
幕起

很抱歉占用大家写代码的时间(或者其实被挪用去做其它事情的时间)。作为陈宇飞老师对高程实践课分享的一次实践，我和王维斯同学将向大家分享我们在写某份小作业时的一些经验。

那么，在接下来的一节实践课的时间内，我们邀请大家一起“云写表”。在分享关于钟表的设计思路和算法的同时，逐渐写成一只完整的表。

大纲将在课后分享给大家。然而，为了调动同学们自主设计和调试的积极性，过程中对代码进行保护，不会在共享屏幕中展示完整代码。

另外，过程中有任何疑问可以在聊天框打出(或者开麦也行)。我们尽力解答。

作业内容

写一个尽量好看的表。

使用工具：VS2019 C++ easyX

得分点

能吸引到老师或 TA 的点。~~TA 说了算~~

- 1 没有锯齿
- 2 独特的设计
- 3 其它图像处理算法

扣分点

- 1 使用类(class)等后续知识点；
- 2 不使用 struct
- 3 基本做的跟作业题上附的 demo 差不多。

设计思路和算法分析

在埋头写代码前，拿出纸笔或者数位板，让灵感飞一会儿。

在写之前就设计好自己的钟表的大致效果，减少大面积修改和时间浪费。

表针设计

百度“钟表设计”以获取别人的灵感 www 甚至可以找一些（不一定是钟表）的艺术设计网站。

简约

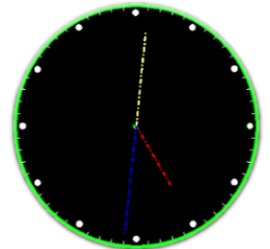
因为实现钟表的正常转动是最基础的要求，因此不揭示实现方法了。

//clock1（摘个别人的表）

由此，一个比被辞退的员工的表好看一点的表已经写完了。

最后将这份代码提交到 OJ 上，大功告成。

本节课到此结束。



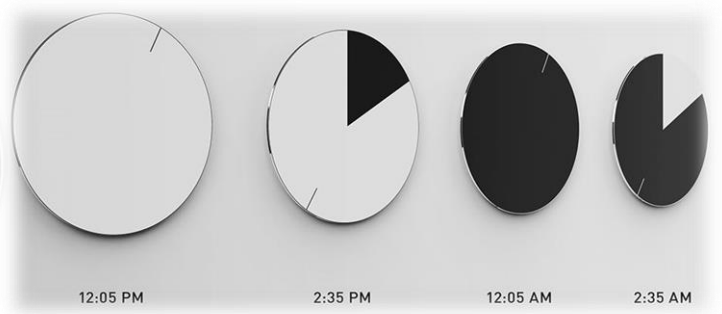
华丽

好看是好看，就是写起来费头发。

异形



anomaly .mp4



表盘设计

普通表盘

生活中，大部分时候我们见到的种还是“基础款”的。在此基础上，我们着重讲一个颜色的搭配。

//clock2: ellyes clock ver1; 提前打开网站 某些可能要翻墙

嗟来之食：

<https://colorhunt.co/>

空格摇摇乐 <https://coolers.co/88a2aa-ada296-e2856e-f42c04-0f1a20>

上传一张图片，还你一套配色（配合图片式背景食用）：

<https://www.canva.com/colors/color-palette-generator/>

<http://www.colorfavs.com/>

<http://colormind.io/>

输入你想分析的网站，返回该网站的配色分析：

<http://webcolourdata.com/>

好看的渐变色（小思考：怎么画出渐变色？）：

<https://webgradients.com/>

<https://uigradients.com/#Venice>

<https://www.grabient.com/>

异形表盘

有没有同学心里想画一个漂亮的表盘，但是找不到相关图形的函数，最后妥协了？

Task. A 怎么画一个正三角形的表盘？

三条直线

给直线中围着的的表盘上色可能比较麻烦。

Task. B 怎么画一个心形表盘并上色？

//打开画图

两个圆+一个长方形+两个长方形遮住

Task. C 怎么画一个手表？

后面会讲手写直线和曲线，听完课就会了。

另外，WWS 将额外展示一些漂亮的高级图形的画法，这里先卖个关子。



手写直线生成

走上架空 easyX 的不归路。

DDA 算法

题目：从点(0,0)角开始，生成直线 $y=3x$ ，到(100,300)结束。

我们将这两个坐标相减，发现：这条直线跨越了 300 个行像素点，100 个列像素点

因此我们选择以 y 为步长，一行一行的渲染。

Q: 为什么选 y? 何时选 x? //打开带方格的画图讲解

函数的普适画法

列出参数方程。在参数范围内设置精度，以一定的步长打点，然后将点连成直线。好比在圆周上均匀的取一些点，然后把他们连起来。我们知道，你取的点越多，最终连起来的曲线越均匀，而代价是随着取点变多，对机能的要求也会增大。

//Q: 我们应该取多少个点最为合适? A: 基本看上去光滑即可。

//Q: 有的函数列不出参数方程怎么办? A: 模仿上述 DDA 算法，以像素点为步长，按行/列渲染图像

举例：我们来写一个玫瑰曲线。 $\rho = a \cdot \sin\left(\frac{n}{d}\theta\right)$

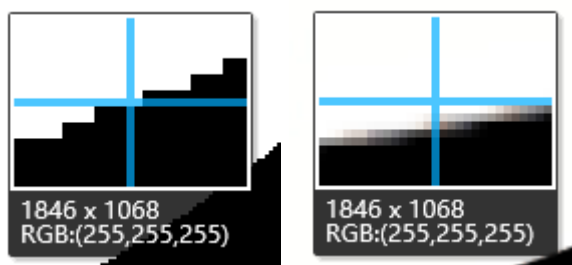
改写为参数方程：

$$\begin{cases} x = a \sin(n\theta\pi) \cos(d\theta\pi) \\ y = a \sin(n\theta\pi) \sin(d\theta\pi) \end{cases} (0 \leq \theta \leq n \cdot d \% 2\pi: 2\pi)$$

让 θ 每次增加 0.001，并相应计算出 x、y 的值

//clock3: 并演示精度过低（增加 0.01）的结果（取点太少）

让 n 和 d 的取值分别和分针、秒针相关联，这样我们就得到了一个随之间变化的玫瑰曲线。



抗锯齿

出现锯齿出现的原因就是屏幕的分辨率不够。如左图右下角，白色和黑色的交界处是一段圆弧，方框中是这段圆弧的放大。可以明显的看出，每一个像素点非黑即白；一旦放大，就会显现出所谓“锯齿状”，经不起细品。于是呢，我们把他的边缘做一个渐变。如右图，边缘从白色慢慢地过渡到黑色，从而整个画面看起来更平滑。这就是所谓的“消除锯齿”，以此达到假装更高分辨率的效果

不难发现，抗锯齿必然需要额外的运算，所以就有五花八门的抗锯齿算法，目的都是以尽量小的性能损耗来尽量大的优化建模边缘的视觉感受。他们的效果随场景不同，各有千秋。

那么，接下来有请 WWSd1 为我们介绍一些简单的抗锯齿算法。

SSAA 算法（朴素超级采样抗锯齿）

SDF 算法

基本非直线图形（比如椭圆）的抗锯齿

环境设计

主体部分已经完成，我们还能如何“放飞自我”呢？

背景设计

思考：上文提到的渐变背景色如何实现？

图片：相对路径插入图片和提交注意事项

代码：写一个简单的粒子效果//clock4

代码：高级的背景光点（WWS）

思考：如何实现“阳光”的效果？

把表的一部分较亮，另一边调暗；亮暗交界线随时间而变化？

互动设计

画面对鼠标移动反馈



1950591 黄茂森.mp4

此外，可以设计如表针对鼠标点击的反馈。例如：鼠标每点击一下，就更换一次表盘的颜色

//打开摇摇乐点空格

当然，也可以是按钮+对话框式的传统交互。

视听设计

不展开。也许会在后续大作业时分享 bgm 相关(比如直接插入，或者用自带音效自制 bgm)



1950394 杨泽华.mp4

性能优化+动态渲染

CHY 的部分

Q: 有的同学发现，自己的表出现了跳秒的问题。比如，秒针有时会直接从 29 秒跳过 30 秒指向 31 秒。这是为什么？

//clock5

A: 您的程序可能没有使用 `sleep()`；或者使用了 `sleep(1000)`，也就是每 1 秒渲染一次。渲染耗时

Q: 增加完这些花里胡哨的功能后，我的表开始频繁出现图像闪现的问题，怎么办？

//clock6

A: `BatchDraw`

解决以上问题后，我们就可以设计更漂亮的界面了。

我们把之前的玫瑰曲线切成 250 份，将 `sleep` 间隔改为 40ms，也就是每间隔 40ms 渲染曲线的其中一份。这样，我们一共需要 $40\text{ms} \times 250 = 10\text{s}$ 来渲染出一个完整的玫瑰曲线。

这样，我们以 10s 为一周期，得到了动态的玫瑰曲线。10s 过后，再渲染下一条新曲线。

最后，我们在 10s 周期的第 7-10s 对曲线的颜色进行调整，不断的让它从白色调整为接近背景色，这样两个曲线之间就有了过渡。

//clock7

Q: 改成动态渲染以后，我的曲线会盖到表针上面，怎么办？

A: 暴力的办法：每一帧渲染完曲线以后重新渲染一下表针。

正常的办法：渲染曲线上的每一段前先判断会不会触碰表针。

//clock7.5

事实上，还有一些其它细节（比如连线断点，整秒曲线被刷）。经过一番 debug 后，一个简单的钟表就写好啦！

到此，我们的云写表就告一段落了。每一位参与者可以给其他人也给自己点个赞 2333

接下来，将由 WWS 为我们传授一些更高级的性能优化操作，以及高斯模糊等高级图形学算法。

WWS 的部分

1. easyx 的效率问题，当自行实现 SDF 抗锯齿算法后，可以考虑直接操作底层 BUFFER 而抛弃使用 easyx 的函数
2. 若没有自行实现 SDF，那么可以考虑离屏/离线渲染（预处理），将一些绘制很复杂的图元在启动时预处理好（如高斯模糊）
3. 更进阶的，自行生成维护一个 float 类型的 BUFFER（底层是 4 字节的 BUFFER），并使用 release 编译启用向量优化加速

高级图形学算法

高斯模糊（辉光效果）

贝塞尔曲线

Alpha 通道叠加

代码构建

函数的封装+注释

全局函数到底香不香？

Struct 到底香不香？

Q：这份代码应该分成几大块？

代码的拓展性

尝试一下：

```
10 //时钟大小随画布大小X、Y自适应改变
11 const int X = 350;
12 const int Y = 375;
13 //背景曲线速度，如果机能较低曲线不完整请调至4
14 const int S = 3;
15 //背景星星数量和速度
16 const int STAR = X / 3;
17 const int SPEED = 3;
18 //以上参数均可自由调整
19
20 //以下参数不建议调整
21 //渲染精度
22 const int C = 5;
23 //最大帧率限制
24 const int FPS = 30;
```

Level1: 将画布大小设为全局常量, 让你的表的中心随 X Y 改变, 表盘大小和表针粗细随 X Y 自动调整, etc

Level2: 最大帧率限制。过高反而会卡死, 过低会导致画面卡顿。//30FPS 正正好

Level3: 请在聊天框打出其它你觉得可以设计为允许程序员自由调整的参数。

提高可玩性的同时, 也对 sleep() 等功能以及代码的整体逻辑有更深入的理解。

举例: 对有动态渲染的表, 如何防止它的移动速度被 sleep()/FPS 的修改而影响?

A: 渲染速度函数和 FPS 挂钩

资料收集

百度。从设计到算法, 信息常常是一门面向搜索引擎学习的学科。

多看 easyX 帮助文档, 善用搜索功能。

举例 1: 前面提到过的 BatchDraw

//打开帮助文档

举例 2: 我想在画面中输出文字, 搜索 text, 既可找到在画面上书写文字的函数, 进而还发现, 文字可以开启抗锯齿。

题外话: 切换成 release 重新编译然后找到 exe, 分享 exe 可以减少录屏的麻烦且文件很小, 缺点是只能在电脑端运行

尾声



陈宇飞

题目纯属玩,

如果你发现, 自己仿写出被辞退的员工的表已经费尽九牛二虎之力。请不要灰心, 相反, 这更说明你应该花更多的时间在高程的操练上。在不影响其他学科的前提下, 牺牲一些娱乐时间, 把这个“小作业”当成一次“小挑战”。你会发现, 刚才所说的设计思路和算法, 有许多只需要十几行即可实现。

祝大家逐渐发现写代码的魅力, 下一个在这里分享(秃头)的就是你!