

Пояснительная записка к проекту **Color Cube**

Автор:
Архангельский И.А.

30 апреля 2012 г.

Содержание

1	Соответствие техническому заданию	2
2	Комментарии и пояснения по реализации	3
1	Вращение	3
2	Проецирование	3
3	Изменение длины ребра	3
4	Разбиение на сегменты	4
5	Преобразование перемещения мыши в углы поворота	4
3	Ссылки	6

Часть 1

Соответствие техническому заданию

Возможности менять положение наблюдателя

Вращение куба фактически, есть изменение положения наблюдателя вокруг куба. Изменение размера куба, есть изменение расстояния между наблюдателем и кубом.

Вращать куб

Реализовано

Менять размер куба

Реализовано

Задавать шаг (в примере 16x16x16, а надо бы и 8x8x8)

Реализовано изменение количества слоев в диапазоне [2 : 20], отрисовка с большего количества слоев требует более оптимальных алгоритмов отрисовки (Z-buffer, двойная буферизация) для которых процессор не предназначен, а значит использование видеокарты напрямую, что ограничивает кроссплатформенность приложения. Однако, класс реализующий вычисления достаточно абстрактен для того, чтобы использовать его с любой библиотекой реализующей графический вывод на экран средствами видеокарты.

Включать отключать вывод рёбер.

Не реализовано

Построение сечений

Не реализовано

Часть 2

Коментарии и пояснения по реализации

Куб задается 8 точками в пространстве (вершины). Центр куба находится в точке $(0, 0, 0)$. Грани строятся по 4 точкам.

1 Вращение

Вращение куба реализовано с помощью преобразования координат. Если рассматривать вершину куба как вектор, то поворот в некоторой плоскости есть умножение вектора на специальную матрицу.

Rolling. Вращение вокруг оси x

$$\text{Матрица поворота: } M_x(\alpha) = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos \alpha & -\sin \alpha \\ 0 & \sin \alpha & \cos \alpha \end{pmatrix}$$

Pitching. Вращение вокруг оси y

$$\text{Матрица поворота } M_y(\alpha) = \begin{pmatrix} \cos \alpha & 0 & \sin \alpha \\ 0 & 1 & 0 \\ -\sin \alpha & 0 & \cos \alpha \end{pmatrix}$$

Yawing. Вращение вокруг оси z

$$\text{Матрица поворота: } M_z(\alpha) = \begin{pmatrix} \cos \alpha & -\sin \alpha & 0 \\ \sin \alpha & \cos \alpha & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$

2 Проецирование

Для проецирования было решено использовать диметрическую проекцию. То есть x и y координаты искажаются. Формула искажения была выбрана такая :

$$x' = x \frac{d - z}{d + a}$$

где,

d - это некоторая константа, фактически отвечающая за расстояние от объекта до плоскости экрана.

a - длина ребра куба.

В текущей реализации $d = 8a$ Точно такой же коэффициент используется для преобразования

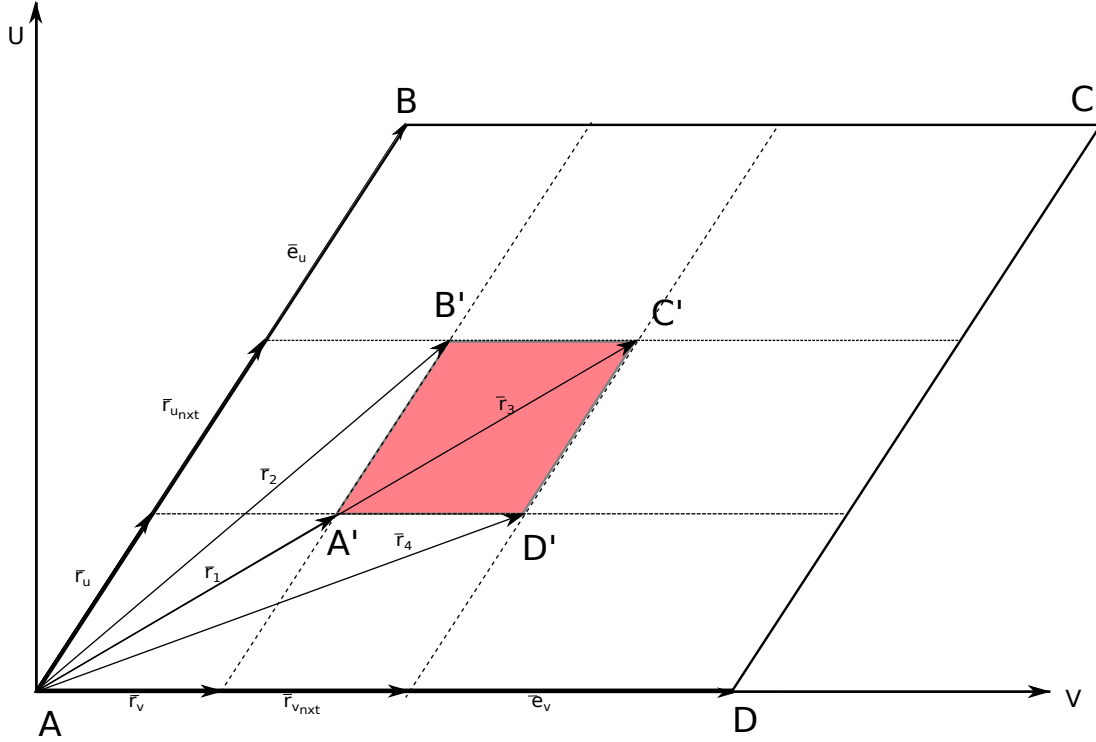
$$y' = y \frac{d - z}{d + a}$$

3 Изменение длины ребра

Так как куб отпозиционирован так, что его центр находится в точке $(0, 0, 0)$, для изменения длины ребра куба, достаточно изменить длину векторов, которые соответствуют вершинам куба. Тем самым к каждой вершине применяем преобразование

$$\begin{cases} x' = x \frac{l^{\frac{1}{3}}}{\sqrt{x^2 + y^2 + z^2}} \\ y' = y \frac{l^{\frac{1}{3}}}{\sqrt{x^2 + y^2 + z^2}} \\ z' = z \frac{l^{\frac{1}{3}}}{\sqrt{x^2 + y^2 + z^2}} \end{cases}$$

4 Разбиение на сегменты



Пусть имеем грань куба, уже спроецированную на плоскость UV (плоскость экрана). И грань в пространстве UV описывается четырьмя точками $A(v_a, u_a), B(v_b, u_b), C(v_c, u_c), D(v_d, u_d)$. Построим векторы \vec{e}_u и \vec{e}_v :

$$\vec{e}_u = (v_b, u_b)$$

$$\vec{e}_v = (v_d, u_d)$$

Пологаем, что стороны не обязательно параллельны осям, но точка A совпадает с началом координат.¹ Пусть c - количество сегментов в разбиении по каждому вектору (\vec{e}_u, \vec{e}_v) , а i, j - индексы текущего сегмента. Тогда, векторы $\vec{r}_u, \vec{r}_{u_{nxt}}, \vec{r}_v, \vec{r}_{v_{nxt}}$ вычисляются по формулам:

$$\vec{r}_u = \frac{i}{c} \vec{e}_u$$

$$\vec{r}_v = \frac{j}{c} \vec{e}_v$$

$$\vec{r}_{u_{nxt}} = \frac{i+1}{c} \vec{e}_u$$

$$\vec{r}_{v_{nxt}} = \frac{j+1}{c} \vec{e}_v$$

Тогда точке A' сегмента соответствует вектор $\vec{r}_u + \vec{r}_v$, точке B' — $\vec{r}_{u_{nxt}} + \vec{r}_v$, точке C' — $\vec{r}_{u_{nxt}} + \vec{r}_{v_{nxt}}$, точке D' — $\vec{r}_u + \vec{r}_{v_{nxt}}$. Координаты сегмента цветового куба определяются в полной аналогии, но работаетм в пространстве RGB. Найденный сегмент закрашивается средним цветовым значением сегмента.

5 Преобразование перемещения мыши в углы поворота

Пусть $roll$ — угол поворота вокруг оси X , $pitch$ — угол поворота вокруг оси Y , yaw — угол поворота вокруг оси Z

$\Delta x, \Delta y$ — изменение координаты указателя мыши на экране

¹В реализации разбиения это вообще говоря не так, но сделаем это допущение для простоты изложения.

k - коэффициент (в текущей реализации $k = 3600$)

Тогда новые углы поворота вычисляются по формулам:

$$roll' = roll - \Delta y \frac{2\pi}{k}$$

$$pitch' = pitch - \Delta y \frac{2\pi}{k}$$

$$yaw' = \begin{cases} yaw - \frac{2\pi}{k} \frac{\Delta x}{\Delta y}, y \neq 0 \\ yaw - \frac{2\pi}{k} \Delta x, y = 0 \end{cases}$$

Часть 3

Ссылки

- Последняя ревизия исходных текстов проекта
- Исходный текст \LaTeX этого документа
- Последняя ревизия этого документа
- Сгенерированная документация проекта