

Виртуальная реальность

занятие №5

Рябинин Константин Валентинович

e-mail: icosaeder@ya.ru

jabber: icosaeder@jabber.ru

Пермь, 2012

Анимация – это вдыхание жизни в сцену :)

Анимация – это последовательное отображение
(конструктивно) **кадров с различным содержанием**

Программно-аппаратная поддержка анимации:
механизм двойной буферизации

→ **Строго говоря, любое свойство объекта
может быть анимировано**



Важное требование к анимации:
сохранение межкадрового соответствия
(*frame-to-frame coherence*)

Анимация по таймеру:

- **Идея:** запуск некоторого таймера (должен поддерживаться системой), который в наперёд заданные моменты времени вызывает функцию обновления состояния
- **Способ** имеет право на существование лишь в исключительных случаях
- Таймер лучше использовать как триггер анимации, а не как её «драйвер»

Непрерывная анимация:

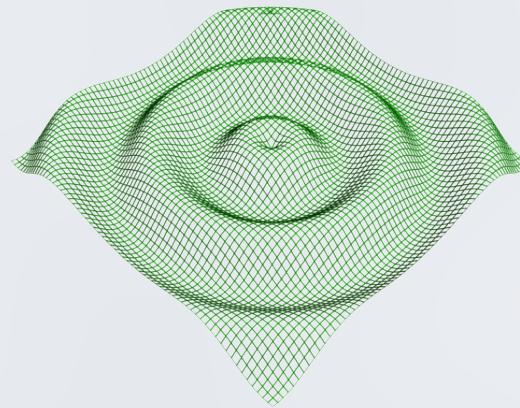
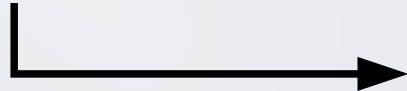
- **Идея:** обновление состояния происходит с максимально возможной скоростью, а величина изменения вычисляется на основе желаемой и фактической скорости

→ Чаще всего **трёхмерные объекты** представляются лишь своими **внешними поверхностями**

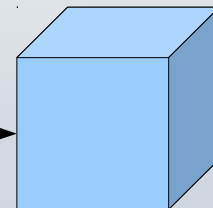
Подходы к заданию поверхностей

- Аналитически (процедурные поверхности)

$$z(x; y) = a \cdot \sin(\alpha(x^2 + y^2)) \cdot e^{-\beta(x^2 + y^2)}$$



- Наперёд заданным массивом вершин (загрузка из файлов)



Семантический разрыв между проектированием / обработкой сцены и её отображением:

- Прикладной программист стремится оперировать **трёхмерными объектами**, тогда как визуализация производится на уровне **множества полигонов**.

То есть на низком уровне всякое объектное представление сцены теряется

- Часто необходимы соответствующие прослойки для хранения структур объектов; естественным является использование ООП

Квадрика – это алгебраическое многообразие, которое можно задать однородным квадратным уравнением

Квадрика – это поверхность 2-го порядка

Квадрик-примитив – это трёхмерный объект на основе полигонализации поверхностей второго порядка

Характерные черты:

- **Чаще всего являются процедурными**
- **Имеют легко управляемую детализацию**
- **Основное назначение:
конструирование тестовых сцен**

Источник света – это объект или псевдообъект в трёхмерном пространстве, характеризующий положение и свойства осветителя

Модель освещения – конкретная схема определения интенсивности отражённого к наблюдателю света в каждой точке изображения

Виды моделей освещения:

- Локальные – во внимание принимается только свет, падающий на поверхность объекта от источников**
- Глобальные – во внимание принимается свет, падающий на поверхность объекта от источников и отражённый от других объектов сцены**

Критерий качества модели освещения – не физическая точность, а **визуальный эффект**

Любая модель освещения должна учитывать кривизну поверхности. Учёт происходит при помощи **нормалей**

→ Чаще всего (в частности, в OpenGL) нормали задаются **в вершинах** поверхности

Материал – совокупность визуальных свойств поверхности

Модель освещения характеризуется:

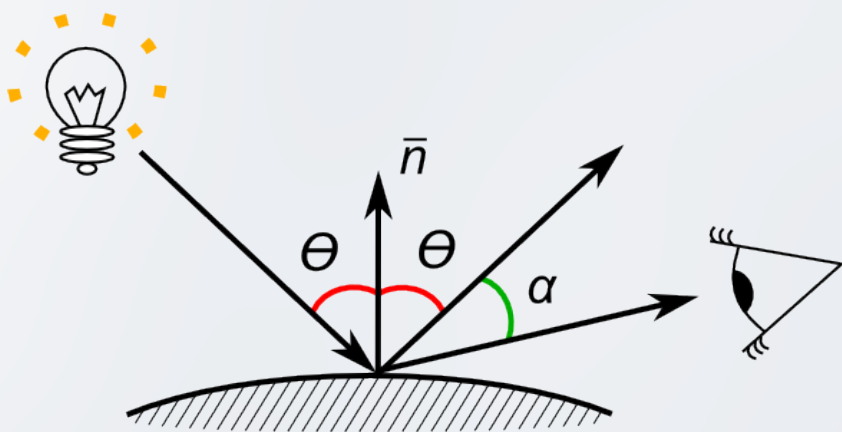
- Допустимыми свойствами источника света
- Допустимыми свойствами материала объекта
- Алгоритмом вычисления интенсивности отражённого к наблюдателю света

Мы будем рассматривать только **локальные** модели

Важные понятия модели освещения в OpenGL:

(являются важными в большинстве существующих простых моделей)

- Диффузное освещение (diffuse) – свет от источника, равномерно рассеянный поверхностью во всех направлениях (матовая поверхность)
- Зеркальный блик (specular) – свет от источника, отражённый от поверхности в конкретном направлении (зеркальная поверхность; конкретным является направление по оси зрения наблюдателя)
- Окружающее освещение (ambient) – свет «отражённый от окружающей обстановки», равномерно рассеянный поверхностью во всех направлениях
- Ослабевание света (attenuation) – уменьшение интенсивности света по мере удаления от источника



$$I = I_a \cdot K_a + \frac{I_d \cdot K_d \cdot \cos \theta + I_s \cdot K_s \cdot \cos^N \alpha}{C_s + C_l \cdot D + C_n \cdot D^2}$$

I — итоговый цвет

I_a — цвет окружающей подсветки источника света

K_a — цвет окружающей подсветки материала

I_d — цвет диффузного освещения источника света

K_d — цвет диффузного освещения материала

I_s — цвет зеркального блика источника света

K_s — цвет зеркального блика материала

N — показатель величины блика

C_c — константное затухание

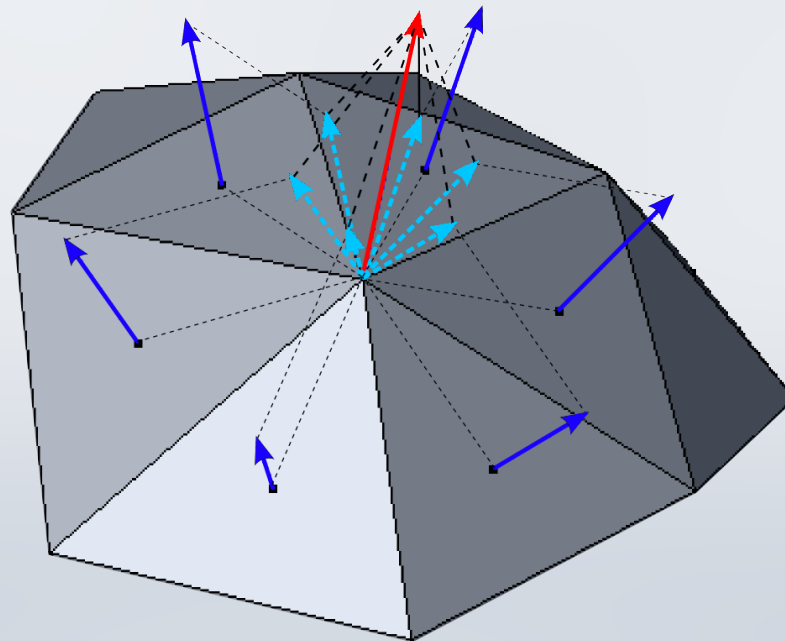
C_l — коэффициент линейное затухание

C_n — коэффициент квадратичного затухания

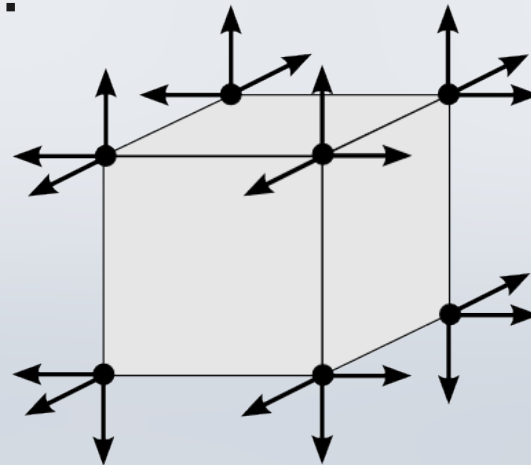
D — расстояние от источника света до точки поверхности

- **Плоская закрашка** – полигон закрашивается цветом, являющимся средним арифметическим цветов в его вершинах
- **Закраска Гуро** – цвет в каждой точке полигона есть результат билинейной интерполяции цвета вдоль сканирующей строки
- **Закраска Фонга** – цвет в каждой точке полигона пересчитывается на основе нормали, полученной билинейной интерполяцией вдоль сканирующей строки


- Если поверхность объекта задаётся **аналитически**, вектор нормали в каждой вершине является **градиентом** порождающей функции
- Если поверхность объекта задаётся множеством наперёд заданных многоугольников, у которых известны только координаты вершин, наиболее правильным способом вычисления нормали в каждой вершине является среднее арифметическое нормалей к многоугольникам, смежным с данной вершиной (**алгоритм сглаживающих групп**)



- В результате вычисления нормалей по алгоритму сглаживающих групп, светотень по поверхности распространяется плавно (что вызывает эффект гладкой поверхности)
- Данный эффект не всегда является желательным: иногда следует вывести «гранёную» поверхность
- Для этого может быть использована «плоская» закрашка (flat shading), но её использование не всегда возможно (в новых версиях OpenGL она не поддерживается)
- В этом случае необходимо дублировать данные о нормалях в вершинах:



- Нормаль принято задавать направлением (вектором)
- Перед расчётом освещённости, нормаль необходимо нормировать
- В процессе применения преобразований вершин, перпендикулярность этого направления плоскости грани, которой инцидентна вершина с данной нормалью, может быть нарушена
- При проецировании на плоскость экрана перпендикулярность нарушится в любом случае
- Для решения этих проблем:
 - Расчёт освещённости делают для вершины, только лишь размещённой на сцене, но ещё не спроецированной на экран (то есть трансформированной только матрицей `ModelView`)
 - Трансформацию нормали производят не матрицей `ModelView`, а особой матрицей, которая является инверсно-транспонированным первым главным минором 3-го порядка матрицы `ModelView`


$$\begin{pmatrix} m_0 & m_4 & m_8 & m_{12} \\ m_1 & m_5 & m_9 & m_{13} \\ m_2 & m_6 & m_{10} & m_{14} \\ m_3 & m_7 & m_{11} & m_{15} \end{pmatrix}$$
$$N = \left(\begin{pmatrix} m_0 & m_4 & m_8 \\ m_1 & m_5 & m_9 \\ m_2 & m_6 & m_{10} \end{pmatrix}^{-1} \right)^T$$
$$n' = N \cdot n$$