



GENERATOR

DOKUMENTACJA ANALITYCZNA

Wersja: 0.6

Data modyfikacji: 25 października 2007

Autorzy: A.BĄK and M.KULBACKI

Spis treści

1	Model aplikacji Generator'a	2
1.1	Konfiguracja aplikacji	2
1.1.1	Tworzenie wybranych parametrów	3
2	Moduł UpdateManager	4
2.1	Odświeżanie obiektów	4
2.2	Rozsyłanie wiadomości	4
3	Avatar'y	4
3.1	Powiązania Avatar'ów z modelami w API Cal3D	4
3.2	Tworzenie avatarów	5
3.3	Przechowywanie ruchów (animacji) dla Avatarów	6
4	Warstwy logiczne avatara	7
4.1	Warstwa danych 'Motion Capure'	7
4.2	Warstwa animacji Cal3d	8
4.3	Warstwa TimeLine'ów	8
4.4	Warstwa 'Physics modifiers'	8
4.5	Warstwa 'Control'	8
4.6	Warstwa 'Think'	9
5	Sterowanie ruchem – TimeLine'y	9
5.1	Struktura TimeLine'a oraz relacje pomiędzy jego składowymi elementami	9
5.2	Struktura obiektów TimeLineMotion	10
6	Moduł ControlManager	12
7	Organizacja obiektów graficznych	13
7.1	Motywacja	13
7.2	Wizualizacja	13
7.2.1	ft::SceneObject	14
7.2.2	ft::MenuItem	15
7.2.3	ft::Line	15
7.2.4	ft::TraceLine	16
7.2.5	ft::Avatar	16
7.2.6	ft::TextureManager	16
7.2.7	ft::MenuManager	16
7.2.8	ft::VisualizationManager	16
7.2.9	ft::OGLContext	17
7.2.10	ft::Camera	17
7.3	ft::CameraManager	17
7.4	CameraConfiguration	18
7.5	Renderowanie Sprzętowe	19

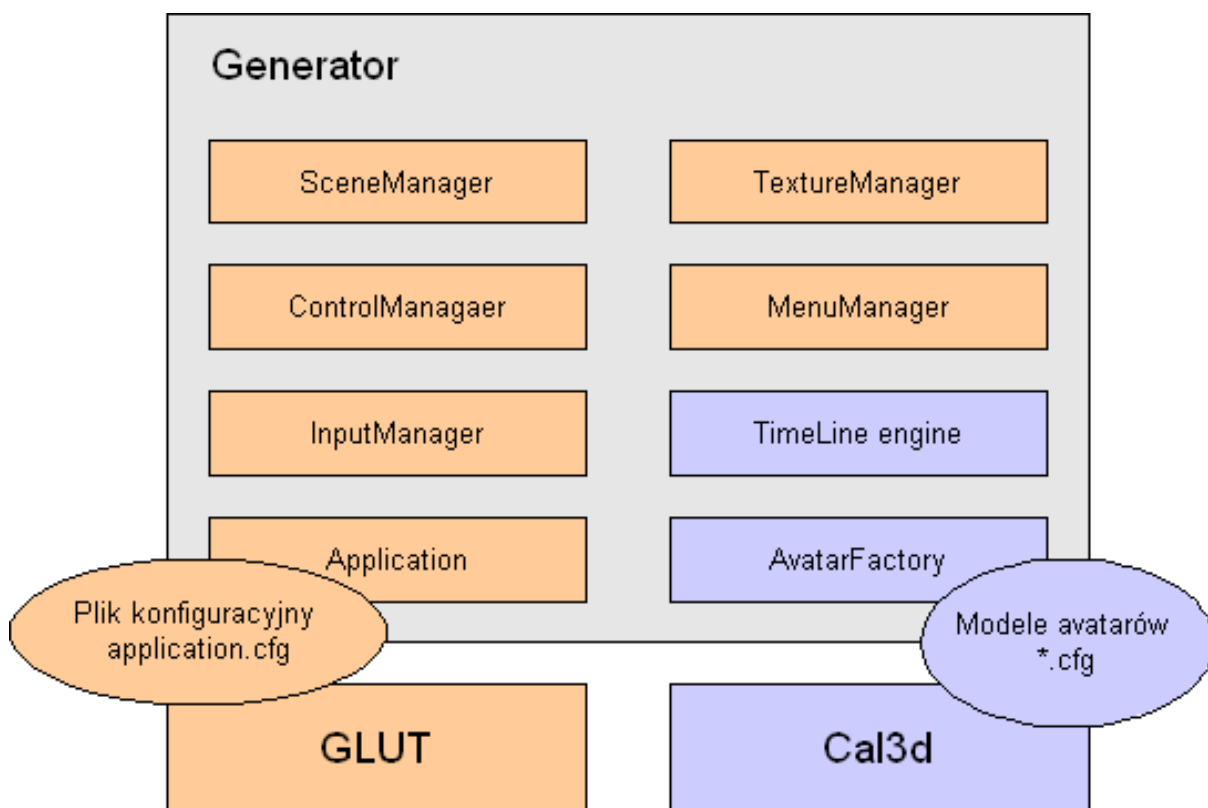
1 Model aplikacji Generator'a

Aplikacja Generator'a bazuje na dwóch głównych bibliotekach:

- GLUT – używana do zarządzania aplikacją okienkową oraz podstawowych operacji graficznych
- Cal3d – używana do reprezentacji modeli avatarów oraz zarządzanie animacjami dla nich

Do szybkiego ustawiania parametrów aplikacji oraz jej składowych modułów służy plik `/data/application.cfg`. Modele avatarów oraz animacje dla nich opisane są w standardowym formacie modeli Cal3d (pliki `xsf/xaf/xmf/xrf` lub `csf/caf/cmf/crf` opisane skryptami `*.cfg`).

Ogólna ilustracja struktury aplikacji Generator'a została przedstawiona na rysunku 1.



Rysunek 1: Struktura aplikacji Generator'a

1.1 Konfiguracja aplikacji

Konfiguracja aplikacji znajduje się w pliku tekstowym `/data/application.cfg`. Format zapisu jest bardzo prosty i wyróżnia dwie podstawowe instrukcje:

1. **komentarz** - umieszczony jest w linii zaczynającej się znakiem `#`.
2. **definicja parametru** - linia składająca się z trzech jednostek leksykalnych:

- (a) **identyfikatora** parametru (l-wartości)
- (b) operatora przypisania (=)
- (c) **wartości** lub **zbioru wartości** (r-wartości)

Definicje parametrów pogrupowane są w sekcjach. Każda sekcja rozpoczyna się nagłówkiem w formie komentarza. Definicja parametru może przyjmować dwie formy:

1. *identyfikator parametru = wartość*
2. *identyfikator parametru = (wartość1, wartość2, ..., wartość-n)*

1.1.1 Tworzenie wybranych parametrów

Tworzenie menu Menu jest strukturą drzewiastą omówioną dokładnie w rozdziale dotyczącym typu *ft:MenuManager*. Menu buduje się w dwóch krokach, które można cyklicznie powtarzać:

1. zdefiniowanie menu głównego z listą parametrów : *identyfikator_menu = (lista identyfikatorów parametrów_menu oddzielonych przecinkami)*
2. zdefiniowanie każdego parametru menu głównego w postaci: *identyfikator_parametru menu = (etykieta informacyjna, nazwa tekstury)*

Tworzenie definicji konfiguracji kamer Definicja konfiguracji kamer jest dwuetapowa. W pierwszym kroku tworzy się listę definicji w formacie: *identyfikator = (lista identyfikatorów konfiguracji kamer oddzielona przecinkami)*. W drugim kroku dla każdego identyfikatora konfiguracji kamery przypisuje się następujące parametry:

1. *Hot_key* - klawisz, który uruchamia daną konfigurację kamery. Dostępne wartości: *ft_F1, ft_F2, ft_F3, ft_F4, ft_F5, ft_F6, ft_F7, ft_F8, ft_F9, ft_F10, ft_F11, ft_F12, ft_KEY_LEFT, ft_KEY_UP, ft_KEY_RIGHT, ft_KEY_DOWN, ft_KEY_PAGE_UP, ft_KEY_PAGE_DOWN, ft_KEY_HOME, ft_KEY_END, ft_KEY_INSERT*.
2. *Typ kamery* - zdefiniowany w systemie typ kamery. Dostępne wartości: *ft_ActiveAvatarCamera, ft_MainCamera*.
3. *Tryb pracy kamery* - można go wybrać z listy czterech dostępnych trybów pracy. Dostępne wartości: *ft_StaticCamera, ft_ThirdPersonCamera, ft_FlyCamera, ft_OrbitCamera*.
4. *Lokalizacja* - orientacja kamery względem punktu, na który kamera "patrzy". Dostępne wartości: *ft_FrontLeft, ft_FrontCenter, ft_FrontRight, ft_Left, ft_Center, ft_Right, ft_BackLeft, ft_BackCenter, ft_BackRight, ft_TopFrontLeft, ft_TopFrontCenter, ft_TopFrontRight, ft_TopLeft, ft_TopCenter, ft_TopRight, ft_TopBackLeft, ft_TopBackCenter, ft_TopBackRight, ft_BottomFrontLeft, ft_BottomFrontCenter, ft_BottomFrontRight, ft_BottomLeft, ft_BottomCenter, ft_BottomRight, ft_BottomBackLeft, ft_BottomBackCenter, ft_BottomBackRight, ft_AutoLocation*.

2 Moduł UpdateManager

Moduł `UpdateManager` jest jednym z bazowych modułów `Generatora`. Do jego głównych zadań należy odświeżanie obiektów w każdej klatce symulacji (frame) oraz rozsyłanie wiadomości do zainteresowanych obiektów.

Główną klasą modułu jest *UpdateManager*, która posiada tylko jedną instancję (Singleton).

Aby obiekty mogły być odświeżane przez *UpdateManagera* lub odbierać wiadomości muszą być pochodnymi klasy *UpdateObject* oraz być zarejestrowane w *UpdateManager*’ze.

2.1 Odświeżanie obiektów

Aby dany obiekt mógł reagować na odświeżenie w każdej klatce animacji powinien pokryć metodę *OnUpdate* (*float elapsedTime*) z klasy bazowej *UpdateObject*. Parametr *elapsedTime* określa ile czasu minęło od poprzedniego odświeżenia. *UpdateManager* będzie wywoływał metodę *OnUpdate* na wszystkich zarejestrowanych obiektach zgodnie z parametrami określonymi dla aktualnej symulacji (klasa *ft::Simulation*). Klasa *ft::Simulation* odczytuje czas przy pomocy metody *getTick()*. W zależności od potrzeby można pobierać czas z dokładnością do mili albo mikrosekund.

2.2 Rozsyłanie wiadomości

UpdateManager rozsyła wiadomości do zarejestrowanych obiektów za pomocą obiektów klasy *ft::Message*. Wywołuje w tym celu na obiektach funkcje *OnMessage*(*Message* msg*), która jest zdefiniowana w klasie *UpdateObject*. Aby obiekt mógł zareagować na wiadomość powinien on pokryć metodę *OnMessage* i zaimplementować w niej rozpoznanie typu wiadomości oraz odpowiednie akcje.

Każdy obiekt w systemie może wysłać wiadomość przez *UpdateManager*’a używając metody *SendMessage*(*Message* msg*, *bool deleteAfterSent*). Jako parametr *msg* należy podstawić właściwy obiekt typu *Message*, natomiast *deleteAfterSend* określa czy *UpdateManager* ma zwolnić pamięć dla obiektu *msg* po rozesłaniu go do zarejestrowanych obiektów.

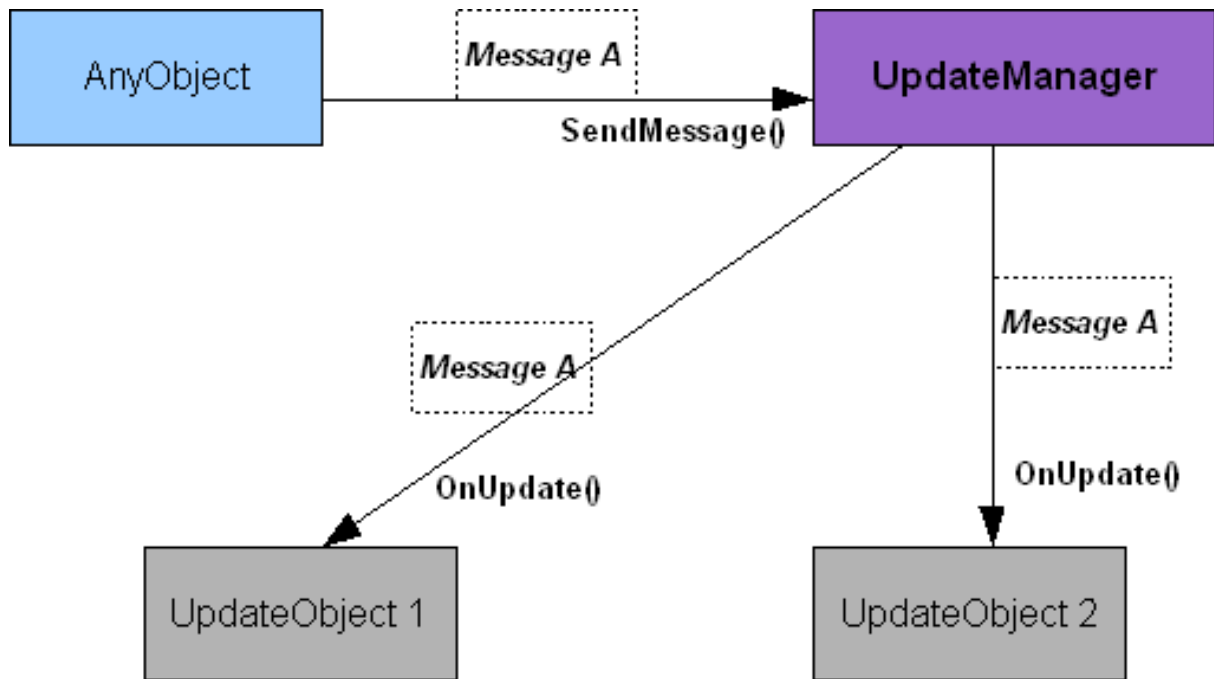
Ilustracja przepływu sterowania podczas rozsyłania wiadomości znajduje się na rysunku 2.

3 Avatar’y

Podstawową klasą reprezentującą animowaną postać jest *Avatar*. Można go dodawać do sceny oraz wykonywać na nim animacje. Obiekty typu *Avatar* bazują na modelach postaci z API *Cal3d* i można je traktować jako odpowiedniki takich modeli z rozszerzona funkcjonalnością na potrzeby `Generatora`.

3.1 Powiązania Avatar’ów z modelami w API Cal3D

Podstawowym bytem reprezentującym animowaną postać w API *Cal3D* jest obiekt *CalModel*. Obiekt *CalModel* może być utworzony na podstawie odpowiedniego typu.



Rysunek 2: Przesyłanie wiadomości między obiektami implementującymi interfejs wiadomości UpdateManagera

Definicją takiego typu w Cal3d jest obiekt CalCoreModel.

Różnica pomiędzy CalCoreModelem i CalModelem jest taka, że CalCoreModel zawiera definicje mesh'y, animacji, materiałów oraz szkieletu postaci. CalModel jest natomiast specyficzną instancją CalCoreModelu i można go ustawiać na scenie oraz wykonywać na nim animacje. Dla każdego takiego typu może istnieć dowolna ilość obiektów klasy CalModel.

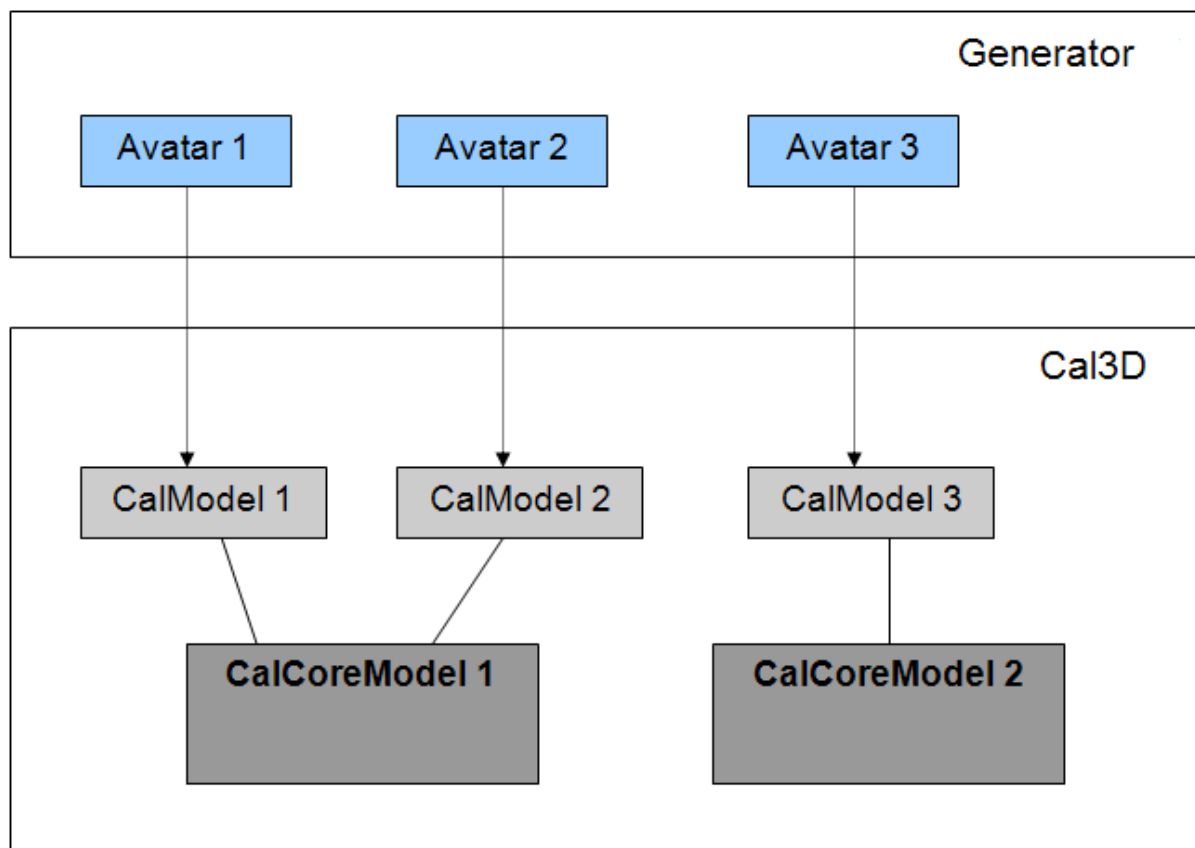
Dla każdego utworzonego obiektu klasy Avatar utworzony zostaje osobny obiekt klasy CalModel w engine Cal3d. Ponadto obiekt Avatar zawiera referencję do odpowiedniego obiektu CalCoreModel, na którego podstawie został utworzony jego CalModel. Dzięki temu z poziomu Avatar'a można odwoływać się do definicji postaci.

Na rysunku 3 znajduje się ilustracja przykładowej struktury modeli.

3.2 Tworzenie avatarów

Aby utworzyć obiekt Avatar należy wcześniej utworzyć dla niego odpowiedni obiekt CalModel w Cal3d oraz użyć do tego odpowiedniego typu, czyli obiektu CalCoreModel. Obiekt CalCoreModel tworzony jest na podstawie pliku konfiguracyjnego w formacie Cal3d (.cfg). Należy przy tym pamiętać, że ten dany typ reprezentowany przez obiekt CalCoreModel wystarczy utworzyć (wczytać z pliku .cfg) tylko jeden raz. Następnie można go używać do tworzenia dowolnej ilości obiektów klasy CalModel.

Po utworzeniu danego obiektu CalCoreModel na podstawie pliku .cfg należy dla niego zainicjować materiały. Z kolei po utworzeniu obiektu CalModel należy odpowiednio zainicjować meshe na podstawie CalCoreModelu. Powyższe operacje należy wykonać w odpowiedniej kolejności.



Rysunek 3: Ilustracja przykładowej struktury modeli opartych na Cal3D

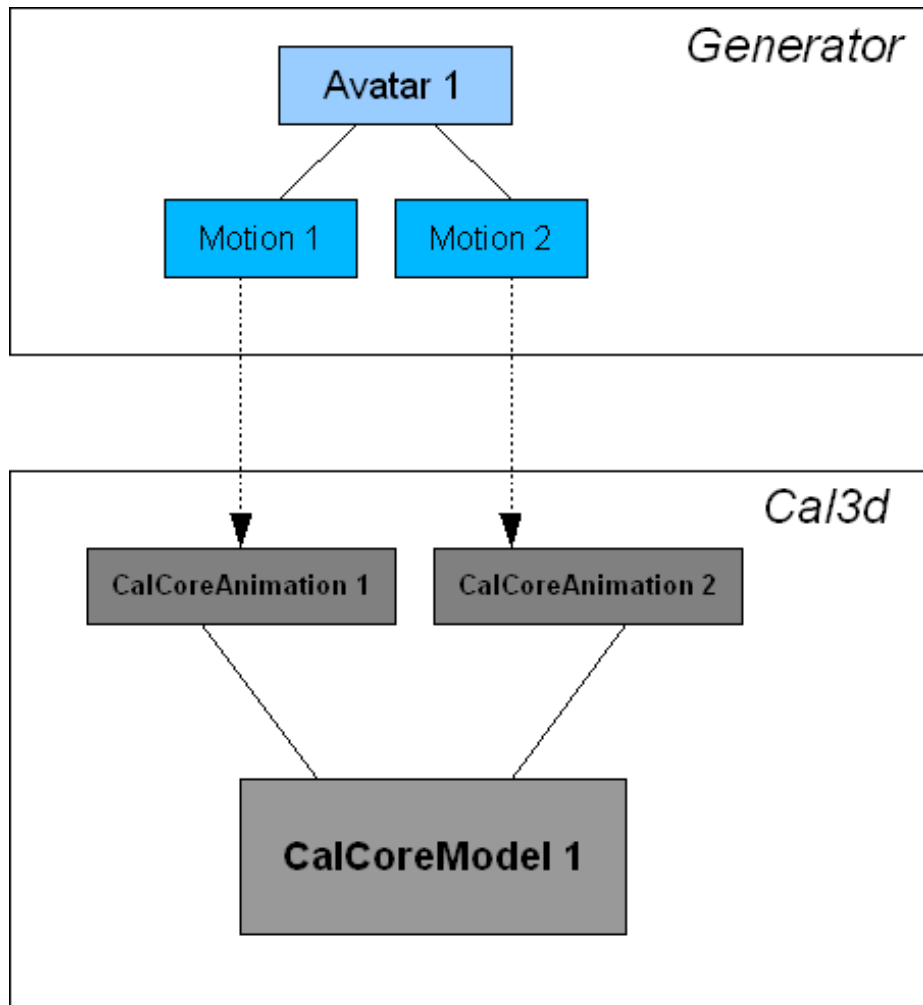
Aby uprościć tworzenie obiektu Avatar oraz jego relacji z modelami Cal3d została utworzona klasa AvatarFactory. Wystarczy wywołać metodę AvatarFactory.CreateAvatar() oraz zadać nazwę dla CalCoreModel'u (która odpowiada nazwie pliku .cfg) oraz dowolną nazwę dla Avatar. Cała operacja tworzenia Avatara odbywa się wewnątrz tej metody.

Dodatkowo klasa AvatarFactory zapewnia zarządzanie CalCoreModel'ami, tak aby każdy osobny typ nie został utworzony więcej niż jeden raz, nawet gdy odwołamy się do niego wiele razy

3.3 Przechowywanie ruchów (animacji) dla Avatarów

Animacje dla avatarów są reprezentowane przez obiekty klasy *Motion*. Są one kolekcjonowane w klasie *MovableAvatar*, która jest pochodną klasy *Avatar*. Jeden obiekt klasy *Motion* powiązany jest z dokładnie jednym obiektem klasy *CalCoreAnimation* w engine Cal3d. Animacja CalCoreAnimation jest w Cal3d składową CalCoreModel'u i jest wykonywana przez odpowiednie CalModel'e.

Ilustracja struktury powiązań dotyczących animacji znajduje się na rysunku 4.



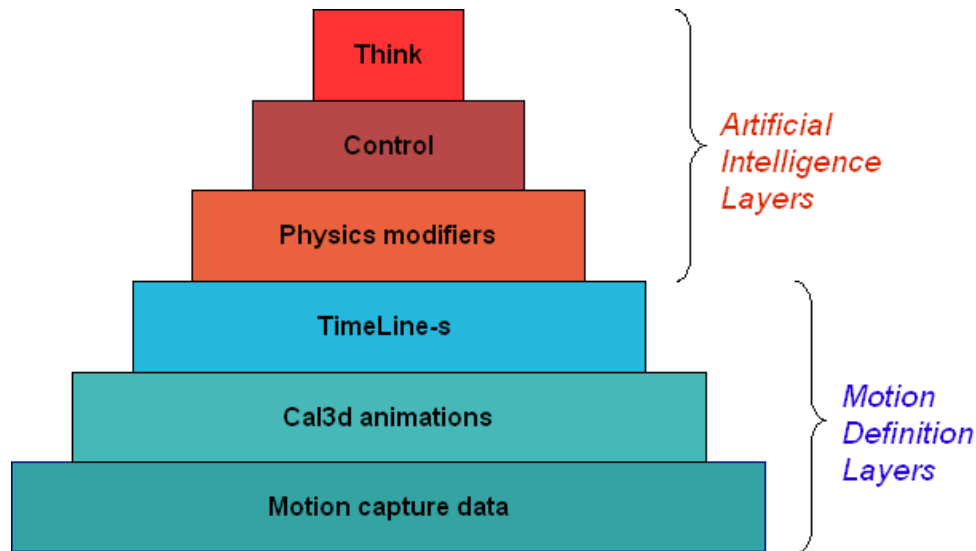
Rysunek 4: Powiązania struktur dotyczących animacji w Cal3D i Generatorze

4 Warstwy logiczne avatara

Struktura avatara można podzielić na kilka warstw logicznych. Hierarchia w kodzie tych warstw została przedstawiona na rys 5. W kolejnych podrozdziałach zostały przedstawione na rysunku X. W kolejnych podrozdziałach zostaną opisane funkcjonalności jakie jest związane z poszczególnymi warstwami.

4.1 Warstwa danych 'Motion Capture'

Dane ruchów używane przez Generator to dane motion capture skonwertowane do formatu Cal3d. Tylko w takim formacie dane te są widoczne z modułów Generatora (nie ma możliwości dostępu do oryginalnego formatu zawartego w plikach motion capture - np. BVH).



Rysunek 5: Warstwy logiczne awatara

4.2 Warstwa animacji Cal3d

Dane ruchu używane w Generatorze mają formę animacji Cal3d. Odgrywanie ruchów polega na odgrywaniu tych animacji przez API zdefiniowane przez engine Cal3d. Dostęp do szczegółowych danych dla poszczególnych kości polega na pobieraniu ścieżek animacji (tzw track-ów) z animacji Cal3d. Ścieżki te są parametryzowane czasem - można wyciągnąć dowolną klatkę animacji zadając odpowiedni czas t z zakresu od 0 do długości (czasu trwania) tej animacji. Dla pośrednich wartości czasu t , które nie mają zdefiniowanych wartości w ścieżce, klatki są wyliczane z użyciem interpolacji pomiędzy najbliższymi zdefiniowanymi klatkami w ścieżce.

4.3 Warstwa TimeLine'ów

TimeLine'y używane są do wygodnego definiowania ścieżki ruchu. Można tworzyć złożone ruchy, definiować blending pomiędzy nimi a także definiować specjalne modyfikatory, w których oryginalne dane ruchu mogą być modyfikowane w kolejnych krokach symulacji.

4.4 Warstwa 'Physics modifiers'

W warstwie tej przewidziane jest tworzenie modyfikatorów, które dostosowują zdefiniowaną TimeLine'ami sekwencje ruchów aby poprawić realizm i podtrzymanie poprawności fizycznych aspektów ruchu np. eliminacja ślizgania się stóp po podłodze, poprawne stawianie kroków podczas skecania lub wykorzystanie kinematyki odwrotnej.

4.5 Warstwa 'Control'

Warstwa 'Control' ma zapewnić możliwość definiowania akcji oraz powiązań pomiędzy akcjami na wyższym poziomie niż sama definicja sekwencji ruchu. Akcje mogą być wykony-

wane zgodnie ze zdarzeniami pochodzącymi od użytkownika lub zgodnie z algorytmami sztucznej inteligencji w warstwach wyższych.

4.6 Warstwa 'Think'

W warstwie 'Think' przewidziana jest implementacja algorytmów sztucznej inteligencji, które wprowadzają autonomiczne i inteligentne zachowanie avatarów np.: omijanie przeszkód czy wyznaczanie ścieżki do celu.

5 Sterowanie ruchem – TimeLine'y

Idea sterowania ruchem bazuje na pojęciu TimeLine'ow. TimeLine można traktować jako ścieżkę animacji, którą avatar ma za zadanie wykonać. TimeLine reprezentowany jest przez obiekty typu *ft::TimeLine*.

Zadany do wykonania TimeLine jest wypełniony obiektami typu *ft::TimeLineMotion*. Obiekty typu *TimeLineMotion* mają wskazania na animacje, które są wykonywane przez avatar'a w trakcie wykonywania danego *TimeLineMotion*'a na ścieżce animacji.

Pomiędzy kolejnymi obiektami *TimeLineMotion* mogą być zdefiniowane reguły łączenia. Reguły łączenia są reprezentowane przez obiekty typu *ft::TimeLineBlender*.

Podczas wykonywania *TimeLineMotion*'a, ruch avatara może być modyfikowany w dowolny sposób przez jeden lub kilka modyfikatorów ruchu. Każdy modyfikator jest opisany w obiekcie typu *ft::TimeLineModifier*.

Rozpoczęcie wykonywania TimeLine'a rozpoczyna się w momencie wykonania na nim metody *Start()*. Wykonanie TimeLine'a polega na wykonaniu po kolei wszystkich jego składowych *TimeLineMotion*'ow.

Obiekty typu *TimeLine* są pochodnymi klasy *TimeLineMotion*, co oznacza że całe TimeLine'y mogą być użyte jako składowe innych TimeLine'ów, co zapewnia dużą elastyczność w definiowaniu i sterowaniu ruchem.

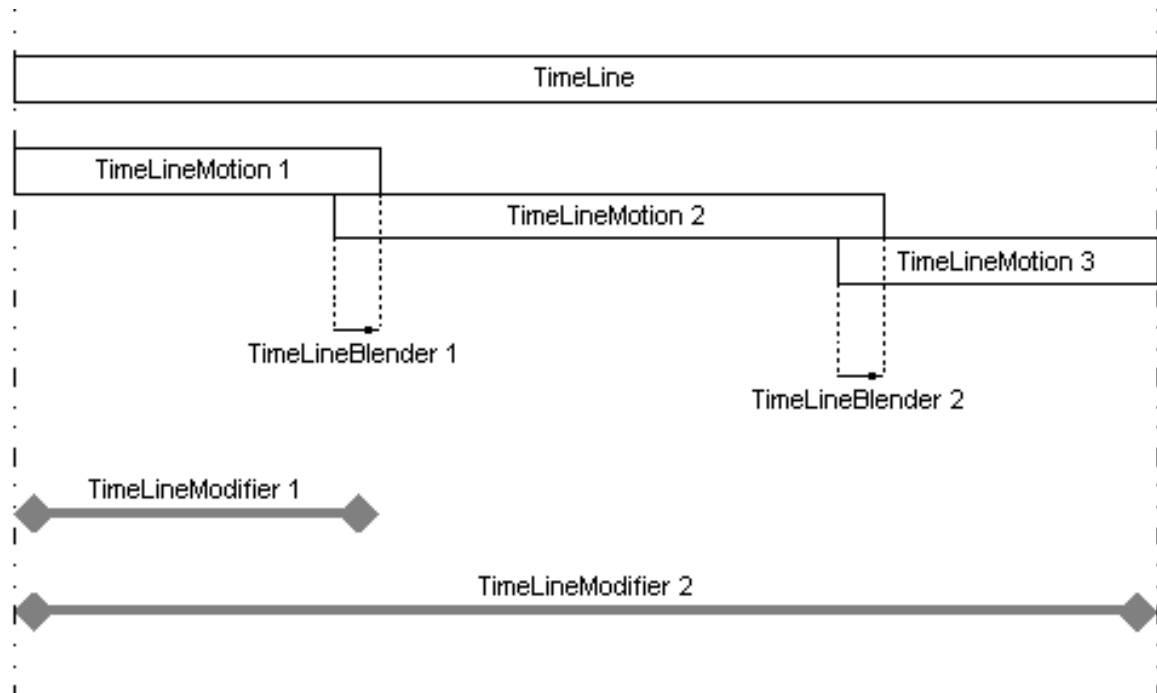
5.1 Struktura TimeLine'a oraz relacje pomiędzy jego składowymi elementami

Schemat przykładowego TimeLine'a znajduje się na rysunku 7. Ilustruje on TimeLine-a składającego się z trzech obiektów składowych: *TimeLineMotion_1*, *TimeLineMotion_2* oraz *TimeLineMotion_3*. Pomiędzy wszystkimi składowymi obiektami zdefiniowane są reguły łączenia: *TimeLineBlender_1* oraz *TimeLineBlender_2*. Poza tym zdefiniowane są dwa modyfikatory: *TimeLineModifier_1* (który modyfikuje ruch postaci jedynie w czasie wykonywania *TimeLineMotion_1*) oraz *TimeLineModifier_2* (który modyfikuje ruch podczas wykonywania całego TimeLine'a).

Wykonywanie TimeLine'a z przykładu polega na sekwencyjnym wykonaniu kolejno trzech zdefiniowanych *TimeLineMotion*'ow.

Reguły łączenia definiuje się dla konkretnego obiektu *TimeLineMotion* i zostaje on zastosowany pomiędzy tym obiektem a jego następnikiem (jeśli następnik występuje).

Modyfikatory również definiuje się dla obiektów typu *TimeLineMotion*. W powyższym przykładzie *TimeLineModifier_1* jest zdefiniowany dla *TimeLineMotion_1*, natomiast



Rysunek 6: Przepływ informacji w obrębie zdefiniowanego timeline-a

TimeLineMotdifier_2 dla *TimeLine* (takie powiązanie jest możliwe, ponieważ *TimeLine* jest specyficzną odmianą *TimeLineMotion*'a).

Każdy *TimeLineMotion* może być zaznaczony jako obiekt cykliczny, co powoduje, że będzie on wykonywany w pętli, dopóki nie zostanie jawnie przerwany. Dopiero po jego przerwaniu zacznie być wykonywany jego następnik. Istnieje również możliwość zdefiniowania liczby cykli, po których wykonaniu ruch cykliczny zostanie przerwany automatycznie.

5.2 Struktura obiektów *TimeLineMotion*

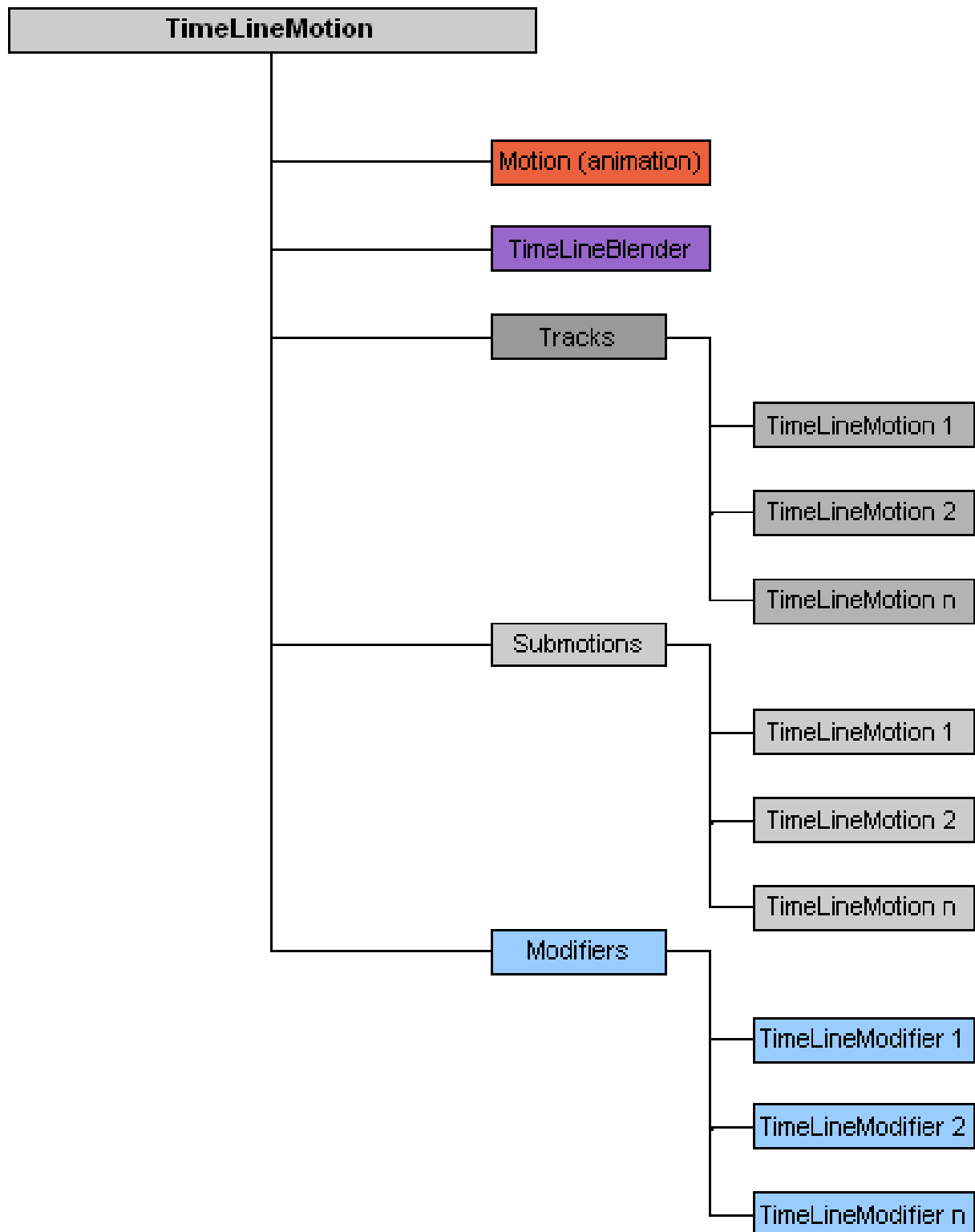
Elementy składowe obiektu *TimeLineMotion* przedstawione zostały na rysunku 7. W skład obiektu *ft::TimeLineMotion* wchodzi następujące elementy składowe:

a) *Motion (animacja)* – referencja do animacji, która ma być wykonana przez avatara w czasie wykonywania danego *TimeLineMotion*'a. Referencja do animacji może być pusta. W tym przypadku dany *TimeLineMotion* sam w sobie nie powoduje żadnego ruchu avatara, natomiast mogą go powodować jego elementy składowe z *tracks* i *submotions*.

b) *TimeLineBlender* – definicja łączenia danego *TimeLineMotion*'a z jego następnikiem. W najprostszym przypadku definiuje on na ile przed końcem wykonywania animacji aktualnego *TimeLineMotion*'a ma być wystartowana animacja z następnego *TimeLineMotion*'a. Sama operacja *blendowania* realizowana jest automatycznie przez engine Cal3d.

c) *Tracks* – może zawierać dodatkowe ścieżki ruchów, które będą wykonywane równoległe do *TimeLineMotion*'a. Każda ścieżka ma postać obiektu *TimeLineMotion*. Ścieżki mogą być wykorzystane do realizacji ruchów dla poszczególnych partii ciała avatara. Zbiór ścieżek może być pusty – wtedy nie ma żadnego wpływu na ruch avatara.

d) *Submotions* – może zawierać sekwencje obiektów typu *TimeLineMotion*, które są wykonywane podczas wykonywania danego *TimeLineMotion*'a (równocześnie z wykony-



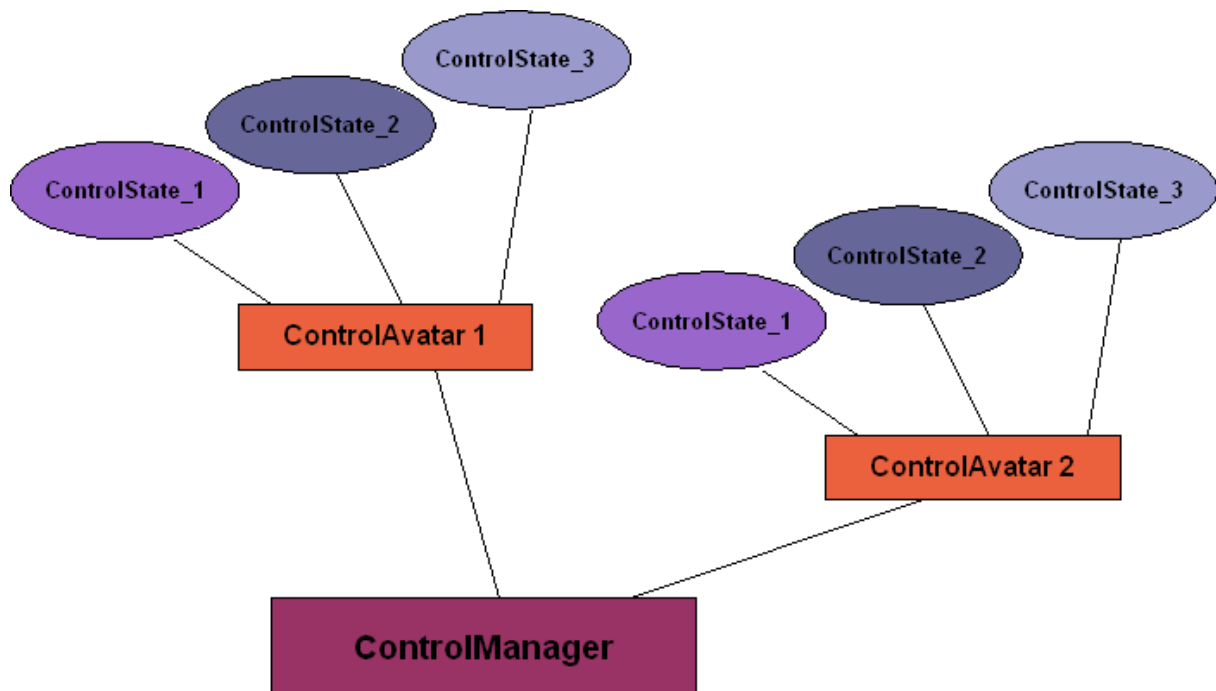
Rysunek 7: Elementy składowe typu *ft::TimeLineMotion*

waniem jego animacji). Zbiór *submotions* jest wykorzystywany do podziału danego TimeLineMotion'a na „krótsze” obiekty typu TimeLineMotion. Zbiór ten może być pusty – wtedy nie ma żadnego wpływu na ruch avatar'a.

e) *Modifiers* – zawiera zbiór modyfikatorów, które są wykonywane w czasie wykonywania danego *TimeLineMotion*'a (od początku jego wykonywania do zakończenia wykonywania). Każdy modyfikator może być podzielony dodatkowo na sekwencje „krótszych” modyfikatorów na tej samej zasadzie, zgodnie z którą można podzielić obiekt *TimeLineMotion* na zbiór *submotions*. Zbiór *modifiers* może być pusty – wtedy nie ma żadnego wpływu na ruch avatar'a.

6 Moduł ControlManager

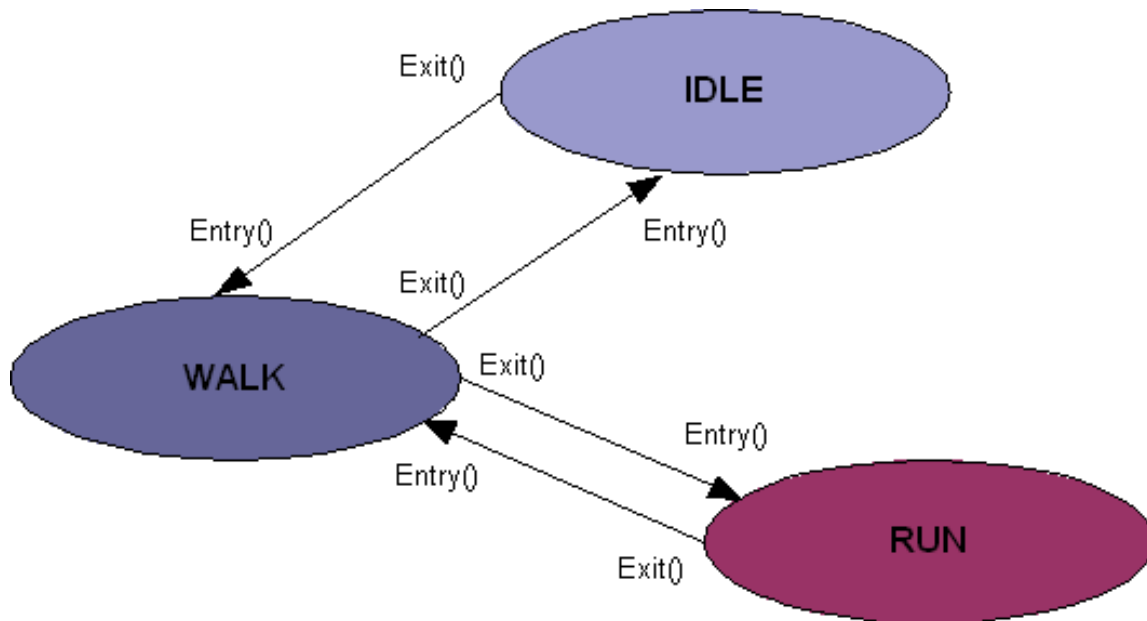
ControlManager jest modułem odpowiedzialnym za zarządzanie warstwą 'Control'. *ControlManager* zawiera listę avatarów na scenie, wśród których można definiować aktywnego avatara. Aktywny avatar reaguje na zdarzenia pochodzące od użytkownika (np. z klawiatury) poprzez wykonywanie odpowiednich akcji. Gdy żaden avatar nie jest aktywny w danym momencie to zależnie od zdarzenia akcje wykonywane są przez wszystkie avatary z listy *ControlManager*'a lub nie wykonywane są wcale.



Rysunek 8: powiązania pomiędzy avatarami, stanami i ControlManager'em

Wykonywanie akcji przez avatara polega na przechodzeniu pomiędzy poszczególnymi stanami (tzw. *ControlState's*). Każdy avatar posiada własny i niezależny zbiór stanów, pomiędzy którymi może "przechodzić". Każdy stan *ControlState* posiada 3 metode, które wołane są w momencie inicjacji stanu (*Init()*), wejścia do tego stanu (*Entry()*) oraz wyjścia ze stanu (*Exit()*).

Na rysunku 8 przedstawione są powiązania pomiędzy avatarami, stanami i *ControlManager*'em.



Rysunek 9: powiązania pomiędzy awatarami, stanami i ControlManager'em

Na rysunku 9 pokazany jest przykładowy schemat przejść pomiędzy stanami dla jednego awatara.

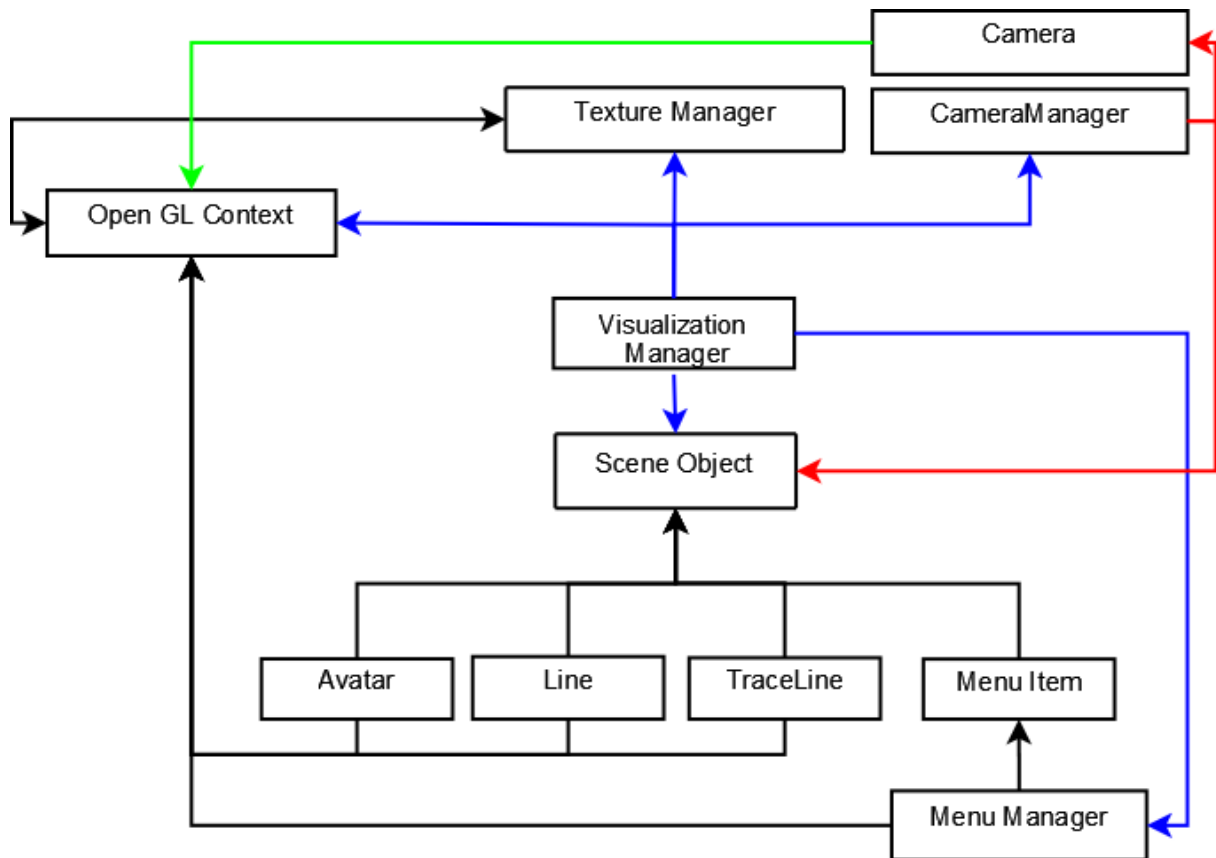
7 Organizacja obiektów graficznych

7.1 Motywacja

Wizualizacja nie jest głównym celem całego systemu, i przez to nie jest wykonana w sposób kompleksowy i całkowicie uniwersalny. Jednakże mechanizmy do wizualizacji elementów systemu bazują na pewnych założeniach pozwalających zaimplementować je łatwo w innych systemach wizualizacji (np. OSG) lub przy pomocy dowolnego API (np. DirectX). Założono niezależność od standardów korporacyjnych (MS) i wybrano OpenGL API. Aby zminimalizować wpływ strumienia graficznego na całkowitą wydajność systemu, przerzucano część operacji graficznych na procesor akceleratora graficznego przez użycie sprzętowego wspomaganie (vertex shader).

7.2 Wizualizacja

Wizualizacja obiektów stanowi niezależny mechanizm generatora i poprzez ściśle określone reguły i interfejsy działa w sposób niezależny od reszty implementacji. Generalną ideę relacji pomiędzy podstawowymi obiektami wizualizacji w systemie przedstawiono na rysunku 10.



Rysunek 10: Wzajemne relacje współpracy obiektów wizualizacji

Zasady renderowania obiektów graficznych w systemie:

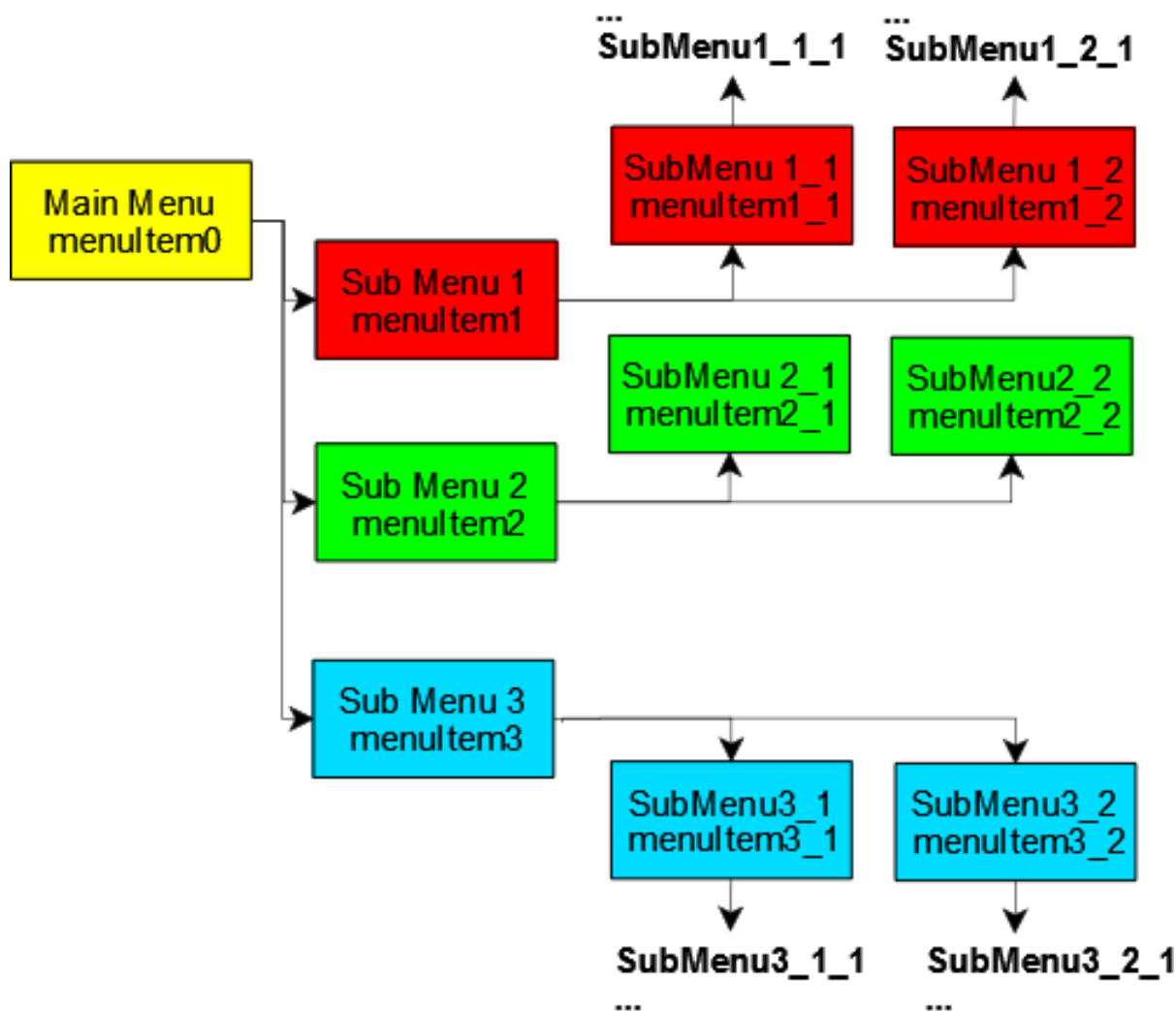
1. 1.Każdy obiekt który ma być włączony do potoku renderującego musi implementować interfejs (pokrywa metodę *Render*) obiektu *ft::SceneObject*.
2. 2. Każdy obiekt, który ma być włączony do potoku renderującego jest musi być zarejestrowany przez obiekt *ft::VisualizationManager* przy pomocy metody *ft::VisualizationManager::AddObject*
3. 3.Obiekt *ft::VisualizationManager* wywołuje cyklicznie metodę *ft::VisualizationManager::OnRender*, zsynchronizowaną z mechanizmem GLUT, i przetwarza wszystkie zarejestrowane obiekty wywołując metodę *Render* każdego z nich.

7.2.1 ft::SceneObject

Podstawowy obiekt graficzny. Realizuje bazowy interfejs obiektu sceny (kolor, położenie, nazwa obiektu, aktywność) i udostępnia interfejs renderowania obiektu - metoda *Render* oraz *RenderShadow*.

7.2.2 ft::MenuItem

Podstawowy element menu graficznego, korzysta z bazowych własności typu *ft::SceneObject*. Jego kształt i właściwości mogą być dostosowane do specyficznych wymagań poprzez własną implementację metody *Render*. MenuItem implementuje najprostszą postać wzorca composite dzięki czemu może funkcjonować jako struktura drzewiasta co pokazano na rysunku 11.



Rysunek 11: Przykładowa implementacja wielopoziomowego menu przy pomocy obiektu *ft::MenuItem*

7.2.3 ft::Line

Pozwala realizować różne warianty linii lub strzałkę w trzech wymiarach. Obiekt można definiować zadając mu początek, koniec, długość, orientację i kolor. Główną motywacją było zastosowanie go w charakterze markera. W obszarze renderowania implementuje własną metodę *Render*.

7.2.4 ft::TraceLine

Pozwala realizować linię wielosegmentową połączoną markerami w trzech wymiarach poprzez zadawanie punktu w przestrzeni metodą *ft::TraceLine::AddPoint*. Obiekt może wyświetlać i ukrywać markery, ustawiać kolor każdego segmentu. Doskonale nadaje się do wizualizacji miejsc, w których trzeba śledzić położenie przesuwanego się obiektu. W obszarze renderowania implementuje własną metodę *Render*.

7.2.5 ft::Avatar

W kontekście wizualizacji jest to obiekt graficzny z najbardziej rozbudowaną strukturą renderowania. Obiekt *ft::Avatar* posiada trzy możliwości renderowania: renderowanie szkieletu, renderowanie ograniczeń każdej kości lub renderowanie siatki modelu (mesha). Dodatkowo ze względu na złożoność siatki modelu wprowadzono możliwość sprzętowego renderowania siatki modelu przy użyciu vertex shadera. Po wyborze metody renderowania Avatara dochodzi jeszcze renderowanie cienia obiektu, które jest realizowane przed renderowaniem całego obiektu przez metodę *RenderShadow* jako element globalnej metody renderowania cienia (np. przez *ft::VisualizationManager*). Przepływ potoku renderującego związanego z renderowaniem avatara przedstawiono na rysunku [12](#)

7.2.6 ft::TextureManager

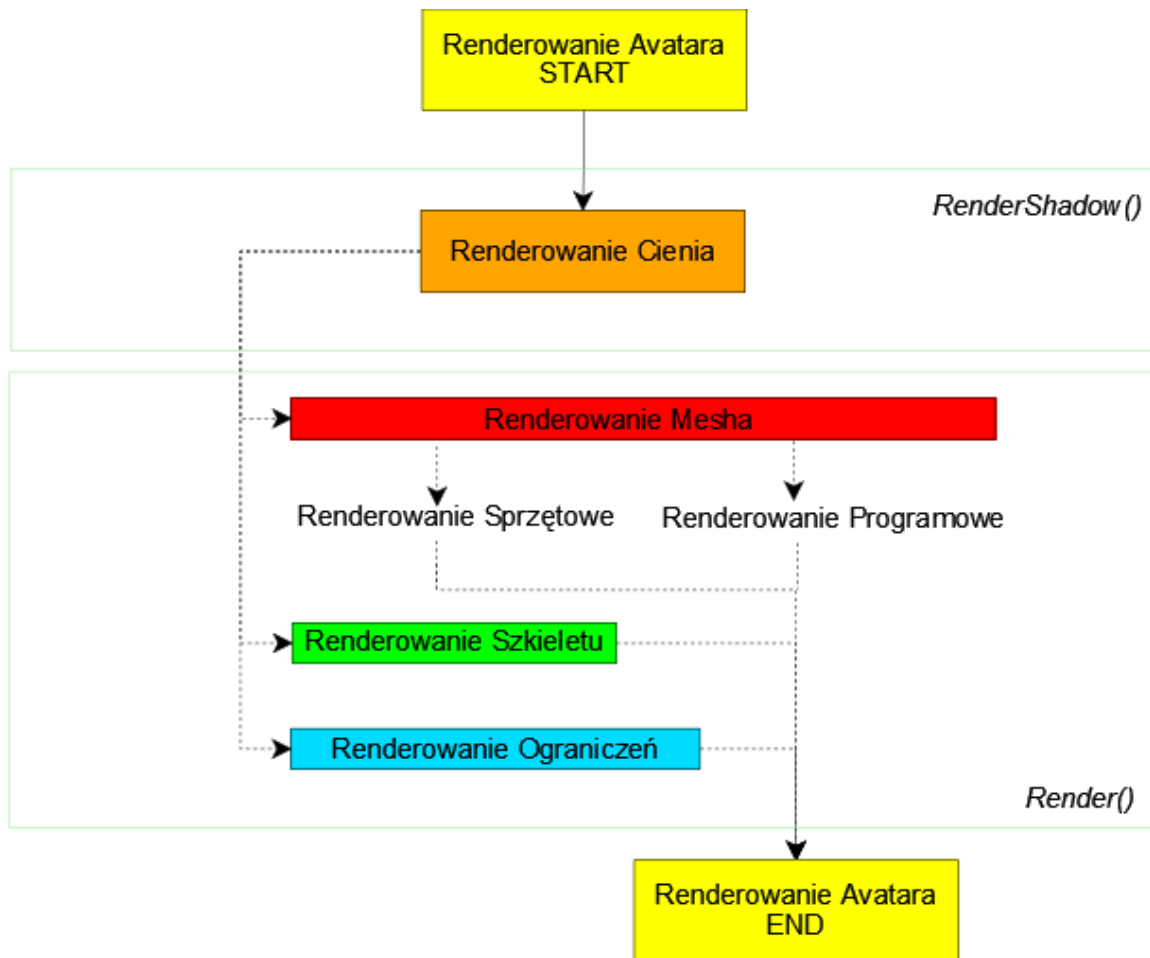
Ładuje, przechowuje i udostępnia innym obiektom tekstury wczytywane z plików. Pozwala przetwarzać pliki graficzne w formatach PCX, BMP i TGA (wyłącznie 24 bitowe). Manager tekstur jest łatwo rozszerzalny i pozwala skorzystać z plików graficznych w innych formatach przez prostą modyfikację jednej metody *ft::TextureManager::LoadTexture*. Poprzez globalną mapę tekstur eliminuje potrzebę wielokrotnego wczytywania tych samych plików teksturami. Aby korzystać z właściwości tego obiektu musi być aktywny kontekst OpenGL do przetwarzania tekstur (*glEnable(GL_TEXTURE)*).

7.2.7 ft::MenuManager

Zarządza kolekcją obiektów typu *ft::MenuItem*. Tworzy menu graficzne na podstawie definicji w pliku konfiguracyjnym. Obsługuje komunikaty z zewnątrz od obiektu *ft::UpdateManager* i z lokalnych obiektów *ft::MenuItem* oraz generuje komunikat do systemu o wciśnięciu konkretnego przycisku w menu (*MSG_MENU_ITEM_SELECTED*) dla wszystkich zarejestrowanych obiektów nasłuchujących. Ze względu na interakcję przy pomocy klawiatury i myszy, korzysta z *ft::InputManagera* przy obsłudze komunikatów z tych urządzeń.

7.2.8 ft::VisualizationManager

Centralny element zarządzania elementami graficznymi sceny. Realizuje komunikację z pozostałymi niegraficznymi elementami systemu. Obiekt *ft::VisualizationManager* jest odpowiedzialny za renderowanie wszystkich obiektów graficznych typu *ft::SceneObject*, przy pomocy metody *Render3DObjects*. Wszystkie obiekty, które mają być automatycznie renderowane muszą być uprzednio zarejestrowane do renderowania metodą *ft::VisualizationManager::AddObject*.



Rysunek 12: Potok renderowania dla typu *ft::Avatar*. Linie przerywane oznaczają ścieżki alternatywne potoku renderującego.

7.2.9 ft::OGLContext

Tworzy zawartość renderowania (prymitywy graficzne) przy pomocy API OpenGL. Buduje wizualne, trwałe elementy sceny (podłoga, logo), korzysta z tekstur obiektu *ft::TextureManager*.

7.2.10 ft::Camera

Tworzy cztery rodzaje kamer, oraz aktualizuje widok dla aktywnej kamery. Jest obiektem zarządzanym całkowicie przez *ft::CameraManager*.

7.3 ft::CameraManager

Zarządza realcjami pomiędzy stworzonymi kamerami i obiektami sceny. Tworzy dla dowolnego obiektu sceny kamerę, której identyfikator odpowiada ID przypisanego obiektu sceny. Przetwarza komunikaty z klawiatury i myszy dotyczące aktywnej kamery. Aktualizuje parametry bieżącej kamery oraz widoku dla kontekstu rederowania

ft::VisualizationManager. *ft::CameraManager* zarządza kolekcją kamer. Do podstawowych operacji należy:

1. Przełączanie bieżącego widoku między zdefiniowanymi kamerami - klawisze [oraz]
2. Powiększenie obserwowanego fragmentu - klawisz |
3. Zmiana rodzaju bieżącej kamery - klawisz \

Do przełączania się pomiędzy zdefiniowanymi kamerami w systemie służą klawisze [oraz]. Opcja powiększenia (zoom) ułatwia obserwację szczegółów widoku. Zoom włącza się oraz wyłącza za pomocą jednokrotnego wciśnięcia klawisza |. Zmiana rodzaju bieżącej kamery następuje po wciśnięciu klawisza. W systemie zdefiniowano 4 rodzaje kamer:

1. *StaticCamera* - sztywna kamera bez możliwości poruszania, pozwala tylko na statyczny widok z określonego miejsca
2. *ThirdPersonCamera* - kamera z pozycji trzeciej osoby. Podąża za celem i nie można nią sterować
3. *OrbitCamera* - kamera obraca się wokół punktu celu.
4. *FlyCamera* - kamera umożliwia przesuwanie widoku manualnie:
 - (a) Do przodu - klawisz **w**.
 - (b) Do tyłu - klawisz **s**.
 - (c) W lewo - klawisz **a**.
 - (d) W prawo - klawisz **d**.
 - (e) W górę - klawisz **r**.
 - (f) W dół - klawisz **f**.
 - (g) Obrót o 360 stopni (odchylenie) - wciśnięty lewy klawisz myszy i przesuwanie jej w poziomie.
 - (h) Obrót w zakresie ± 90 stopni w górę i w dół od płaszczyzny bieżącego widoku (nachylenie) - wciśnięty lewy klawisz myszy i przesuwanie jej w pionie.

W wypadku, gdy kamera nie jest dowiązana do dynamicznego obiektu sceny, tryb *ThirdPersonCamera* jest dla niej niedostępny. Przykładem tego typu jest główna kamera *MainCamera*. Obiekt, do którego przypisana jest bieżąca kamera jest oznaczony migającym kwadratem w odpowiednim kolorze - w zależności od rodzaju aktywnej kamery. Dla trybu *StaticCamera* jest to kolor zielony, dla *ThirdPersonCamera* kolor pomarańczowy, dla *OrbitCamera* kolor czerwony oraz kolor jasny niebieski dla trybu *FlyCamera*.

7.4 CameraConfiguration

Pozwala zmieniać wartości parametrów zdefiniowanych w systemie kamer i umożliwia dostęp do takich konfiguracji przez zdefiniowanie klawisza dostępu. Definicja odbywa się w pliku konfiguracyjnym aplikacji i została opisana rozdziale dotyczącym konfiguracji.

7.5 Renderowanie Sprzętowe

Każdy obiekt typu *ft::SceneObject* może implementować własne sprzętowe renderowanie przy użyciu języka assemblera ARB: *ARB vertex program* oraz/lub *ARB fragment program*. Aby zrealizować sprzętowe renderowanie wybranego obiektu należy:

1. Utworzyć pliki z kodem vertex shaderów i pixel shaderów dla fragmentów lub całego obiektu graficznego w katalogu **shaders**. Shadery dla pixel shaderów (fragmentów programy) powinny mieć rozszerzenie *.frag* natomiast dla vertex shaderów (vertex programy) *.vert*.
2. Utworzyć w kodzie obiektu graficznego metody do inicjalizacji i wczytywania shaderów oraz rezerwacji pamięci, analogicznie do metod *Avatar::InitHardwareAcceleration* i *Avatar::loadBufferObject*.
3. Utworzyć w kodzie obiektu graficznego metodę renderującą obiekt przy pomocy sprzętu analogiczną do *Avatar::HardwareRenderModelMesh*