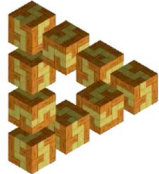


ТЕМА №17

Изрязване



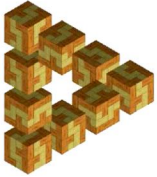


Съдържание

Тема 17: Изрязване

- Полупространства
- Задни повърхнини
- Скрити линии

Полупространства



Изрязване

Изрязване

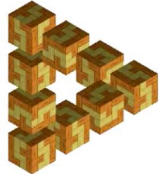
- Процес на премахване на примитиви или части от примитиви, които са във видимата част на сцената
- Различно от отсичането, което е премахване на нещата извън видимата част от сцената



Методи за изрязване

Основни методи

- Изрязване чрез полупространства с равнини
(на англ. *clipping planes*)
- Изрязване на стени
(на англ. *face culling*)
- Изрязване на скрити линии
(на англ. *hidden line removing*)



Полупространства

Изрязване с полупространства

- Равнина с уравнение $ax + by + cz + d = 0$
- Разделя пространството на две полупространства
- Рисува се само тази част от обекта, която се намира в положителното полупространство

Кое е то?

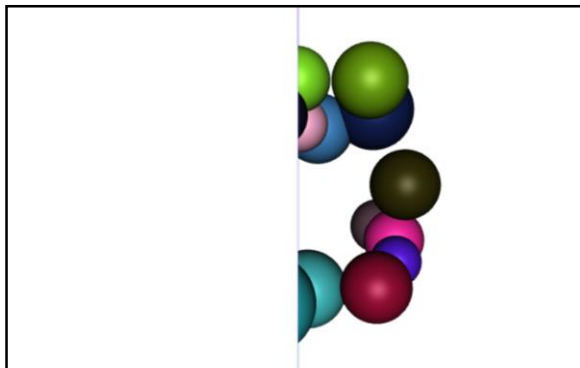
- За точка (P_x, P_y, P_z) имаме $aP_x + bP_y + cP_z + d > 0$



Пример

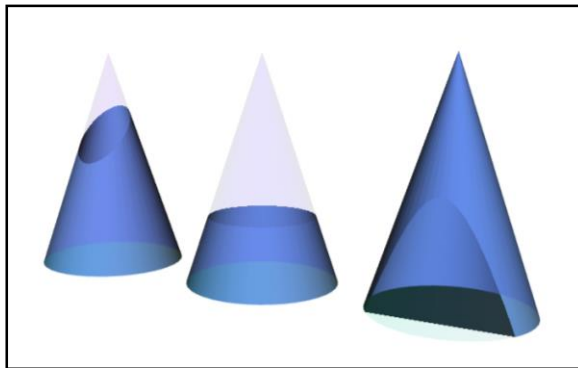
Изрязване по равнината YZ , т.е. $x = 0$

- Едната половина $+1x + 0y + 0z + 0$
- Другата половина $-1x + 0y + 0z + 0$



Отместена равнина т.е. $x = d$

- Опитайте се да разберете кои от тези четири варианта са: $\pm 1x + 0y + 0z \pm d$





Произволна равнина

Равнина може да се дефинира

- По три неколинеарни точки
- По точка и нормален вектор

Дефиниране по три точки

- Имаме три точки $P_i(x_i, y_i, z_i)$ за $i = 1, 2, 3$
- Надяваме се, че те не са колинеарни
(иначе няма да имаме еднозначно дефинирана равнина)

– Уравнение на равнината

$$\begin{vmatrix} x & y & z & 1 \\ x_1 & y_1 & z_1 & 1 \\ x_2 & y_2 & z_2 & 1 \\ x_3 & y_3 & z_3 & 1 \end{vmatrix} = 0$$

– След малко доработка получаваме

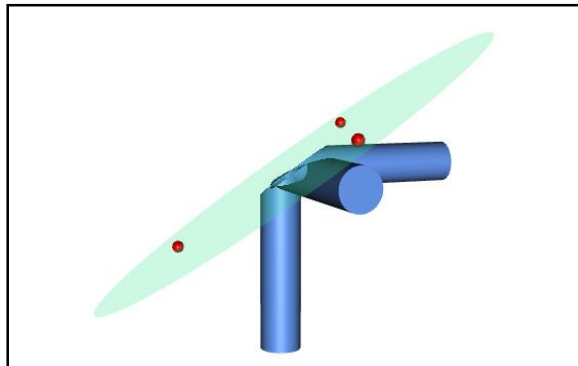
$$a = y_1(z_2 - z_3) + y_2(z_3 - z_1) + y_3(z_1 - z_2)$$

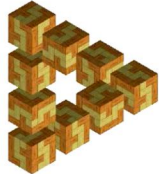
$$b = z_1(x_2 - x_3) + z_2(x_3 - x_1) + z_3(x_1 - x_2)$$

$$c = x_1(y_2 - y_3) + x_2(y_3 - y_1) + x_3(y_1 - y_2)$$

$$d = -[x_1(y_2z_3 - y_3z_2) + x_2(y_3z_1 - y_1z_3) + x_3(y_1z_2 - y_2z_1)]$$

- Методът е удобен, ако знаем трите точки, но не е много интуитивен
- Да проверим





Нормален вектор

Равнина може да се дефинира

- Точка + нормален вектор
- Силно интуитивна представа: ако хванем вектора като ръчка, можем да въртим равнината
- Ако местим точката – местим и равнината

Дали е по-лесен и математически?

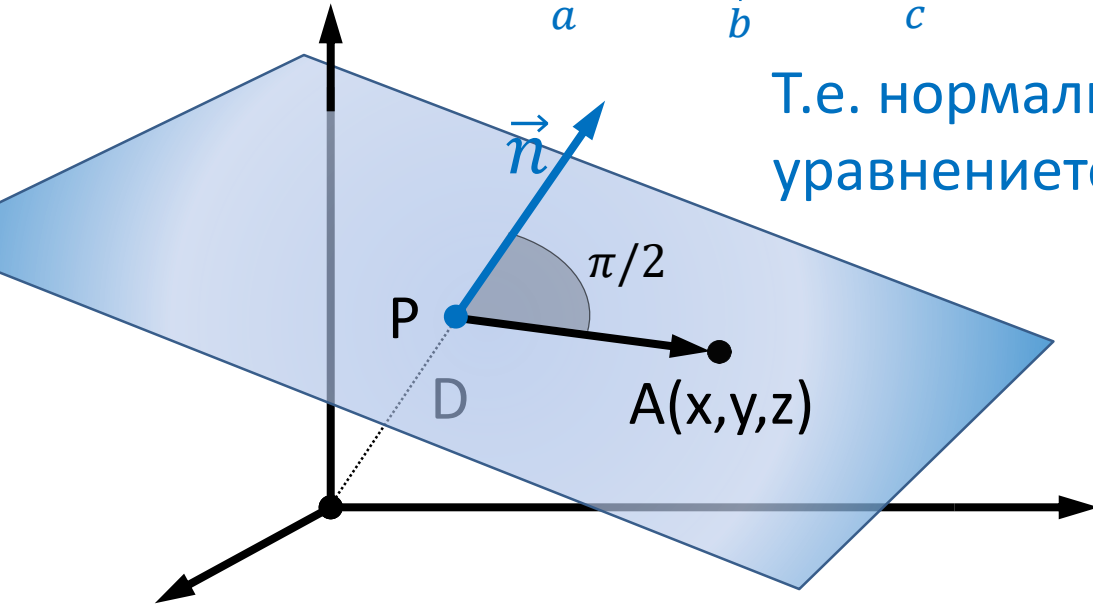
– Ако \vec{n} е нормалния вектор, а (x, y, z) е точка от равнината, то: $\vec{n} \cdot (A - P) = 0$

$$\Rightarrow n_x(x - p_x) + n_y(y - p_y) + n_z(z - p_z) = 0$$

$$\Rightarrow \underbrace{n_x}_a x + \underbrace{n_y}_b y + \underbrace{n_z}_c z - \underbrace{n_x p_x + n_y p_y + n_z p_z}_d = 0$$

Т.е. нормалният вектор определя 3/4 от уравнението на изрязващата равнина
последната ѝ четвъртина се получава от разстоянието D

$$D = \frac{d}{\sqrt{a^2 + b^2 + c^2}}$$

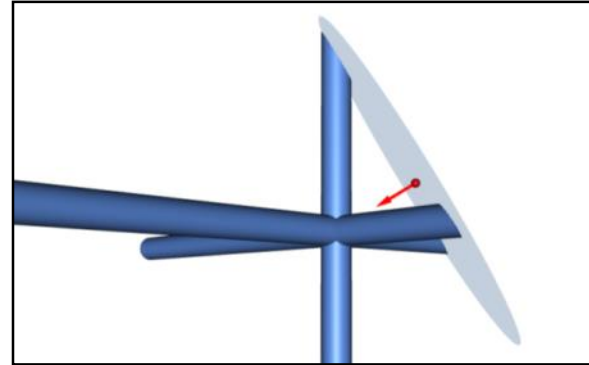


Интуитивността за равнината идва от

- Решаваме колко е отдалечена от $(0,0,0)$
- Решаваме накъде е обърната
- Това еднозначно я определя

А полупространството?

- Нормалният вектор \vec{n} буквално показва кое полупространство да остане

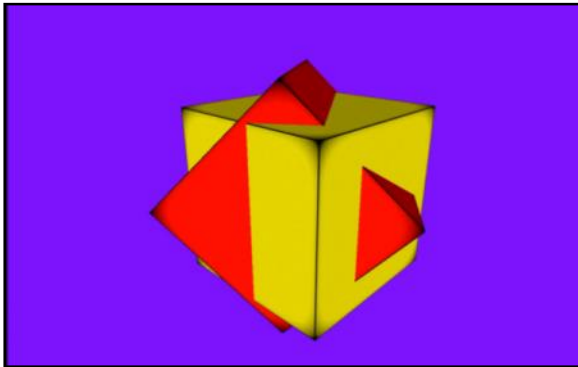




Примери

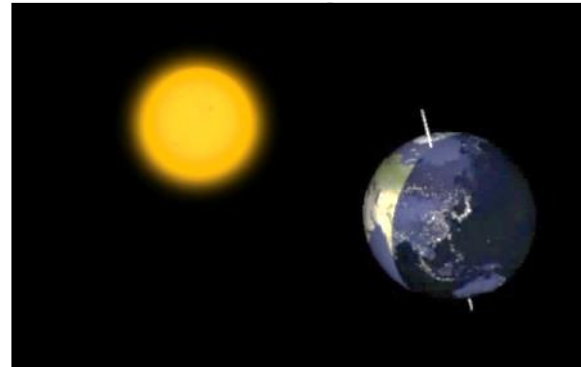
Примери с изрязващи равнини

- Куб през куб
- Ден и нощ



“A cube through a cube of the same size”

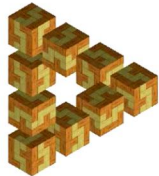
<http://youtu.be/D-W2QMSXSG4>



“Day and Night”

<http://youtu.be/LCLw1s5oD8w>

Изрязване на стени



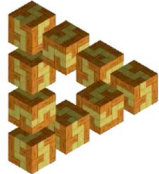
Изрязване на стени

Характеристики

- Изрязване на цели стени от графичен обект
- Изрязване на стени от мрежата му

Две доста различни цели

- Премахване на задни стени
- Рисуване с прозрачности



Цел 1

Премахване на задни стени

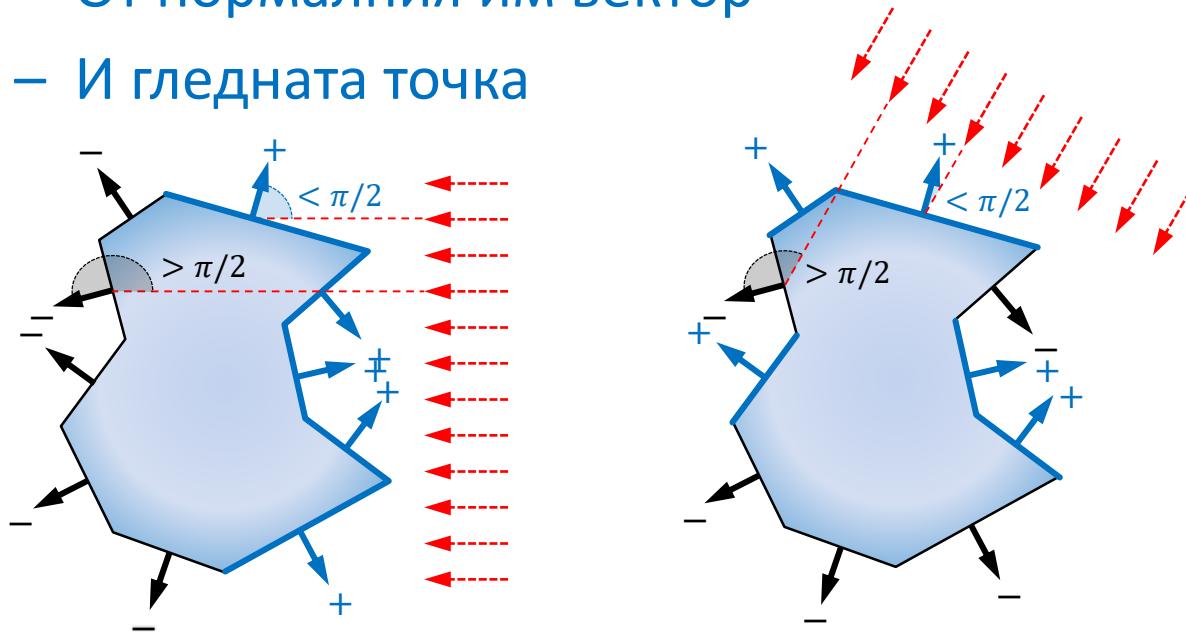
- Повечето обекти са плътни и непрозрачни
- Няма смисъл да се отделят ресурси за растеризиране на задните стени – те не се виждат
- Приложимо при липса на отражения, сенки и т.н.



Намиране на задни стени

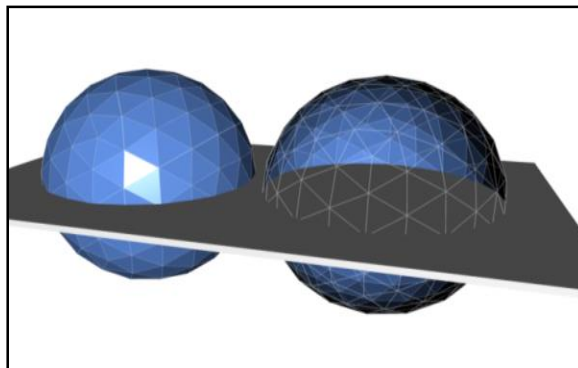
Знак на скалярно произведение

- От нормалния им вектор
- И гледната точка



Бонус – няма принципна разлика

- Изрязване на задни стени
- Изрязване на предни стени





Цел 2

Рисуване с прозрачности

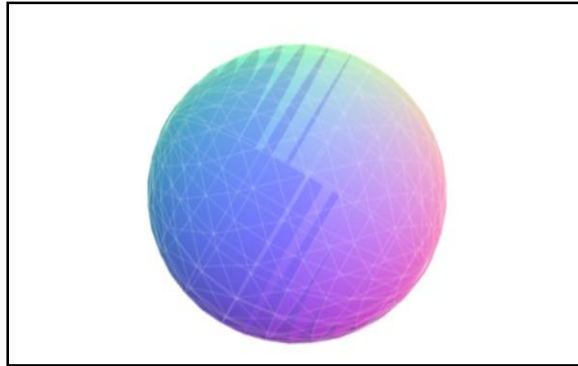
- Прозрачни стени – лесен алгоритъм за рисуване, ако те са подредени отзад напред

Проблем

- При въртене на обекти
- При промяна на гледната точка

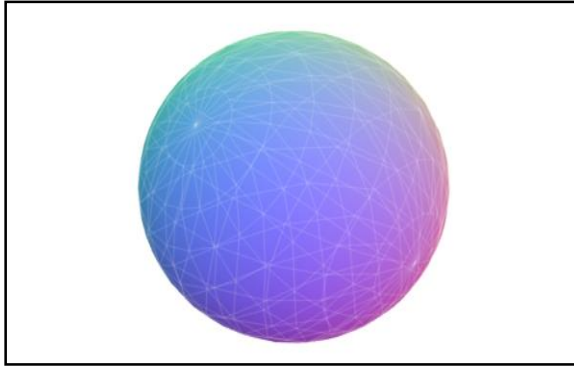
Дефектна прозрачност

- Много е тежко всеки път да се сортират стените отзад-напред
- Ако не се прави, става това:



Решение с рисуване на две фази

- Фаза 1: рисуват се всички задни стени
- Фаза 2: рисуват се всички предни стени

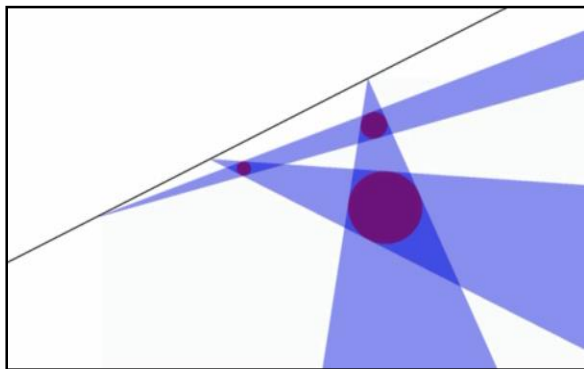




Примери

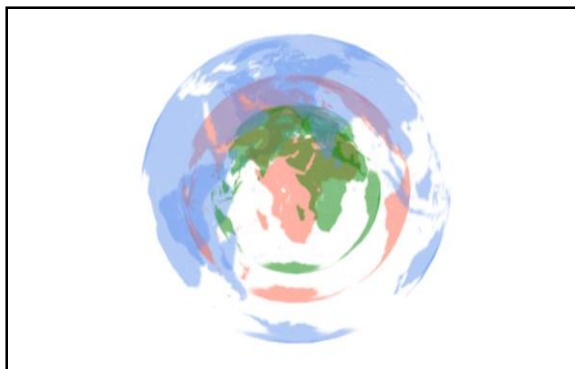
Примери с изрязване на стени

- Теорема на Монж
- Вложени земни кълба

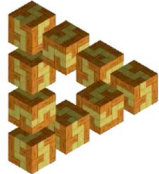


“Monge's Circle Theorem”

<http://youtu.be/LE3gQKelyLM>



**Изрязване на
скрити линии**



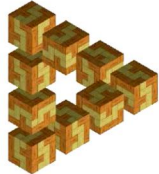
Изрязване на линии

Използване

- Премахване на линии, които са скрити
- Симулиране на непрозрачни стени

Някои алгоритми

- Алгоритъм на художника
- Алгоритъм на Нюел-Нюел-Санча
(Newell-Newell-Sancha)
- Използване на Z -буфер



Алгоритъм на художника

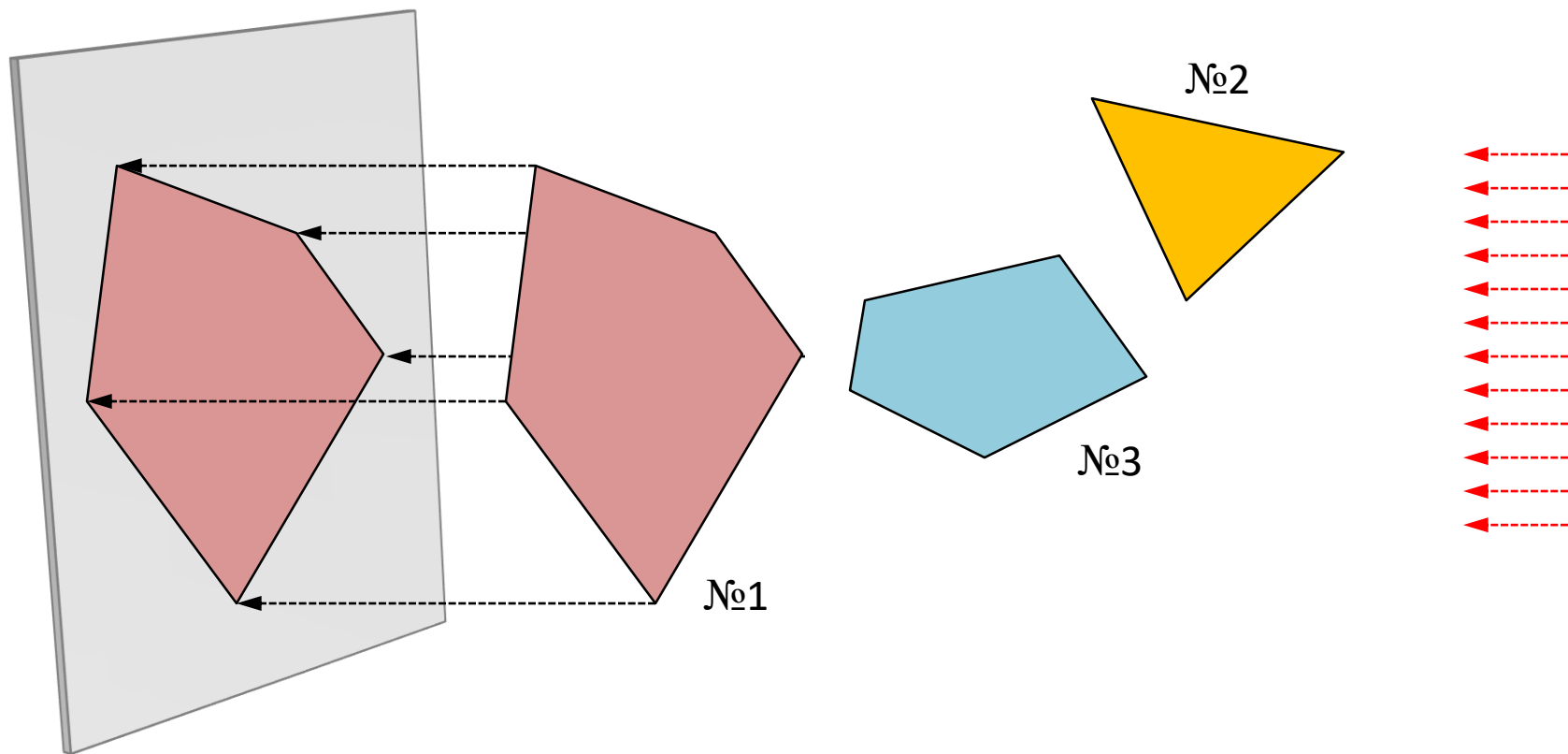
Основна идея

- Стените имат фиксиран приоритетен номер
- Рисуват се според този номер
- Новите стени се рисуват върху старите, заличавайки скритите елементи

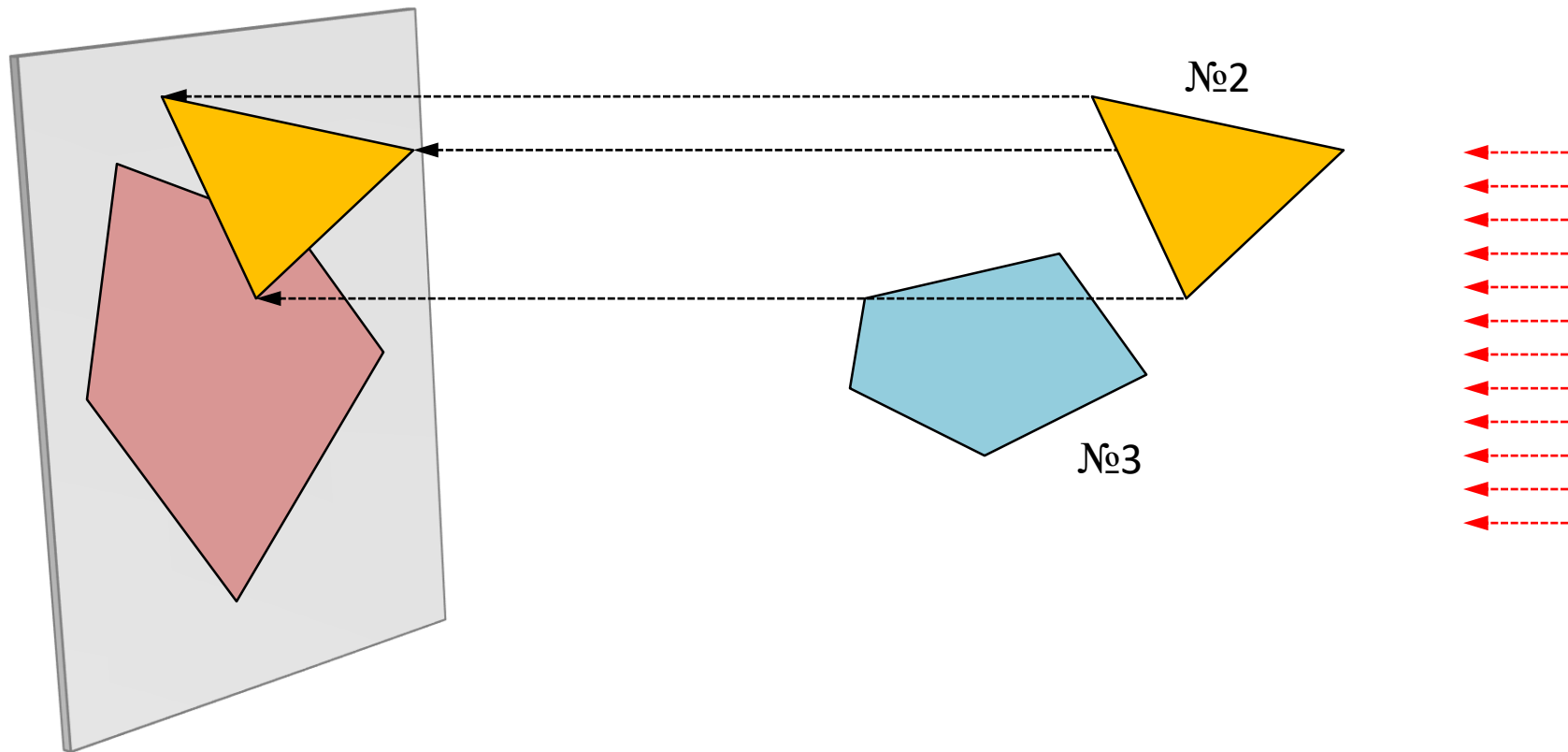
Основна трудност

- Установяване на номерацията

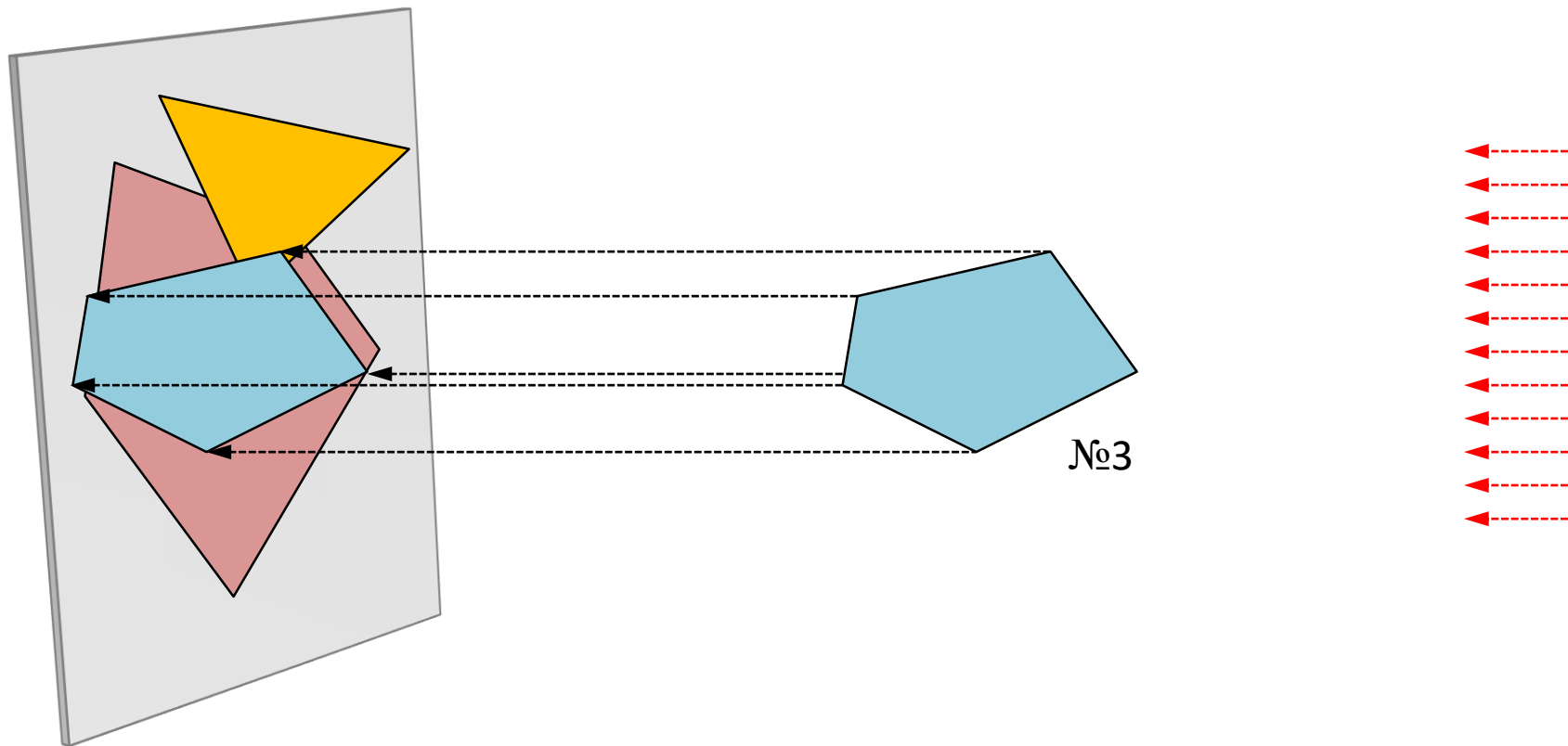
– Рисуваме най-задния объект



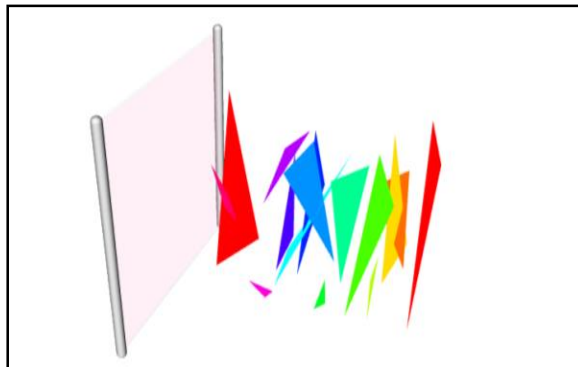
– Рисуваме обекта над него

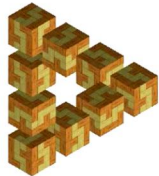


– Рисуваме следващия обект



– Да го раздвижим





Алгоритъм на Нюел-Нюел-Санча

Основна идея

- Стените се рисуват последователно
- Всяка заличава това под нея
- Подредбата се прави в реално време
- Проверява се дали две стени са потенциално пресичащи се – ако да, едната от тях се разделя
- Приложим само за равнинни стени

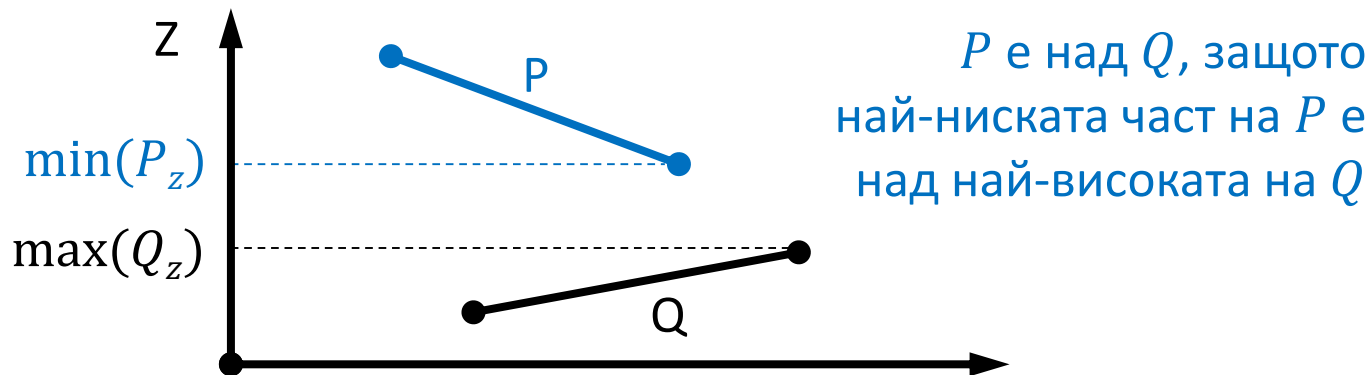
- Работи се на стъпки, започва се от най-леката
- Ако някоя стъпка може да определи ред на рисуване, стъпките след нея не се прилагат



Стъпки на алгоритъма

Стъпка 1 – пресичане по Z

- Проверява се дали две стени имат пресичане по Z
- Ако нямат, по-далечната може да се нарисува първа
- Понякога се прави предварително сортиране по Z



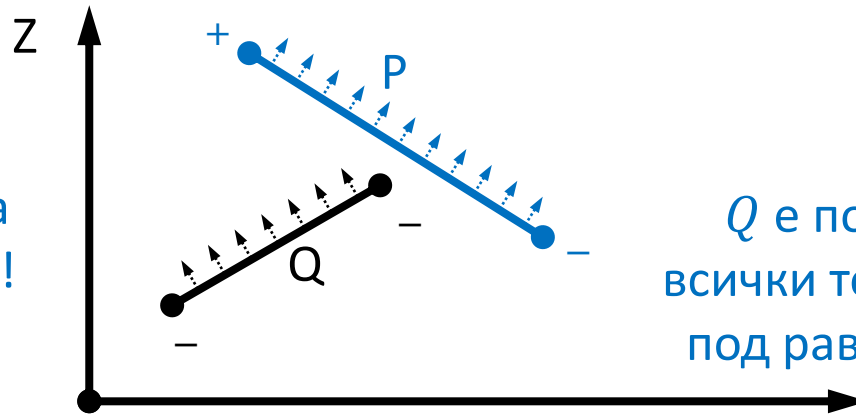
Стъпка 2 и 3 – пресичане по X и Y

- Проверява се дали две стени имат пресичане по X и после по Y
- Ако нямат, значи двете могат да се нарисуват независимо една от друга
- Картинката е аналогична

Стъпка 4 – част от полупространство

- Всяка стена разделя пространството
- Ако обект е изцяло в едното полупространство, значи ясно е над или под
- Двупосочна проверка $P \leftrightarrow Q$ и $Q \leftrightarrow P$

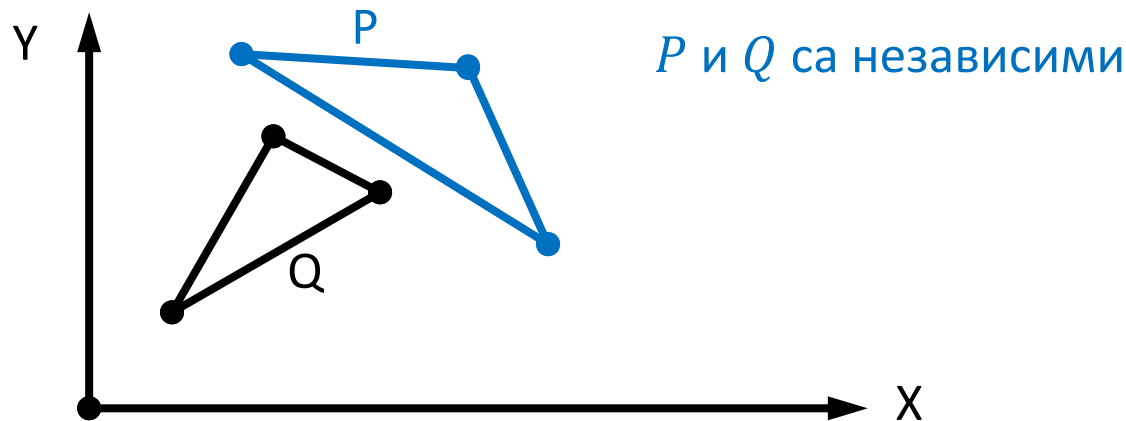
Проверката на P спрямо Q не дава никакъв резултат!



Q е под P , защото всички точки на Q са под равнината на P

Стъпка 5 – сечение

- Ако растеризираните образи на P и Q не се пресичат, значи не си пречат
- Реализира се чрез сечение на многоъгълници



Ако все още не може да се определи

- Че P е преди Q
- Или че Q е преди P
- Или че P и Q са независими

Едната стена се разделя

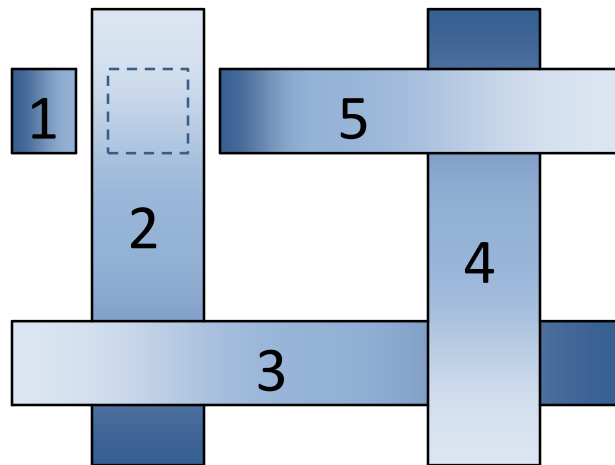
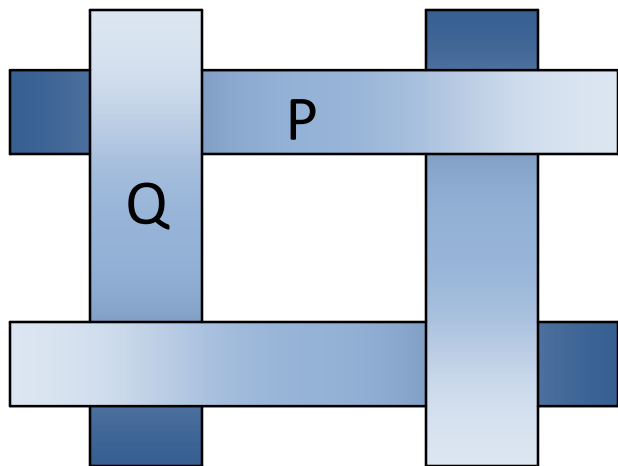
- Според сечението с другата стена
- Използва се резултата от стъпка 5

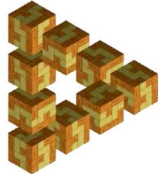


Пример

Проблемна конфигурация

– Разбиване на P от Q





Z-буфер

Какво е Z-буфер

- Допълнителен растерен слой
- Всеки пиксел съдържа дълбочина

Характеристики

- Скоростта не зависи от броя стени
- Съществена е дълбочината на буфера

Процедура на Z -буфер

- Работи се пиксел по пиксел
- Пиксел с цвят C_{xy} и дълбочина Z_{xy}
- От друг примитив получаваме за същия пиксел нов цвят C и нова дълбочина Z

Ако...

- Z е по-близка от Z_{xy} то $C_{xy} \leftarrow C$ и $Z_{xy} \leftarrow Z$
- Z е по-далечна, то игнорираме C и Z

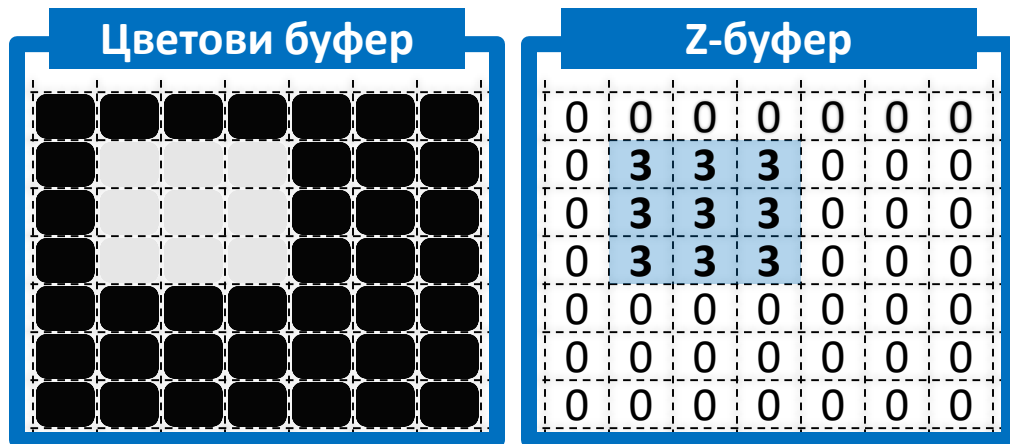


- Двата буфера са празни (занулени)

The diagram illustrates the initial state of two buffers for a graphics pipeline. On the left, the 'Цвєтові буфер' (Color Buffer) is an 8x8 grid of black squares. On the right, the 'Z-буфер' (Z-Buffer) is an 8x8 grid where every cell contains the value 0, representing an infinite distance.

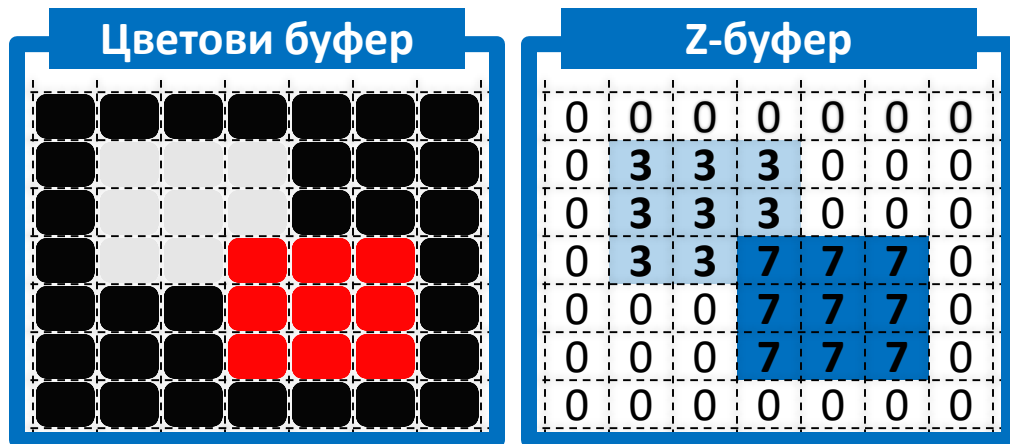
Бял квадрат на дълбочина 3

- Само за примера приемаме, че за Z-буфера
- 1. Най-далечният пиксел е 0, а най-близкият е 9
- 2. Примитивите са хоризонтални квадрати



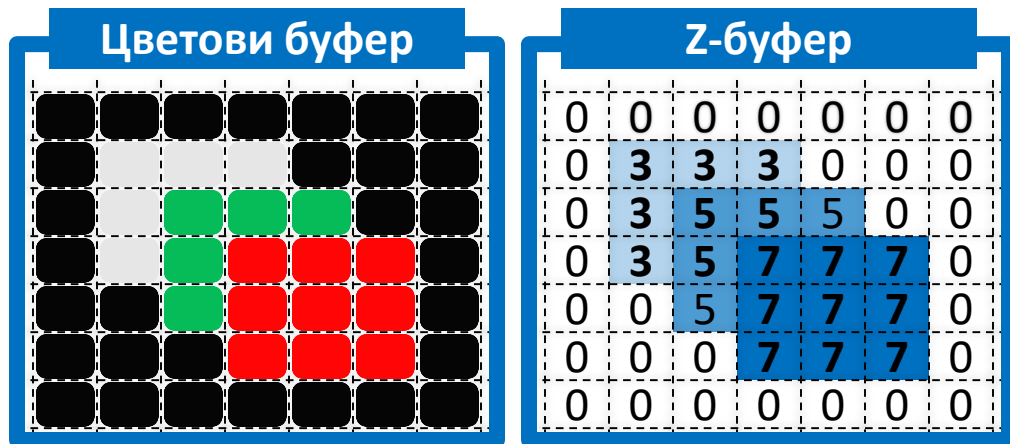
Червен квадрат на дълбочина 7

- Червените пиксели са над белите
- И над черните
- Дълбочина 7 е по-плитка от 0 и от 3



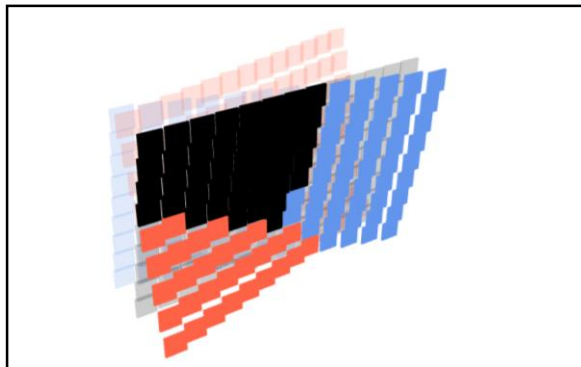
Зелен квадрат на дълбочина 5

- Зелените пиксели се разполагат над белите пиксели
- В същото време те не променят червените пиксели



Илюстрация

- С наклонени равнини
- Пресичащи се



Въпроси?



Повече информация

[AGO2]	стр. 266-284
[ALZH]	гл. 6 и 7
[KLAW]	стр. 161-176
[LASZ]	стр. 145-154, 248-253
[MORT]	стр. 308-312
[SEAK]	стр. 39-41, 73, 161, 169

А също и:

- [Wolfram Mathworld: Plane](http://mathworld.wolfram.com/Plane.html)
<http://mathworld.wolfram.com/Plane.html>

Край