

- 实验报告
  - 光源
  - 水体
    - 反射和折射
    - 水面波纹
      - gerstner波
      - 噪声纹理贴图
  - 模型导入和阴影贴图
  - 地面高度图
  - 摄像机类
  - 参考资料

# 实验报告

---

## 光源

这里设置了一个dirLight和四个点光源，后面阴影贴图就是基于dirLight（海边主要是太阳光，太阳光近似平行光）。

## 水体

### 反射和折射

反射和折射的原理都是通过在一个角度对场景进行渲染，然后创建一个帧缓冲保存到纹理中，然后渲染水体时再将纹理渲染到水面上

渲染的代码见 `utils/render.h/RenderWaterRefraction()` 和 `utils/render.h/RenderWaterReflection()`

反射需要将摄像机根据水平面进行对称 `y=2*waterHeight-camPos.y`；折射摄像机不用动，但是需要渲染深度纹理，然后可以通过地面到水面的距离来渲染颜色

渲染水体颜色时，需要考虑fresnel系数，当入射角越大，反射光越强，否则折射光越强，见 `background\water.fs` 可以看到 `vec3 finalColor = mix(refraction, reflection, fresnel *0.6);`

反射需要blin-phong的漫反射、镜面、环境系数相乘，然后折射颜色要和深度相符合，以及水的alpha系数（透明度），当水越深时越暗，最后折射和反射混合，再将最终颜色和深度颜色混合

折射还可以根据水面波纹进行扭曲，显得更真实 (`vec2 refractTexCoords = ndc *0.5+0.5+ norm.xz *0.02;`)

对于水下，水下没有反射了，直接将折射的颜色和蓝色混合得到最终颜色

水下还有需要注意的是，需要给天空盒和地面增加雾化，天空盒就是直接变成深色，地面根据与摄像机的远近渲染颜色（越远越看不清）

```
//beach-render/background/terrain.fs
float fogFactor = clamp((fogEnd - dist) / (fogEnd - fogStart), 0.0, 1.0);
FragColor = mix(fogColor, FragColor, fogFactor);
```

## 水面波纹

水面波纹我查阅了很多资料，发现主流的是通过菲利普频谱用FFT渲染波浪gerstner波  
gerstner波

这种方法是基于统计学得到的，因为海面的波纹近似摆线波，用多个摆线波叠加来模拟海浪波形，摆线波和正弦波最大的区别就是x和z会进行圆周运动，y进行垂直运动

先生成菲利普频谱



菲利普频谱类似于能量，顺风的能量增大，因此振幅就会更明显； $k$ 为采样点

根据菲利普频谱可以得到  $h_0$  初始频谱，然后得到每个  $h(k, t)$

$$\tilde{h}_0(\vec{k}) = \frac{1}{\sqrt{2}} (\xi_r + i\xi_i) \sqrt{P_h(\vec{k})}$$

水面的速度为于  $\sqrt{g * \lambda}$

$$\tilde{h}(\vec{k}, t) = \tilde{h}_0(\vec{k}) e^{i\omega(k)t} + \tilde{h}_0^*(-\vec{k}) e^{-i\omega(k)t}$$

其中  $h(k, t)$  即为 waves

因此海洋的idft如下：

$$h(\vec{x}, t) = \sum_{\vec{k}} \tilde{h}(\vec{k}, t) e^{i\vec{k} \cdot \vec{x}}$$

水平位移如下：

$$\vec{D}(\vec{x}, t) = \sum_k -i \frac{\vec{k}}{k} \tilde{h}(\vec{k}, t) e^{i\vec{k} \cdot \vec{x}}$$

然后可以通过fft实现加速，然后海面的发现通过直接对  $h(x, t)$  求导，可以得到如下公式

$$\vec{N} = \text{normalize}(-\nabla h_x(\vec{x}, t), 1, -\nabla h_z(\vec{x}, t))$$

```
//background\waterplane_gerstner.h
float omega = std::sqrt(9.81f * k_length);
float phase = omega * time;
Complex phase_exp(std::cos(phase), std::sin(phase));

int m_conj = (N - m) % N;
int n_conj = (N - n) % N;
int conj_index = m_conj * N + n_conj;

// h(k, t)
waves[index] = h0[index] * phase_exp
    + std::conj(h0[conj_index]) * std::conj(phase_exp);

// 位移频谱: D = -i * (k/|k|) * h
Complex i_unit(0.0f, 1.0f);
glm::vec2 k_norm = K / k_length;

waves_x[index] = -i_unit * k_norm.x * waves[index];
waves_z[index] = -i_unit * k_norm.y * waves[index];
waves_y[index] = waves[index];

// 斜率频谱: S = i * k * h
// dh/dx ↔ i·k_x·h
slopes_x[index] = i_unit * K.x * waves[index];
// dh/dz ↔ i·k_z·h
slopes_z[index] = i_unit * K.y * waves[index];
```

之后对waves数组进行IFFT2D

需要注意归一化，以及法线朝向y轴正半轴方向

```
float scale = 1.0f / (N*N);
for (int i = 0; i < N * N; i++) {
```

```
    data[i] *= scale;
}
```

## 噪声纹理贴图

因为海浪其实是可以提前算出来的，而且该傅里叶变换是有周期的，因此我们可以提前渲染一个周期的海面波纹高度图，然后循环播放，这里用到了3D噪声纹理存储(x,z,t)的y轴

通过这种预处理的方法能够在笔记本上也能不卡顿的实时显示海波

代码见 [background\ocean\\_fft\\_baker.h](#) 和 [background\waterplane\\_baked.h](#)

```
float k_min = M_PI / L;
float omega_max = std::sqrt(9.81f * k_min);
float minPeriod = 2.0f * M_PI / omega_max;
//minperiod代表一个周期

// 存储到 3D 纹理缓冲
for (int m = 0; m < N; m++) {
    for (int n = 0; n < N; n++) {
        int spatialIdx = m * N + n;
        int volumeIdx = t * N * N + m * N + n;

        // 存储位移量 (不是绝对位置)
        displacementData[volumeIdx] = vertices[spatialIdx] -
originalPos[spatialIdx];
        normalData[volumeIdx] = normals[spatialIdx];
    }
}
```

见water.vs

```
vec3 displacement = texture(displacementMap, uvw).xyz;
vec3 displacedPos = aPos + displacement; //应用海面波浪高度图
```

## 模型导入和阴影贴图

模型的导入，是通过多个网格（包括贴图，顶点坐标和顶点索引）合并得到的，绘制的时候就非常简单，直接 [mesh.draw\(\)](#)，见 [model/model.h](#)，不过我下载的.obj文件是嵌入式文件，需要特殊处理。

增加 `GameObject` 存储一个 `model` 物体，增加静态变量存储所有游戏物体（用于计算阴影时渲染场景）

阴影渲染是摄像机在光源的方向然后渲染场景，获得深度贴图，后面在地面时，如果比深度贴图深，那么就说明被遮挡了，然后渲染阴影颜色

```
// 获取最近点的深度（从光的角度）
float closestDepth = texture(shadowMap, projCoords.xy).r;
// 获取当前片段深度
float currentDepth = projCoords.z;
```

因为分辨率和采样空间不通的问题，可能会出现阴影失真，然后增加一点偏移防止失真  
`float bias = max(0.05*(1.0 - dot(normal, lightDir)), 0.005);` 让当前深度变深一点，防止错误渲染成阴影

增加PCF软投影（平滑边缘），减少锯齿块。

## 地面高度图

为了实现沙滩的纹理和地形，我下载了一张高度图和纹理照片，纹理通过重复10次来使分辨率更高，地面的渲染是通过绘制N\*M的网格实现的，然后给(x,z)附上高度图的高度y，法线可以通过三角形平面计算

## 摄像机类

## 参考资料

[基于OpenGL的动态水面模拟 - 知乎](#)

[LearnOpenGL CN](#)

[water wave simulation](#)

[KoonanHyakukeiZu/2020-ZJUCG-Final-Project](#)

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/95482541>