

22355082-王宇和-个人报告

个人贡献

制作昼夜系统

思路如下：

1. 添加太阳立方用于指示太阳方位
2. 修改cube的裁切，使太阳立方可视
3. 给太阳立方增加随时间进行的移动
4. 修改天空盒的着色器，修改天空颜色
5. 调整太阳立方的位置、大小
6. 丰富太阳立方细节
7. 增加月亮
8. 增加时间加快功能

具体实现

添加太阳立方用于指示太阳方位

复用项目中的 Cube 类，在 render.h 中添加太阳立方属性。

```
sunCube = new Cube(dummyTextures, main_light.GetLightboxShader());
```

修改cube的裁切，使太阳立方可视

在渲染后发现太阳立方看不见，通过调整太阳立方的位置发现是因为在 cube 的 draw 方法中被裁切，调整投影矩阵如下（主要修改第四个 far 参数）：

```
glm::mat4 projection = glm::perspective(  
    glm::radians(camera.zoom),  
    800.0f / 600.0f,  
    0.1f,  
    20000.0f  
>;
```

发现调整后太阳立方可视。

给太阳立方增加随时间进行的移动

与海浪的渲染共用同一个时间系统，即通过渲染帧数计算时间，将时间传给 renderer。

```

float lastFrame = 0.0f;
while (!glfwWindowShouldClose(window))
{
    float currentTime = static_cast<float>(glfwGetTime());
    deltaTime = currentTime - lastFrame;
    lastFrame = currentTime;
    ...
    renderer.RenderFrame(camera, static_cast<float>(screenWidth),
    static_cast<float>(screenHeight), currentTime);
}

```

在 `renderer` 中实现太阳立方的移动：（见 `updateDayNight`）

基本思路是通过固定角速度来计算并更新太阳位置、光线方向。

修改天空盒的着色器，修改天空颜色

有了太阳移动后，发现由于天空盒有贴图，并不受光线影响，故修改天空盒的着色器，通过将光照与天空盒 `mix` 的方式改变天空颜色，使昼夜系统看起来更真实。

基本思路是定义几个关键时刻的天空基色、根据时间指标所在区间做多段插值、叠加在原始天空盒上。（见 `skybox.fs`）

调整太阳立方的位置、大小

原本的太阳立方绕z轴做运动，使物体光影变化看起来效果不佳，通过调整 `UpdateDayNight` 方法调整太阳立方的旋转轴、距世界中心的位置、大小。

丰富太阳立方细节

为太阳立方增加着色器，使其看起来更立体。

增加月亮

通过在 `UpdateDayNight` 方法中增加月亮立方，并使其与太阳立方位置相反，同时调整颜色，修改太阳、月亮立方绘制逻辑。

增加时间加快功能

增加按键F的监听，并给原本的时间系统增加一层 `worldTime` 的包装，从而实现时间的加速（原本的时间基于渲染帧数计算，需要增加系数来修正）

```

float worldTime = 0.0f;           // 昼夜系统用的“世界时间”
float timeScale = 0.2f;          // 默认时间倍率 (<1 表示比真实时间慢)
bool fastTime = false;           // 是否处于加速状态
// 按 F 键切换时间快/慢
if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_F) == GLFW_PRESS && !fastTime)
{
    fastTime = true;
    timeScale = 5.0f;      // 快进倍率
}
if (glfwGetKey(window, GLFW_KEY_F) == GLFW_RELEASE && fastTime)
{
    fastTime = false;
    timeScale = 0.2f;      // 恢复到慢速
}

```

增加功能后。按下F键海浪的运动、天体的运动速度均会加快。