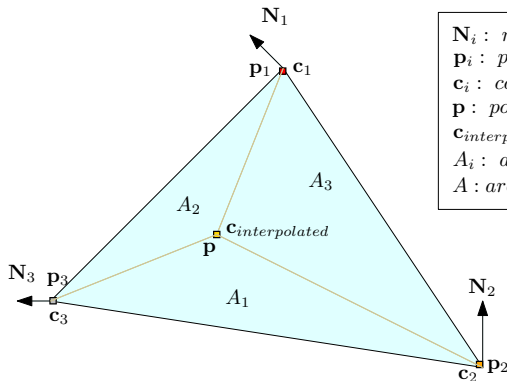
$N_i$  : normal at point  $i$   
 $p_i$  : point  $i$   
 $c_i$  : color at point  $i$  (Phong)  
 $p$  : point to be rendered  
 $c_{interpolated}$  : interpolated color  
 $A_i$  : area of  $\triangle(p, \forall p_{j \neq i})$   
 $A$  : area of  $\triangle(p_1, p_2, p_3)$

Gouraud Shading

$$c_{interpolated} = \frac{\sum_{i=1}^3 A_i c_i}{A}$$

# 구로(Gouraud) 셰이딩

- 각 정점에 법선 벡터 정의
- 법선 벡터와 조명의 관계를 이용하여 정점별 Phong 셰이딩
- 정점의 색을 이용하여 내부의 픽셀은 선형보간(linear interpolation)을 통해 얻음



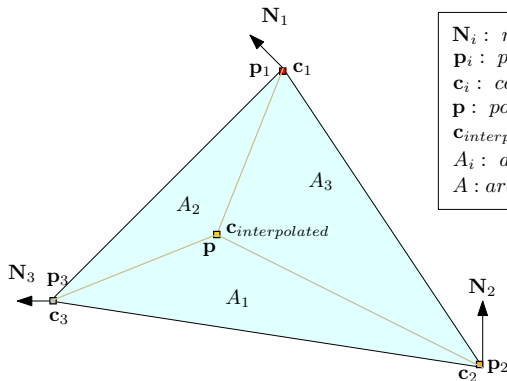
$N_i$  : normal at point  $i$   
 $p_i$  : point  $i$   
 $c_i$  : color at point  $i$  (Phong)  
 $p$  : point to be rendered  
 $c_{interpolated}$  : interpolated color  
 $A_i$  : area of  $\triangle(p, \forall p_{j \neq i})$   
 $A$  : area of  $\triangle(p_1, p_2, p_3)$

Gouraud Shading

$$c_{interpolated} = \frac{\sum_{i=1}^3 A_i c_i}{A}$$

# 구로(Gouraud) 셰이딩

- 각 정점에 법선 벡터 정의
- 법선 벡터와 조명의 관계를 이용하여 정점별 Phong 셰이딩
- 정점의 색을 이용하여 내부의 픽셀은 선형보간(linear interpolation)을 통해 얻음

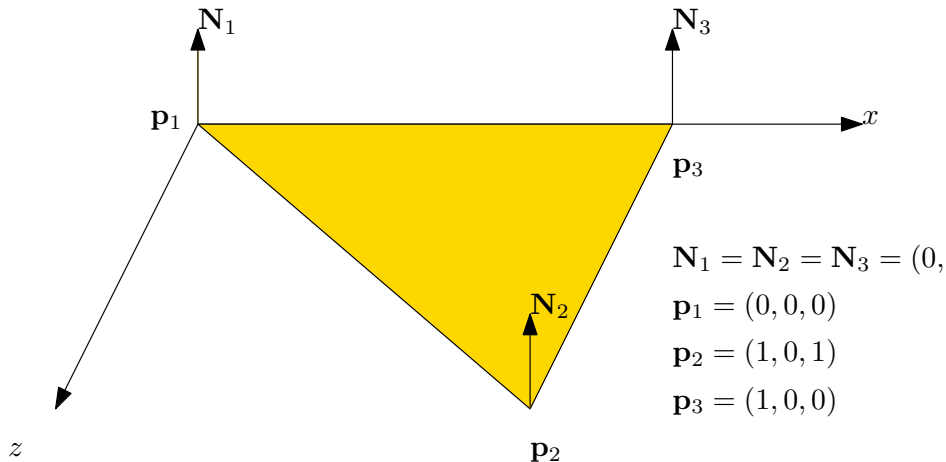


$N_i$  : normal at point  $i$   
 $p_i$  : point  $i$   
 $c_i$  : color at point  $i$  (Phong)  
 $p$  : point to be rendered  
 $c_{interpolated}$  : interpolated color  
 $A_i$  : area of  $\triangle(p, \forall p_{j \neq i})$   
 $A$  : area of  $\triangle(p_1, p_2, p_3)$

Gouraud Shading

$$c_{interpolated} = \frac{\sum_{i=1}^3 A_i c_i}{A}$$

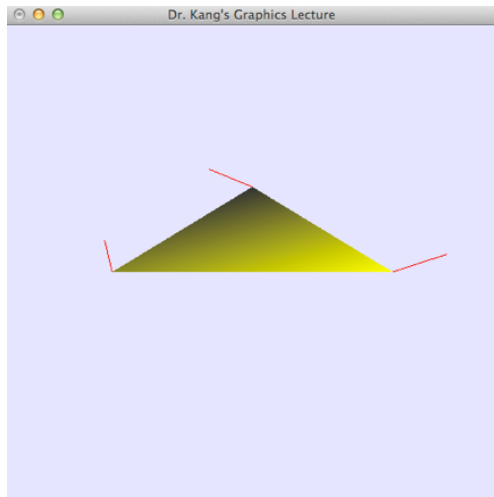
# 구로(Gouraud) 셰이딩 예제



# 구로 셰이딩을 위한 코딩

```
\begin{lstlisting}
glBegin(GL_TRIANGLES);
glNormal3f(0,1,0);
glVertex3f(0,0,0);
glNormal3f(2/sqrt(3),1/sqrt(3),0);
glVertex3f(2,0,0);
glNormal3f(-2/sqrt(3),1/sqrt(3),0);
glVertex3f(1,0,-1);
glEnd();
```

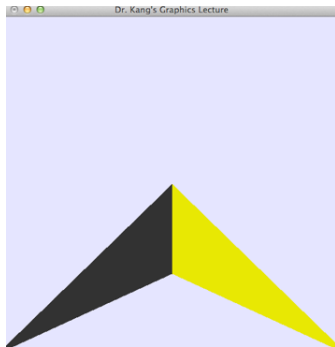
# 구로 셰이딩 결과





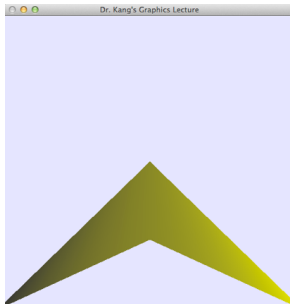
# 구로 셰이딩 - 두 개의 인접한 면 그리기

```
glBegin (GL_TRIANGLES);  
glNormal3f(-1/sqrt(2),1/sqrt(2),0);  
glVertex3f(0,1,0);  
glVertex3f(-1,0,0);  
glVertex3f(0,1,1);  
glNormal3f(1/sqrt(2),1/sqrt(2),0);  
glVertex3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,1);  
glVertex3f(1,0,0);  
glEnd();
```



# 구로 셰이딩 - 법선 벡터 공유하기

```
glBegin (GL_TRIANGLES);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,0);  
glNormal3f(-1/sqrt(2),1/sqrt(2),0);  
glVertex3f(-1,0,0);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,1);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,0);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,1);  
glNormal3f(1/sqrt(2),1/sqrt(2),0);  
glVertex3f(1,0,0);  
glEnd();
```



# 구로 셰이딩 - 법선 벡터 공유하기

```
glBegin (GL_TRIANGLES);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,0);  
glNormal3f(-1/sqrt(2),1/sqrt(2),0);  
glVertex3f(-1,0,0);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,1);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,0);  
glNormal3f(0,1,0);  
glVertex3f(0,1,1);  
glNormal3f(1/sqrt(2),1/sqrt(2),0);  
glVertex3f(1,0,0);  
glEnd();
```

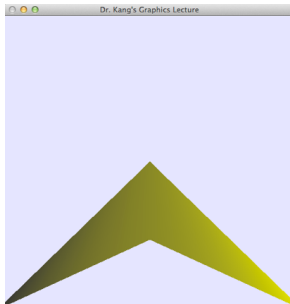


Table 1 : 메시 데이터 포맷의 예시

포맷	실제 데이터 예시
numVertices $n$	4
vertex 1 ( $x_1, y_1, z_1$ )	0.0 1.0 0.0
vertex 2 ( $x_2, y_2, z_2$ )	-1.0 0.0 0.0
...	0.0 1.0 1.0
vertex $n$ ( $x_n, y_n, z_n$ )	1.0 0.0 0.0
numFaces $m$	2
face 1 ( $f_1.v_1, f_1.v_2, f_1.v_3$ )	0 1 2
face 2 ( $f_2.v_1, f_2.v_2, f_2.v_3$ )	0 2 3
...	

# 메시(mesh) 로딩

```
#ifndef _mesh_sms_hh_
#define _mesh_sms_hh_
class cvertex {
public:
    float x;
    float y;
    float z;
}; // 하나의 점을 구성하는 좌표값 3 개
class cface {
public:
    int v0; int v1; int v2;
}; // 하나의 삼각형 면을 구성하는 세 개 정점의 인덱스들

class CMesh {
    int nV; // 정점의 개수
    int nF; // 메시 구성 삼각형 면의 수
    cvertex *v; // 정점 데이터 배열
    cface *f; // 면 데이터 배열

public:
    float minx, miny, minz;
    float maxx, maxy, maxz; // 메시지를 둘러싸는 AABB 경계상자

public:
    CMesh(); // constructor
    ~CMesh(); // destructor
    // 메시지를 읽고 그리는 메소드들
    void loadMesh(char *meshFileName);
    void drawMesh(void);
};
#endif
```

# 메시(mesh) 로딩

```
#include "Mesh.h"
```

[[필요한 헤더 파일들 포함]]

```
#define BIGNUMBER 1000000000000000000000000.0
```

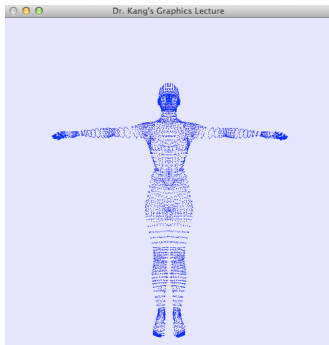
```
CMesh::CMesh() : nV(0), nF(0), v(NULL), f(NULL), minx( BIGNUMBER), miny(  
    BIGNUMBER), minz( BIGNUMBER), maxx(-BIGNUMBER), maxy(-BIGNUMBER), maxz(-  
    BIGNUMBER) { }
```

```
CMesh::~~CMesh() {  
    if(v) delete[] v;  
    if(f) delete[] f;  
}
```

```
void CMesh::loadMesh(char *meshFileName) {  
    FILE *fptr = fopen(meshFileName, "r");  
    if(!meshFileName || !fptr) { printf("file open error\n"); exit(0);  
    }  
    fscanf(fptr, "%d", &nV); // 정점의 개수 읽기  
    v = new cvertex[nV];  
    for (int i=0; i<nV; i++) {  
        // nV개의 정점 정보를 읽음  
        fscanf(fptr, "%f", &v[i].x);  
        fscanf(fptr, "%f", &v[i].y);  
        fscanf(fptr, "%f", &v[i].z);  
    }  
    fscanf(fptr, "%d", &nF); // 면의 개수 읽기  
    f = new cface[nF];  
    for (int i=0; i<nF; i++) { // nF개의 면 정보를 읽음  
        fscanf(fptr, "%d", &f[i].v0);  
        fscanf(fptr, "%d", &f[i].v1);  
        fscanf(fptr, "%d", &f[i].v2);  
    }  
}
```

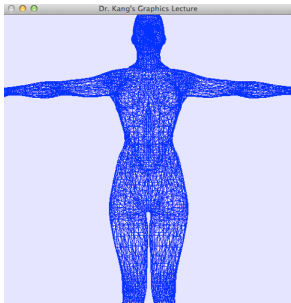
# 메시(mesh) 그리기 1

```
void CMesh::drawMesh(void) {  
    if(!v || !f) return;  
    glBegin(GL_POINTS);  
    for(int i=0; i<nV; i++) {  
        glVertex3f( v[i].x, v[i].y, v[i].z);  
    }  
    glEnd();  
}
```



## 메시(mesh) 그리기 2

```
void CMesh::drawMesh(void) {  
    for (int i=0; i<nF; i++) {  
        // i-번째 면을 그리는 작업  
        int a, b, c; // 삼각형을 구성하는 세 정점의 인덱스  
        a = f[i].v0; // i-번째 면의 0번 정점  
        b = f[i].v1; // i-번째 면의 1번 정점  
        c = f[i].v2; // i-번째 면의 2번 정점  
        glBegin(GL_LINE_LOOP);  
        glVertex3f(v[a].x, v[a].y, v[a].z); // a 정점의 좌표  
        glVertex3f(v[b].x, v[b].y, v[b].z); // b 정점의 좌표  
        glVertex3f(v[c].x, v[c].y, v[c].z); // c 정점의 좌표  
        glEnd();  
    }  
}
```





## 메시(mesh) 그리기 3 - 면

```
void CMesh::drawMesh(void) {
    if(!v || !f) return;
    glBegin (GL_TRIANGLES) ;

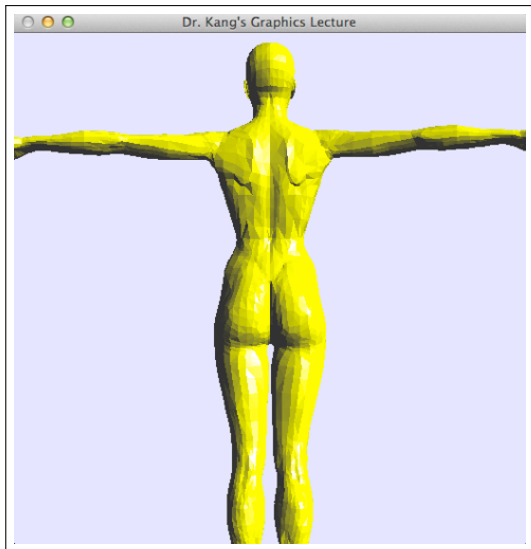
    for(int i=0;i<nF;i++) {
        // 법선 벡터를 계산하기 위한 정보
        cvertex p0, p1, p2; // 세 개의 정점 p0, p1, p2
        cvertex v0, v1; cvertex n; //면 위의 두 벡터 v0, v1 와 법선벡터 n
        p0 = v[f[i].v0];
        p1 = v[f[i].v1];
        p2 = v[f[i].v2];

        // v0 = p1 - p0
        v0.x = p1.x-p0.x; v0.y = p1.y-p0.y; v0.z = p1.z-p0.z;
        // v1 = p2 - p0
        v1.x = p2.x-p0.x; v1.y = p2.y-p0.y; v1.z = p2.z-p0.z;

        //  $n = \frac{v_1 \times v_0}{|v_1 \times v_0|}$ 
        n.x = v0.y*v1.z-v0.z*v1.y;
        n.y = v0.z*v1.x-v0.x*v1.z;
        n.z = v0.x*v1.y-v0.y*v1.x;
        float len = sqrt(n.x*n.x+n.y*n.y+n.z*n.z);
        n.x /= len; n.y /= len; n.z /= len;

        glNormal3f(n.x, n.y, n.z);
        glVertex3f( p0.x, p0.y, p0.z);
        glVertex3f( p1.x, p1.y, p1.z);
        glVertex3f( p2.x, p2.y, p2.z);
    }
    glEnd() ;
}
```

# 메시(mesh) 면 그리기 결과



# 메시(mesh) 그리기 - 법선 벡터의 저장

- 매번 면을 그릴 때마다 법선벡터를 계산하는 것은 비효율적
- 한 번 법선 벡터를 계산한 뒤, 이 결과를 각 정점별로 저장

```
class CMesh {  
    int nV; // number of vertices  
    int nF; // number of faces  
    cvertex *v; // vertex array  
    cface *f; // face array  
    cvertex *n; // 법선 벡터의 배열  
    ...  
public:  
    ...  
    void computeNormals(void); // 법선 벡터를 계산하여 n에 채움  
};  
#endif
```

## 메시(mesh) 그리기 - 법선 벡터의 계산

- 입력된 데이터를 이용하여 법선 벡터를 계산하는 `computeNormals` 메소드를 호출
- `computeNormals` 메소드는 앞에서 법선 벡터를 계산했던 방식과 동일한 방법으로 각각의 면에 대해 법선  $\mathbf{N}$ 을 계산
- 이 법선 벡터는 바로 사용되지 않음
- 어떤 면을 구성하는 정점이  $\mathbf{p}_0, \mathbf{p}_1, \mathbf{p}_2$  라면 각각의 법선 벡터를  $\mathbf{n}_0, \mathbf{n}_1, \mathbf{n}_2$ .
- 이 면에서 얻어진 법선 벡터는  $\mathbf{n}_0, \mathbf{n}_1, \mathbf{n}_2$ 에 누적

$$\mathbf{n}_0 = \mathbf{n}_0 + \mathbf{N}$$

$$\mathbf{n}_1 = \mathbf{n}_1 + \mathbf{N}$$

$$\mathbf{n}_2 = \mathbf{n}_2 + \mathbf{N}$$

모든  $\mathbf{n}_i$ 에 대해 정규화를 수행하면 각 정정별 법선을 얻을 수 있다.

# 메시(mesh) 그리기 - 법선 벡터의 저장

```
void CMesh::computeNormals(void) { // private method
    for(int i=0; i<nV; i++) {
        n[i].x = n[i].y = n[i].z = 0.0;
    }
    for(int i=0; i<nF; i++) {
        // 각각의 면에 대해서 외적을 이용한 법선 계산을 수행한다
        cvertex p0, p1, p2;
        cvertex v0, v1; cvertex N;
        int vert0, vert1, vert2;
        vert0 = f[i].v0; vert1 = f[i].v1; vert2 = f[i].v2;
        p0 = v[vert0];
        p1 = v[vert1];
        p2 = v[vert2];
        v0.x = p1.x-p0.x; v0.y = p1.y-p0.y; v0.z = p1.z-p0.z;
        v1.x = p2.x-p0.x; v1.y = p2.y-p0.y; v1.z = p2.z-p0.z;
        N.x = v0.y*v1.z-v0.z*v1.y;
        N.y = v0.z*v1.x-v0.x*v1.z;
        N.z = v0.x*v1.y-v0.y*v1.x;
        // 이렇게 얻어진 법선 벡터는 이 면을 구성하고 있는 정점 3 개의 법선 데이터에 누적된다
        n[vert0].x += N.x; n[vert0].y += N.y; n[vert0].z += N.z;
        n[vert1].x += N.x; n[vert1].y += N.y; n[vert1].z += N.z;
        n[vert2].x += N.x; n[vert2].y += N.y; n[vert2].z += N.z;
    }
    for(int i=0; i<nV; i++) {
        // 모든 정점에 대해 누적된 법선 벡터를 정규화한다
        float len = sqrt(n[i].x*n[i].x+n[i].y*n[i].y+n[i].z*n[i].z);
        n[i].x /= len; n[i].y /= len; n[i].z /= len;
    }
}
#endif
```

# 메시(mesh) 그리기 - 렌더링 결과

