

Построение реалистичного изображения стержня в сосуде, наполненного жидкостью.

Студент: Ковель Александр Денисович ИУ7-56Б
Научный руководитель: Терентьев Юрий Иванович

Москва, 2022 г.



Цели и задачи

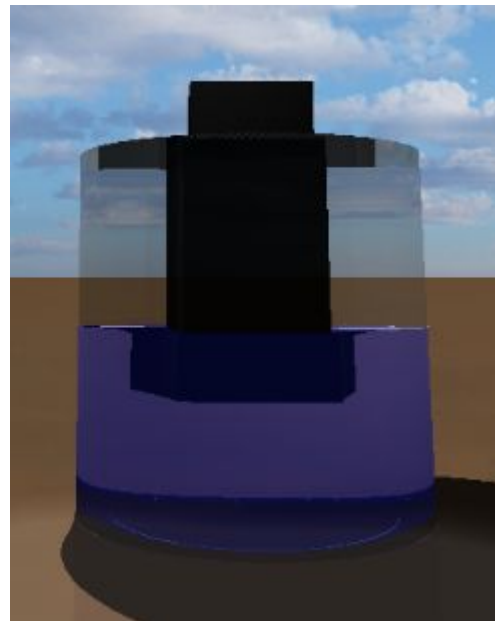
Цель курсового проекта - разработка, реализация, описание программного обеспечения, генерирующее изображение стержня помещенного в цилиндр с жидкостью.

Задачи

- описать структуру сцены;
- проанализировать и выбрать существующее алгоритмы построения изображения;
- проанализировать и выбрать алгоритмы удаления невидимых линий;
- реализовать выбранные алгоритмы;
- разработать программу для отображения сцены;
- выполнить анализ влияния глубины рекурсии на реалистичность изображения.

Описание объектов сцены

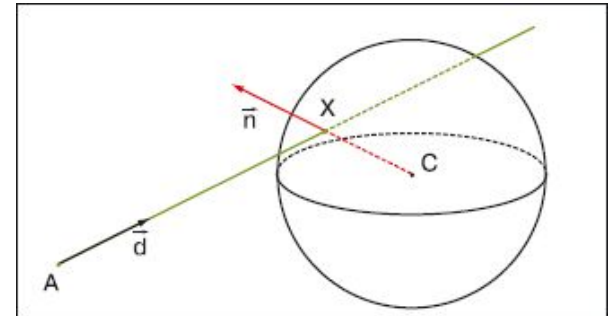
- Источник света
- Прозрачный цилиндр
- Жидкость
- Непрозрачный стержень
- Плоскость
- Камера



Аналитическая способ

В рамках данного проекта в качестве представления модели был выбран аналитический способ.

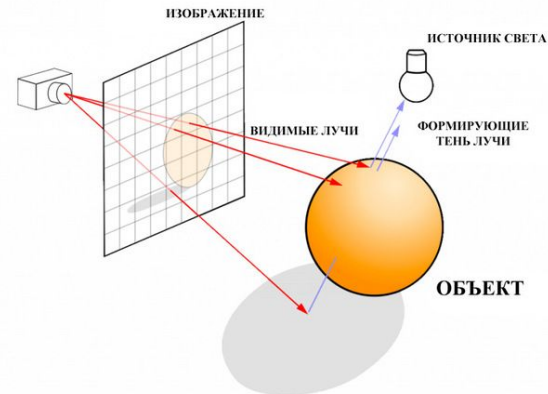
Аналитический способ - этот способ задания модели характеризуется описанием модели объекта, которое доступно в неявной форме, то есть для получения визуальных характеристик необходимо дополнительно вычислять некоторую функцию, которая зависит от параметра.



Анализ алгоритмов удаления невидимых линий и поверхностей

Критерий: возможность учета эффектов отражения и преломления.

- Алгоритм Робертса
- Алгоритм Варнока
- Алгоритм, использующий Z-буффер
- **Алгоритм обратной трассировки лучей**



Выбор модели освещения

Критерий: возможность учета трех составляющих световых составляющих: фоновой, диффузной, зеркальной.

Модели освещения:

- модель Ламберта (поддерживает фоновую и диффузную)
- модель Фонга (поддерживает все три составляющие).

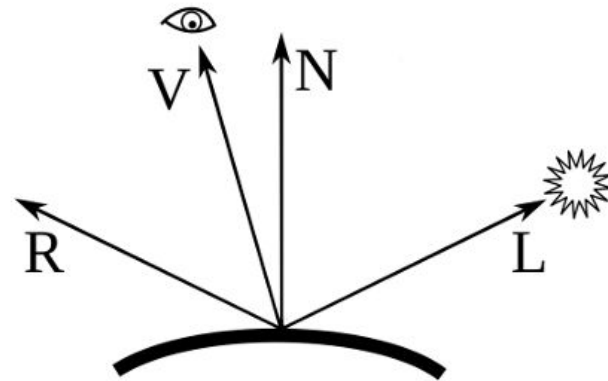
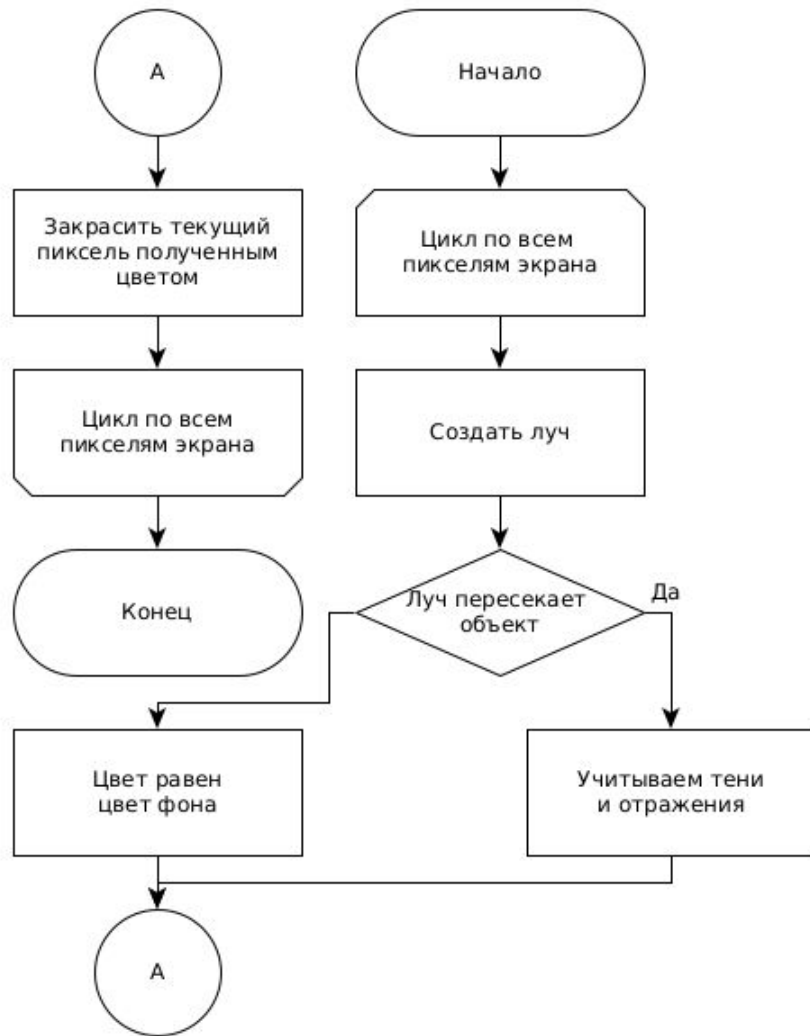


Схема алгоритма обратной трассировки лучей

На рисунке представлена схема алгоритма обратной трассировки лучей.



Интерфейс окна настроек сцены

Разрешающая способность

Позиция света

Позиция света x

-1

Позиция света y

4

Позиция света z

1

Коэффициент поглощения чаши (внешний цилиндр)

Коэффициент преломления чаши (внешний цилиндр)

Коэффициент поглощения жидкости (внутренний цилиндр)

Коэффициент преломления жидкости (внутренний цилиндр)

Коэффициент поглощения Стержня

Коэффициент преломления Стержня

Цвет чаши (внешний цилиндр)

Темной серый

Цвет жидкости (внутренний цилиндр)

Голубой

Цвет стержня

Темной серый

Камера

Углы поворота

↑

←

→

↓

Камера

Позиция

Вперед

Влево

Вправо

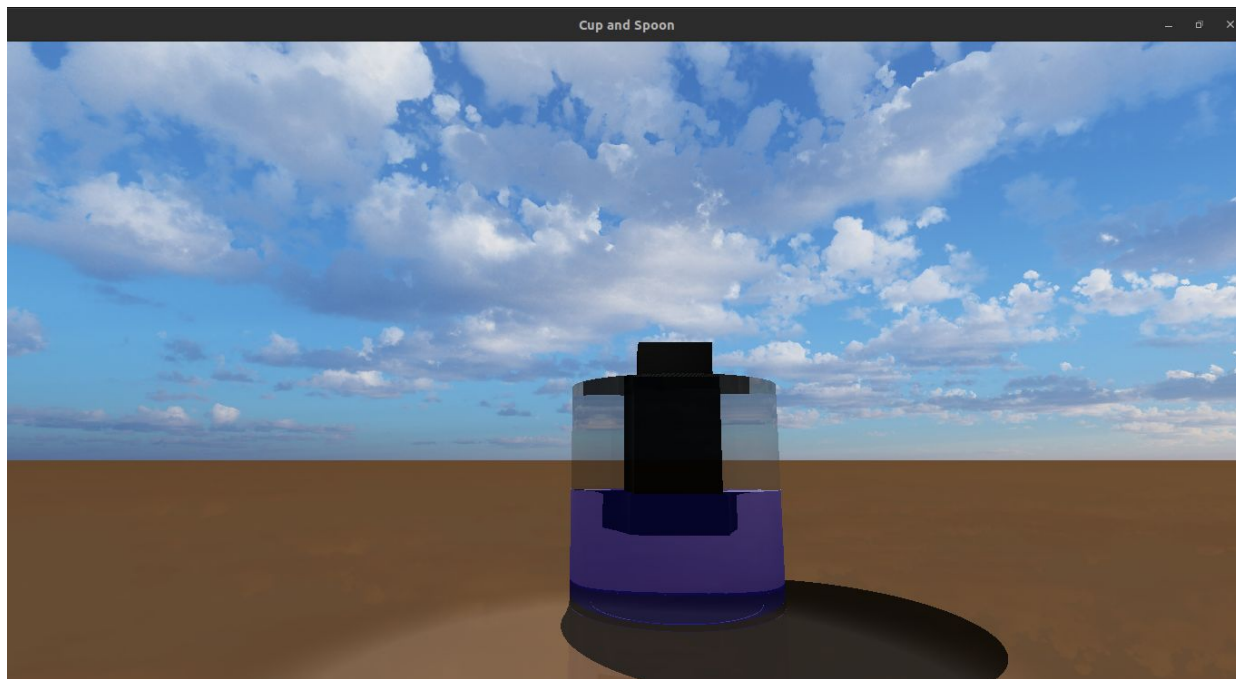
Назад

Вниз

Вверх

Обновить изображение

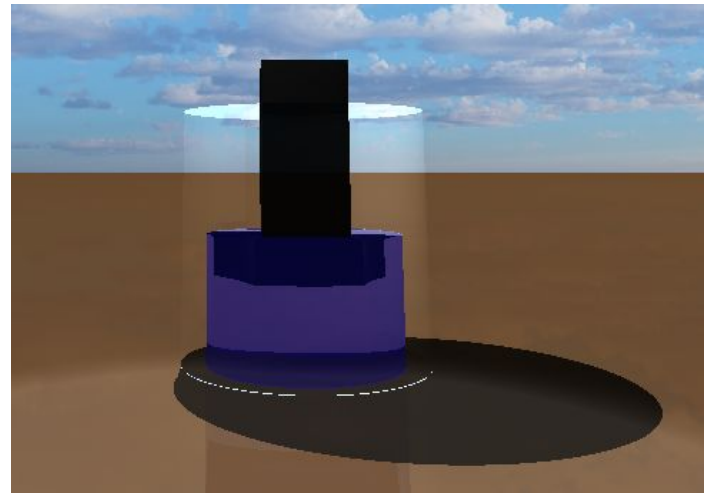
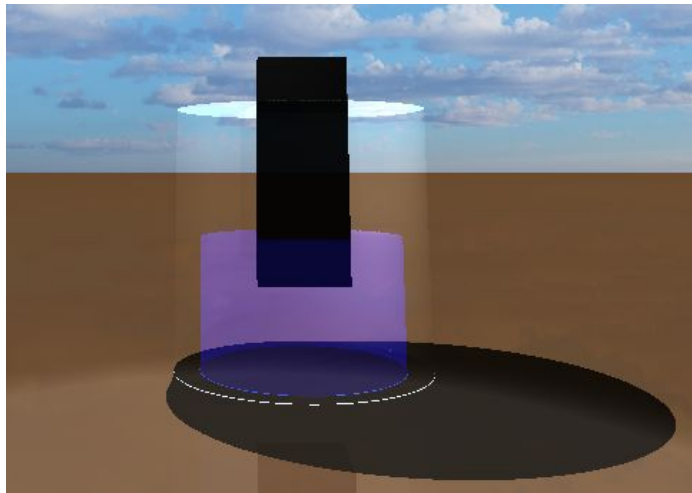
Интерфейс окна сцены



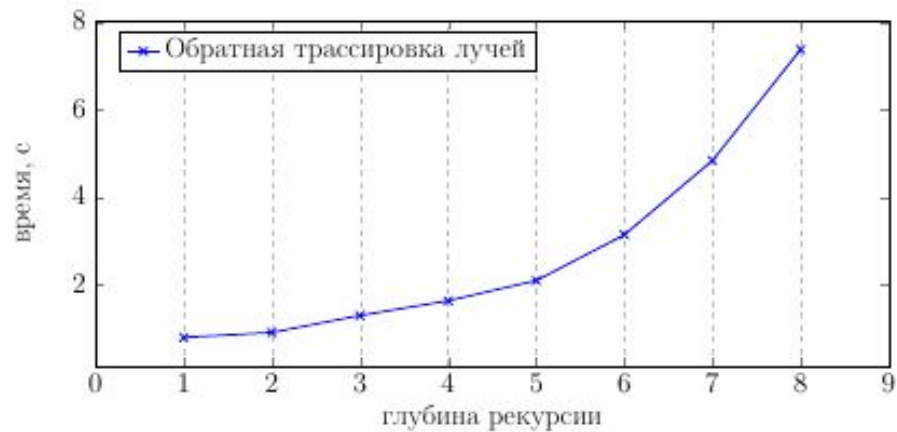
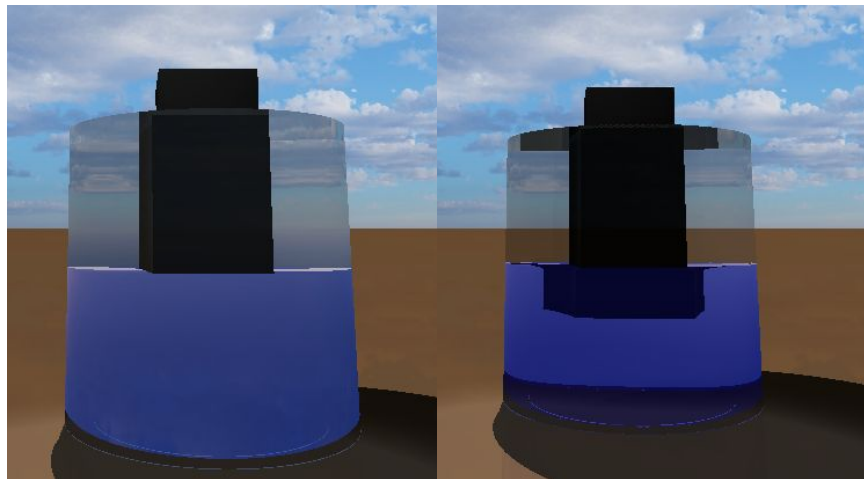
Пример работы при изменении коэффициента преломления

Первый рисунок - 1, 1

Второй рисунок - 1, 1.3



Анализ времени работы программы





Заключение

В рамках курсового проекта были:

- описаны структуры сцены;
- проанализированы и выбраны алгоритмы построения сцены;
- проанализированы и выбраны алгоритмы удаления невидимых линий;
- реализованы выбранные алгоритмы;
- разработана программа для отображения сцены;
- выполнен анализ влияния глубины рекурсии на реалистичность изображения.