

Média- és Oktatásinformatikai Tanszék

Naprendszer Szimuláció Exobolygókkal

Dr. Horváth GyőzőTanszékvezető egyetemi docens (ELTE IK)Nyírő Levente Gyula

Programtervező informatikus MSc

Budapest, 2025

Tartalom

[1. Bevezetés 3](#_Toc192750230)

# Bevezetés

Kétéves programtervező informatikus mesterképzésem keretében az utolsó félévben készítenem kell egy diplomamunkát, ahol bizonyíthatom, hogy képes vagyok az adott szakterület fejlesztésére, illetve kutatására. A témám keretein belül kutatási anyagokat kerestem, azokat dolgoztam fel, majd használtam az így megszerzett tudást, hogy a saját programomba beleépítsem, fejlesszem és teszteljem azt. A dokumentációban szóba fog kerülni a témaválasztás, a probléma, ami után kutatni kell és ennek magyarázata, eredményeket fogok ismertetni, beszélni fogok mások eredményeiről, akár más programnyelvekben szerzett tapasztalataikról, majd ismertetni fogom a technikai hátterét az általam írt programnak és az összeszedett megoldásomat a problémára.

Témakörként a Naprendszer modelleket választottam, ugyanis ennek ábrázolása nemcsak lenyűgöző látványvilágot kínál, hanem lehetőséget ad arra is, hogy a modern webes technológiák határait feszegetve, interaktív és valósághű modelleket hozzak létre. Már két féléve foglalkoztam ezzel a témával, hála az egyetemen elérhető kurzusnak, ahol a kiválasztott projektmunkával foglalkozhat a hallgató a félév során és egy mentor is segít a webes tudás elmélyítésében.

A szoftverfejlesztési pályafutásom során mindig is vonzott a frontend fejlesztés, hiszen itt kerül sor a felhasználói felület tervezésére és megvalósítására, amelynek kiemelt szerepe van a felhasználói élmény alakításában. Ehhez kapcsolódóan szerettem volna foglalkozni a háromdimenziós objektumok ábrázolásával weboldalaknál vagy mobilapplikációknál. Ezt azért tartottam fontosnak, mert a webdesign olyan irányba halad, ahol a vizuális megjelenítés és a felhasználóbarát megoldások rendkívül fontosak. A háromdimenziós modellek használata lehetővé teszi, hogy a felhasználók interaktív módon fedezzék fel a tartalmat, ami különösen fontos lehet olyan területeken, mint a tudományos vizualizáció, játékfejlesztés vagy akár az oktatás.

Technikai szempontból a webapplikáció, amiben a kutatásom készült Angular keretrendszerben készült és ebbe lett integrálva a ThreeJS egy canvas-on keresztül. A webes háromdimenziós képi megjelenítésre sok lehetőség elérhető webapplikációknál, ezek közül a legismertebb a ThreeJS, így ez volt az a technológia, amire a kutatásaimat és az általam megírt programot támasztom. Adatlekéréseket is alkalmazok a megírt programban, mégpedig egy francia API-tól kérem el a bolygóknak a pontos adatait.

A ThreeJS már több, mint egy évtizede velünk van az informatikában. 2010-ben publikálták és azóta rengeteg fejlődésen ment keresztül. Ez a JavaScript könyvtár lehetővé teszi, hogy a böngészőben közvetlenül rendereljünk 3D modelleket, anélkül, hogy külső szoftverekre vagy pluginokra lenne szükség. Közben megjelentek az ismert keretrendszerek is a webtechnológiában, mint a React, vagy az Angular, így elő kellett segíteni, hogy ezen technológiákba is importálható legyen a háromdimenziós csomag.

A diplomamunkám végső célja, hogy kutatást végezzek arról, hogyan lehet hatékonyabbá és optimalizáltabbá tenni a ThreeJS működését Angular keretrendszerben, akár mesterséges intelligencia beépítésével a fent említett Naprendszer modellben. Mindez, azért szükséges, mert a megfigyeléseim szerint az egész ThreeJS hatalmas potenciállal rendelkezhet a jövőben, azonban a komplex modellek és a dinamikus animációk kezelése gyakran hatalmas teljesítményigényeket követelhetnek. Ez különösen igaz lehet olyan esetekben, amikor a felhasználói élmény folyamatosan változik és interaktív háromdimenziós tartalmat igényel, mint például a Naprendszer modellek esetében. A kutatásom során olyan technikai megoldásokat és optimalizációs stratégiákat keresek, amelyekkel javítható a renderelési teljesítmény, csökkenthető a memóriahasználat, és biztosítható a felhasználók számára a zökkenőmentes és élvezetes élmény.

1. Irodalmi áttekintés

A ThreeJS és a háromdimenziós ábrázolás optimalizálása nem egy új téma a szakmába. Számos kutató és fejlesztő is foglalkozott már ezzel a kérdéssel az elmúlt években. Háromdimenziós tartalmak webböngészőben történő megjelenítése, különösen komplex modellek és dinamikus jelenetek esetében mindig is kihívást jelentett, hogy a teljesítmény és a felhasználói élmény hasonló legyen, mint egy egyszerűbb modellnél. A ThreeJS, mint a WebGL egyik legnépszerűbb JavaScript könyvtára, lehetővé teszi a háromdimenziós modellek hatékony megjelenítését, de a nagy teljesítményigény és a böngésző korlátai miatt a fejlesztőknek gyakran kreatív megoldásokat kell keresniük a problémákra.

Számos kutatás és cikk foglalkozott már a ThreeJS teljesítményének a javításával. Volt, ahol a geometriák egyszerűsítésével és textúrák optimalizálásával foglalkoztak, mindezzel is csökkenthető volt a renderelési idő és a memóriahasználat. Egy másik gyakori megközelítés az instancing. Ez lehetővé teszi, hogy több objektumot egyetlen renderelési hívással jelenítsünk meg, ezzel jelentősen csökkentve a CPU és GPU terhelését.