



Теоретические основы трехмерной графики

Теория построения трехмерных изображений и рендеринга.

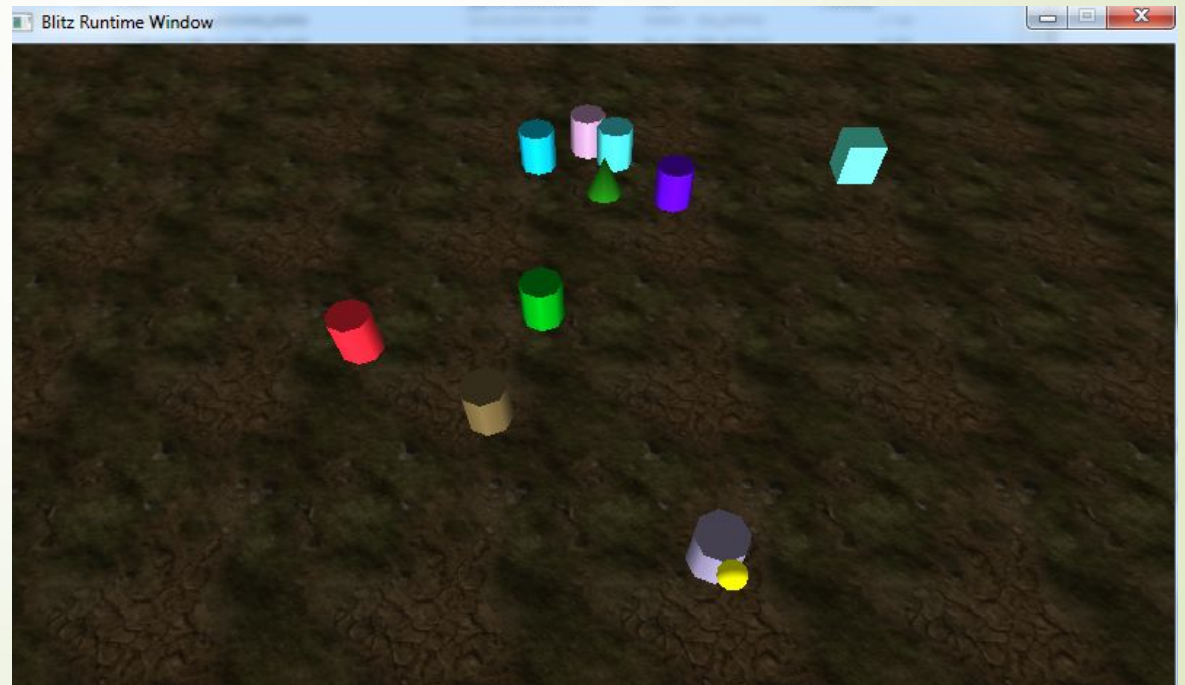
3D Graphics

- Трёхмерная графика (3D Graphics) – визуальное отображение трёхмерной сцены или объекта. Для представления трёхмерной графики на двумерном устройстве (дисплее) применяют **рендеринг**.

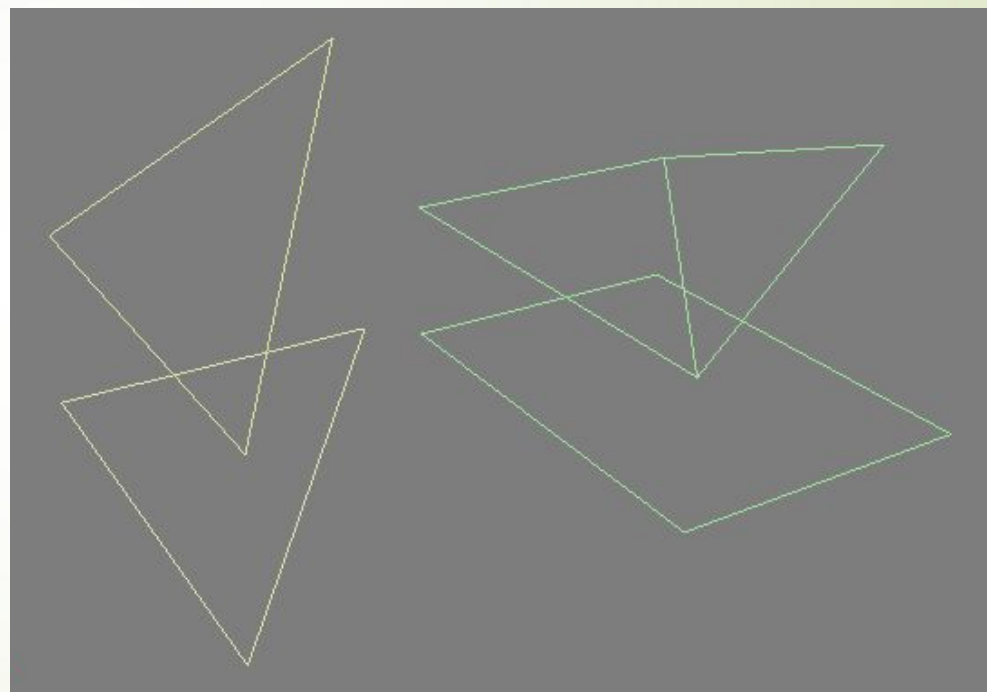
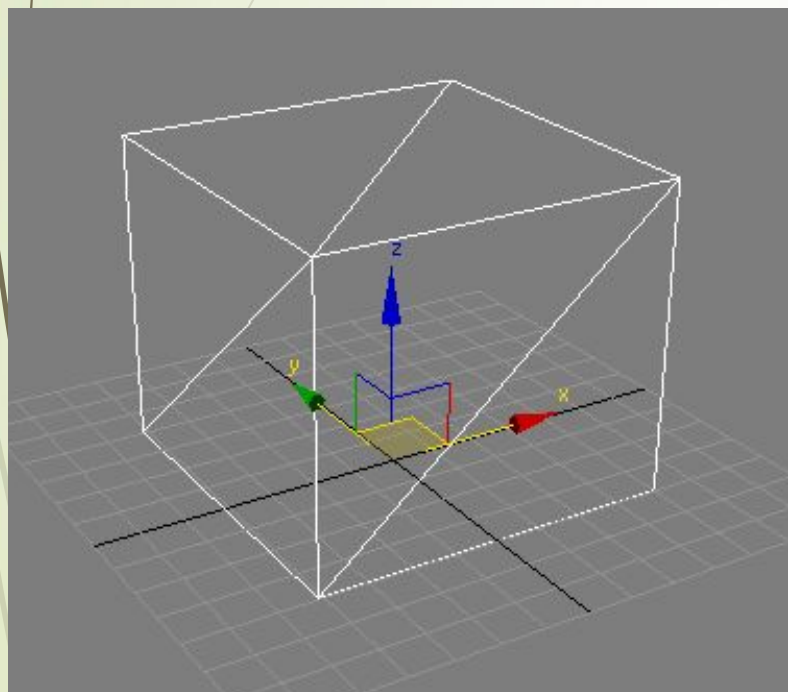


rendering

- Рендеринг (**rendering**) – процесс создания реалистичных изображений на экране, использующий математические модели и формулы для добавления цвета, тени и т. д.



Трехмерная модель

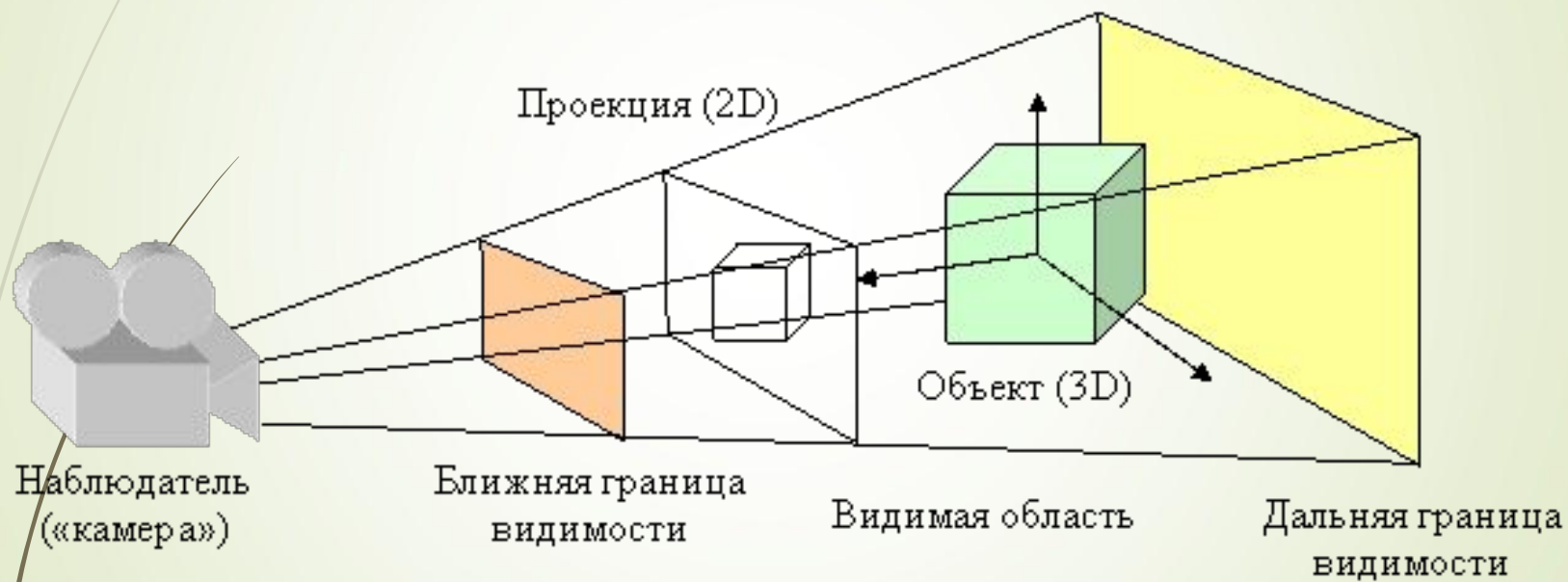



Из 3D в 2D

- Для отображения трехмерной модели на двухмерном экране монитора требуется произвести специальные математические преобразования трехмерных координат всех точек в двухмерные.



Камера

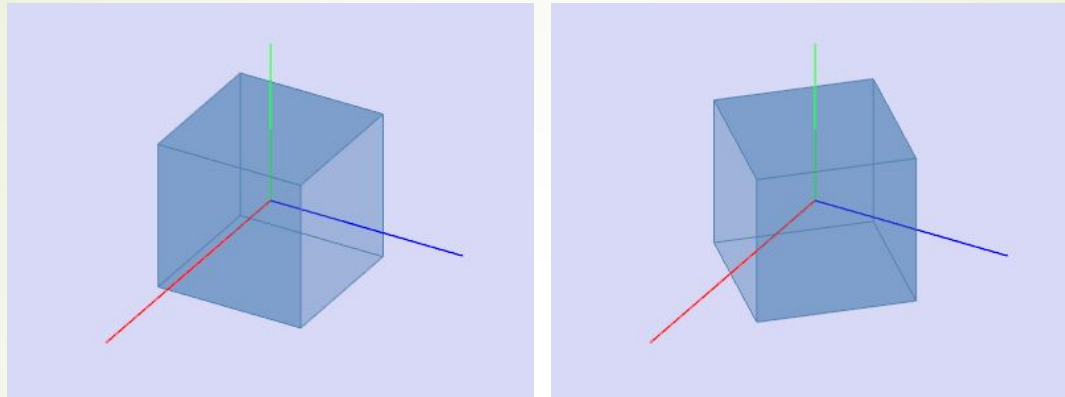




Аффинные преобразования

- При смене позиции наблюдателя требуется произвести преобразования координат, связанные с поворотом объекта, его масштабированием и учетом перспективы.
- Такие преобразования называются **аффинными преобразованиями**

Пример преобразования



- Аффинные преобразования применяются при повороте и трансформации объекта (масштабирование, скос).
- Допустим, что при повороте ординаты точек (y -координаты) не меняются. Значит, поворот происходит относительно оси y .



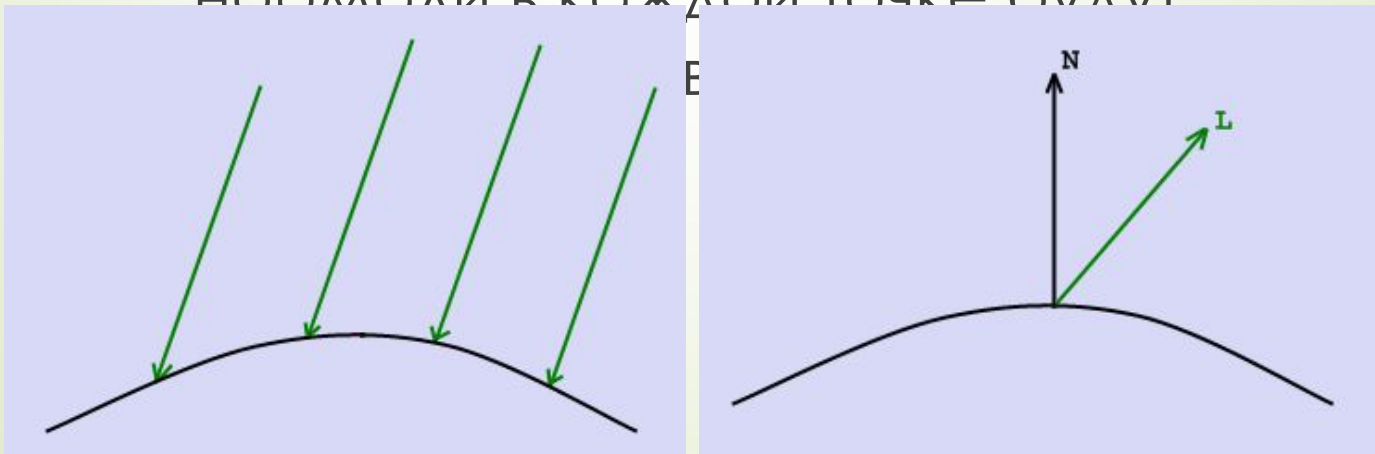
Освещение



- Модель начинает выглядеть трехмерной только после моделирования освещения, а это напрямую связано с положением плоскостей (полигонов) модели, точнее, с направлением перпендикуляров к плоскостям – нормалей.
- Степень освещенности точки зависит от угла падения лучей света. Чем меньше угол между нормалью и лучом света, тем больше освещенность точки поверхности.

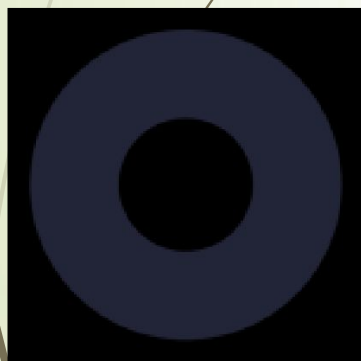
Нормали

- Если взять ровную поверхность, то нормали в каждой ее точке будут одинаковыми и освещенность также будет одинаковой.
- А если поверхность неровная, то нормали в каждой точке будут



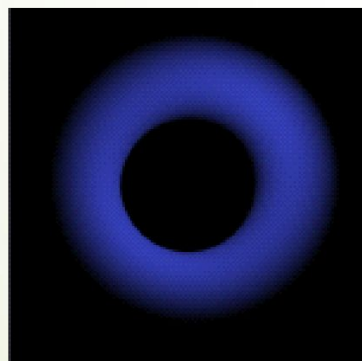
Модель освещенности Фонга

- Вклад в это значение от каждого источника света зависит от расстояния между источником света и точкой на поверхности.



Фоновая составляющая

+



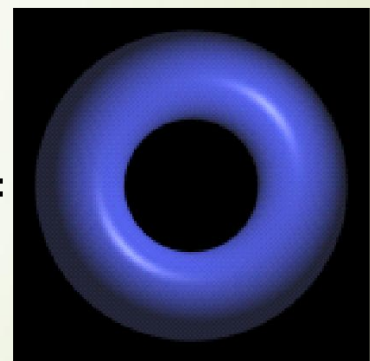
Рассеянная составляющая

+



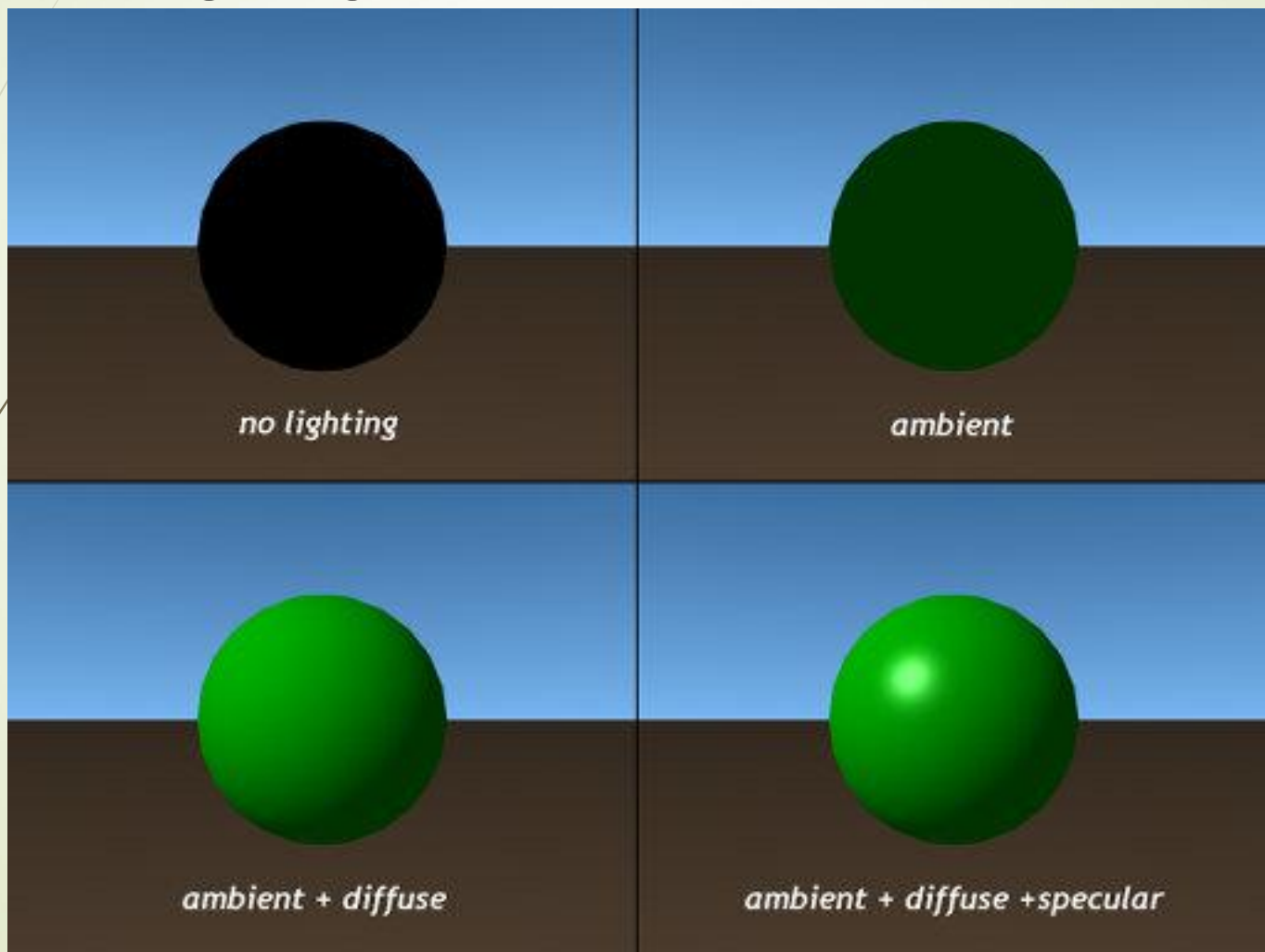
Зеркальная составляющая

=

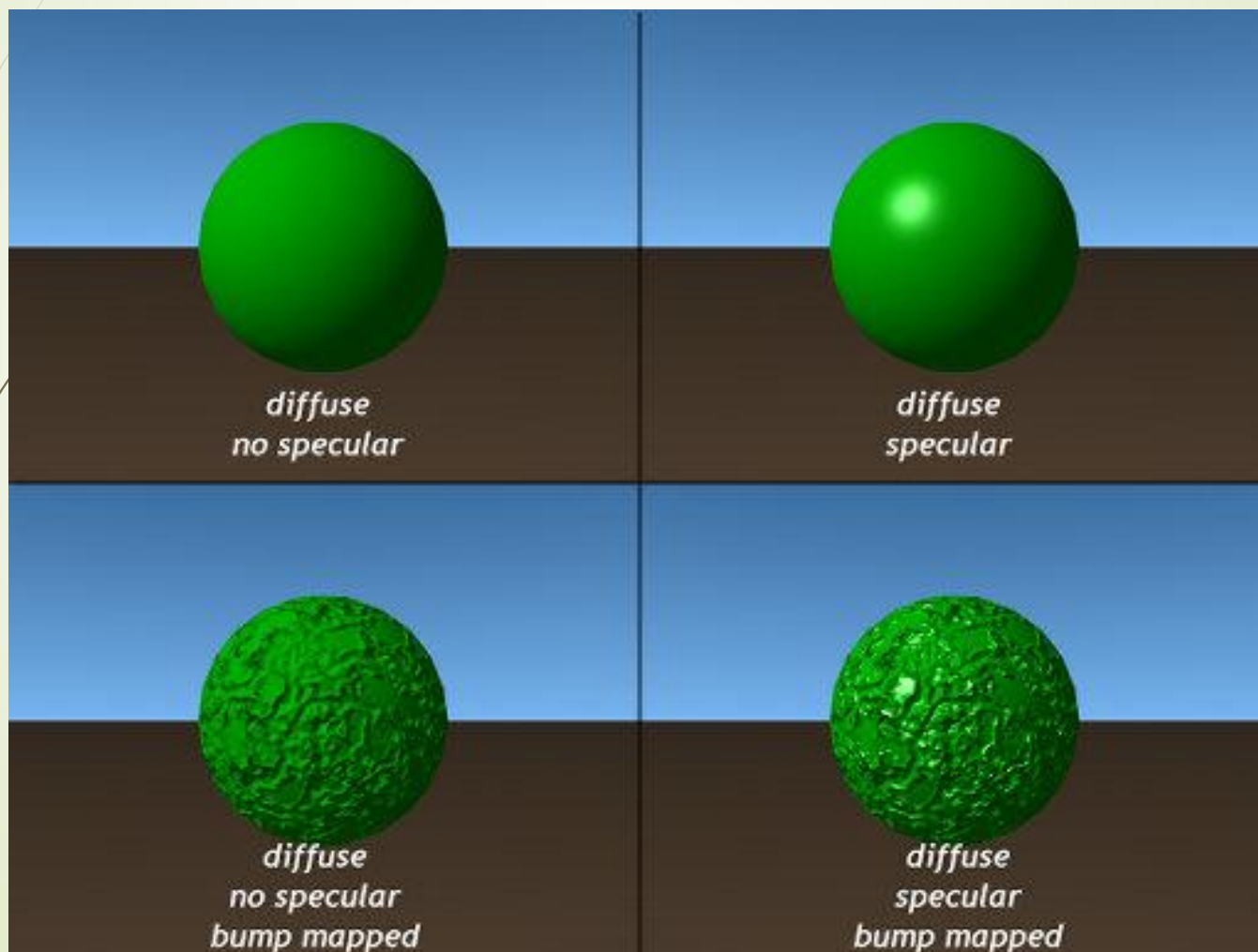


Суммарное освещение

Модель освещенности Фонга

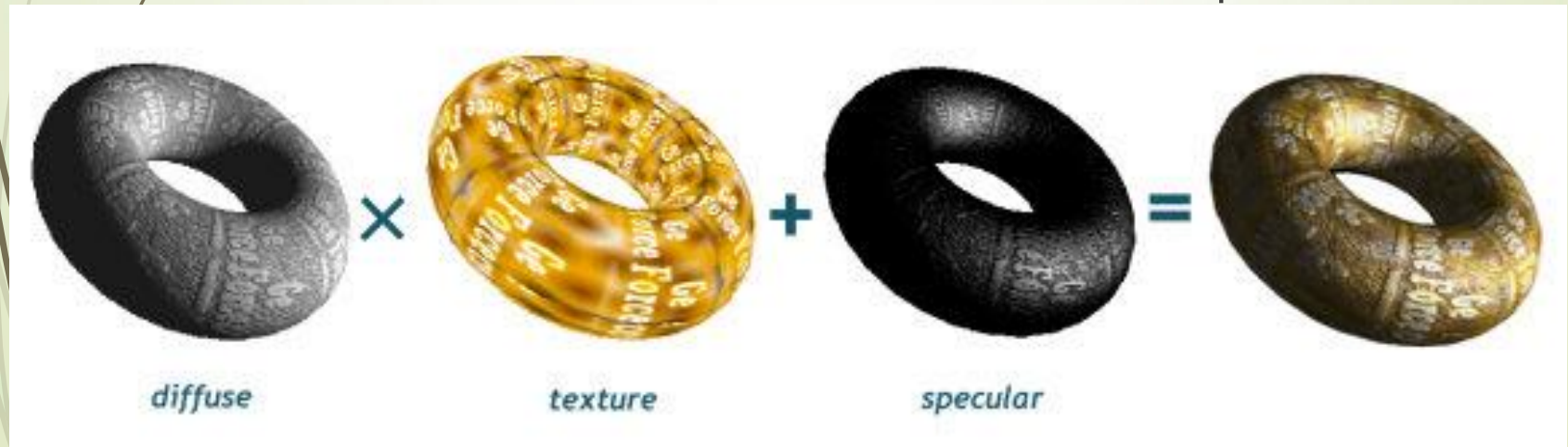


Модель Фонга-Блинна



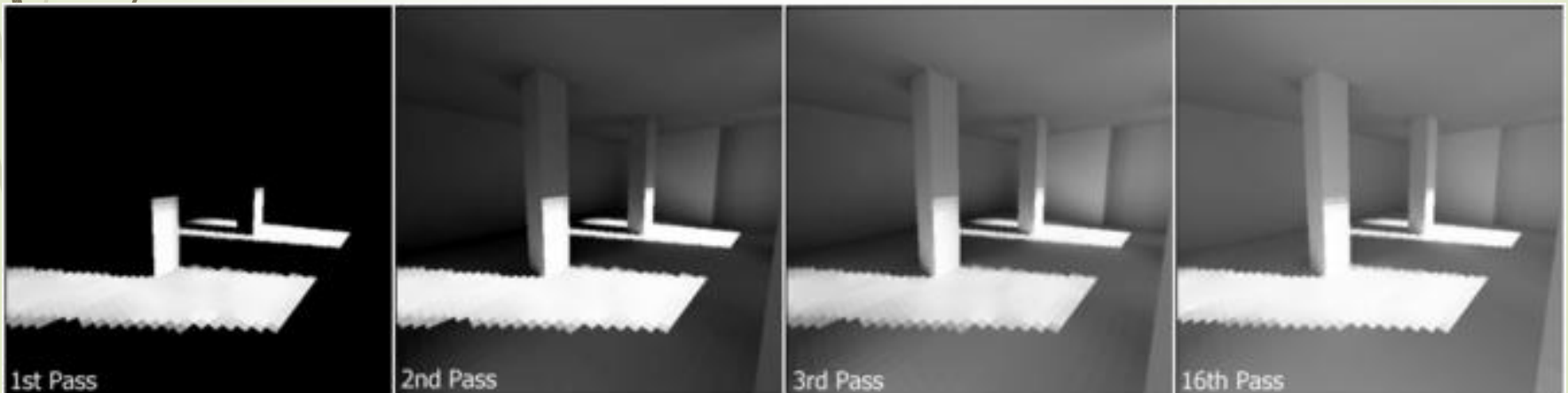
Дальнейшее развитие

- В дальнейшем, исследователи придумывали иные способы вычисления этой составляющей, более сложные (Blinn, Cook-Torrance, Ward), учитывающие распределение энергии света, его поглощение материалами

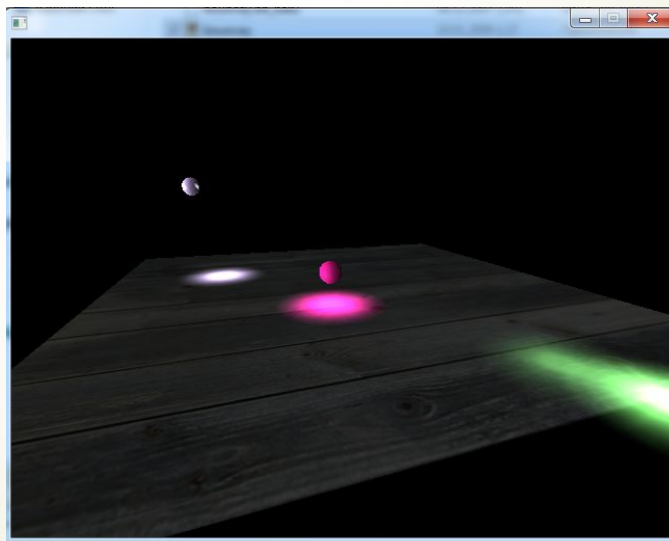


Игра света и тени

- С целью расчета теней и полутеней (диффузных теней) применяются различные алгоритмы – Ray tracing (трассировка лучей), Radiosity (излучение).
- На рисунке представлены результаты просчета теней и диффузной засветки при помощи Radiosity.



Первые уроки 3D программирование



Окно в 3d мир.

Камера
Свет

ГОЛОВА

Объекты
Действия с объектами

ТЕЛО

окончание

НОГИ

Структура
программы

ГОЛОВА

Graphics3D 640,480,16,1

Устанавливает 3D Графический способ.

Синтаксис такой: Graphics3D ширина, высота, глубина цвета, режим

Ширина, высота – размер создаваемого экрана

Глубина – глубина цвета – 16, 24 или 32 бита на пиксель.

Режим:

0 – оконный во время разработки (если возможно), полноэкранный в .exe формате;

1 – полноэкранный

2 – оконный

3 – оконный, с возможностью изменения размеров окна.

ГОЛОВА

SetBuffer BackBuffer() – установить поток, буфер.

cam=CreateCamera() – это самая основная команда в 3D программах. Если не будет даже одной камеры то 3D программа работать не будет, камера-это тоже самое, что и наши глаза, через неё мы видим окружающий 3D мир.

Lit=CreateLight() – Это команда создает источник света. Можно изменять тип света, в скобки вписываем следующие значения:

- 1:направленный
- 2:точка
- 3: пятно

ТЕЛО

cube=CreateCube() – Это мы создаем 3D объект куб.

Геометрические объекты:

CreateSphere () - сфера

CreateCylinder () - цилиндр

CreateCone() – конус

PositionEntity cube,0,0,5 – Эта команда помещает объект в позиции и в 3D месте.

ScaleEntity cube,1,0.3,1 – Изменяет размер объекта

RotateEntity cube,0,40,0 – Вращает объект так, чтобы это было при абсолютной ориентации.

ТЕЛО

TurnEntity cub,0.6,0.2,0.3 – вращение
TurnEntity entity,pitch#, yaw#, roll#, [,global]

Pitch# - X угол и эквивалентна наклону вперед / назад.

Yaw# - Y угол и эквивалентен вращению налево / вправо.

Roll# - Z угол и эквивалентен наклону налево / вправо.

UpdateWorld ()– UpdateWorld [anim_speed#]

anim_speed# (необязательный) – скорость для мультипликации.

Установлен по умолчанию в 1.



ТЕЛО

Repeat

.....

Until KeyHit(1) – Между этими двумя командами будет происходить основной цикл игры. При нажатии кнопки ESC начинает читать следующую команду.



НОГИ



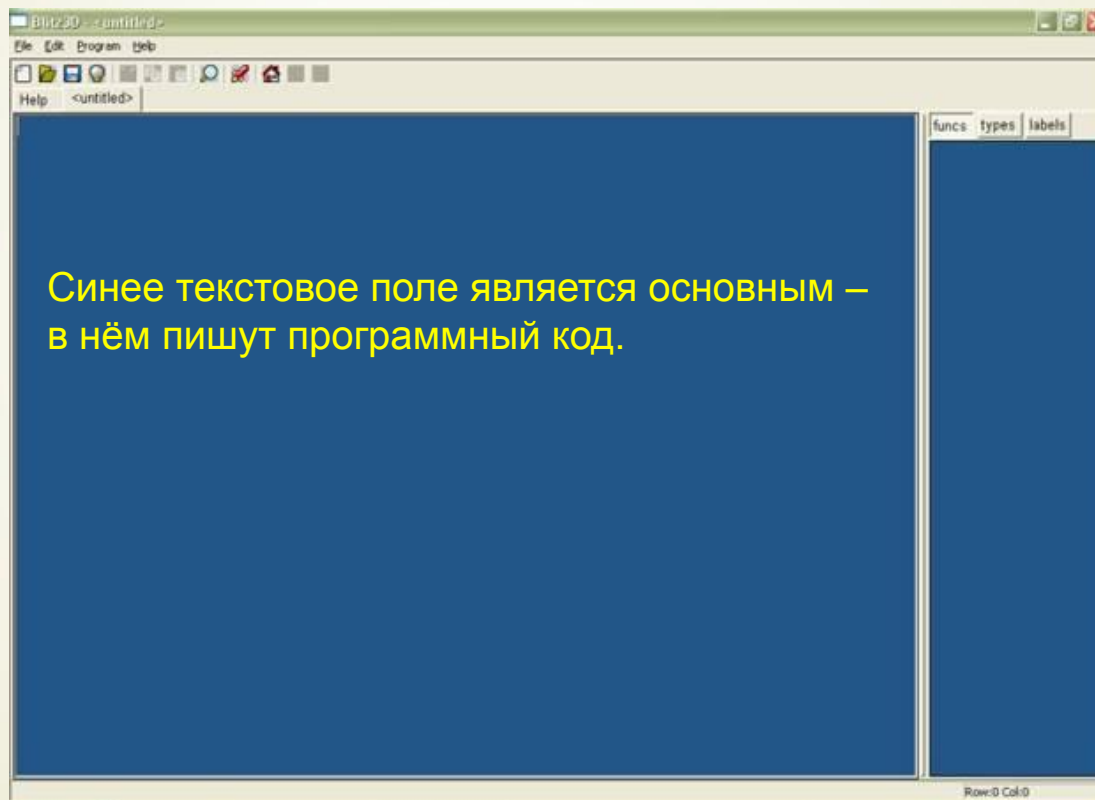
End – Завешает программу

Создаём шаблон















Интерфейс программы.

Так выглядит окно Blitz3d:





Кнопки панели инструментов:

-  - (New) – создание нового проекта
-  - (Open) – открытие существующего проекта
-  - (Save) – сохранение проекта
-  - (Close) – закрытие текущего проекта
-  - (Cut) – вырезать в буфер обмена
-  - (Copy) – копировать в буфер обмена
-  - (Paste) - вставить
-  - (Find) – найти текст
-  - (Run) – запуск проекта
-  - (Home) – перейти на страницу помощи
-  - (Back) – вернуться на предыдущую страницу в окне помощи
-  - (Forward) – вернуться на следующую страницу в окне помощи

Для закрытия\открытия панели инструментов: меню Edit -> Show Toolbars или Shift + Esc

Запуск и отладка программы:

Для запуска программы нажмите F5 или



Для запуска предыдущей программы нажмите F6

Для проверки ошибок нажмите F7

Для создания .exe файла нажмите: меню Program -> Create Executable

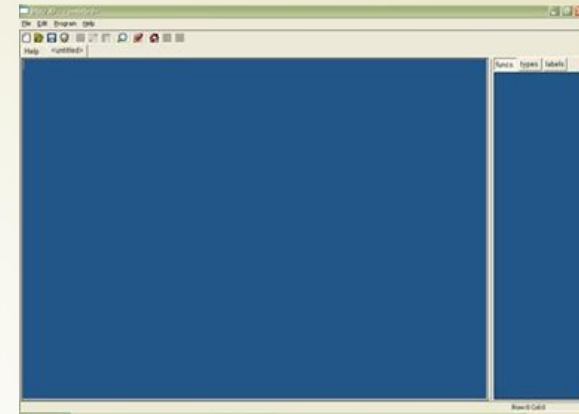
Для включения\отключения отладочного окна: меню Program -> Debug Enabled


В правой части окна находится панель с тремя вкладками:

Funcs – отображает все функции, которые используются в проекте.

Types – отображает все типы, которые используются в проекте.

Label – отображает все метки.





Graphics3D 640,480,16,2
SetBuffer BackBuffer()
cam=CreateCamera()
lit=CreateLight()

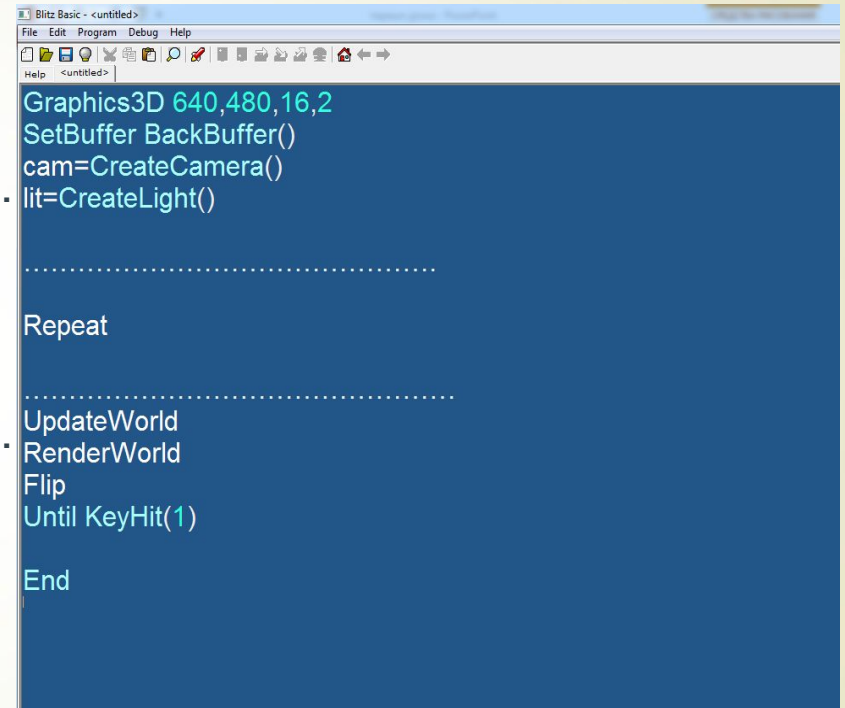
.....

Repeat

.....

UpdateWorld
RenderWorld
Flip
Until KeyHit(1)

End



```
Blitz Basic - <untitled>
File Edit Program Debug Help
Graphics3D 640,480,16,2
SetBuffer BackBuffer()
cam=CreateCamera()
lit=CreateLight()

.....

Repeat

.....

UpdateWorld
RenderWorld
Flip
Until KeyHit(1)

End
```

Нарисуем КУБ

```
Graphics3D 800,600,32,2  
SetBuffer BackBuffer()  
camera=CreateCamera()
```

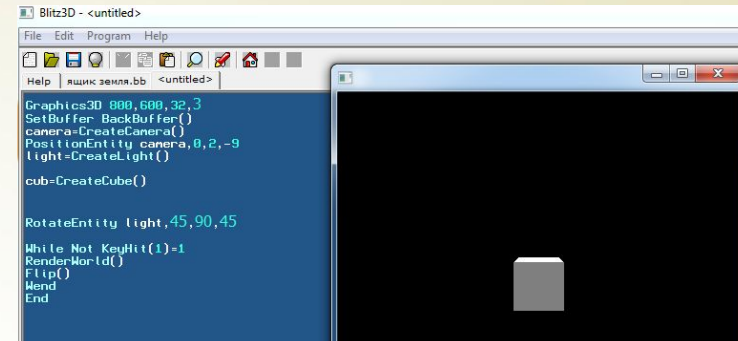
```
PositionEntity camera,0,2,-9
```

```
light=CreateLight()
```

```
cub=CreateCube()
```

```
RotateEntity light,45,90,45
```

```
While Not KeyHit(1)=1  
RenderWorld()  
Flip()  
Wend  
End
```



камера

Позиция
камеры

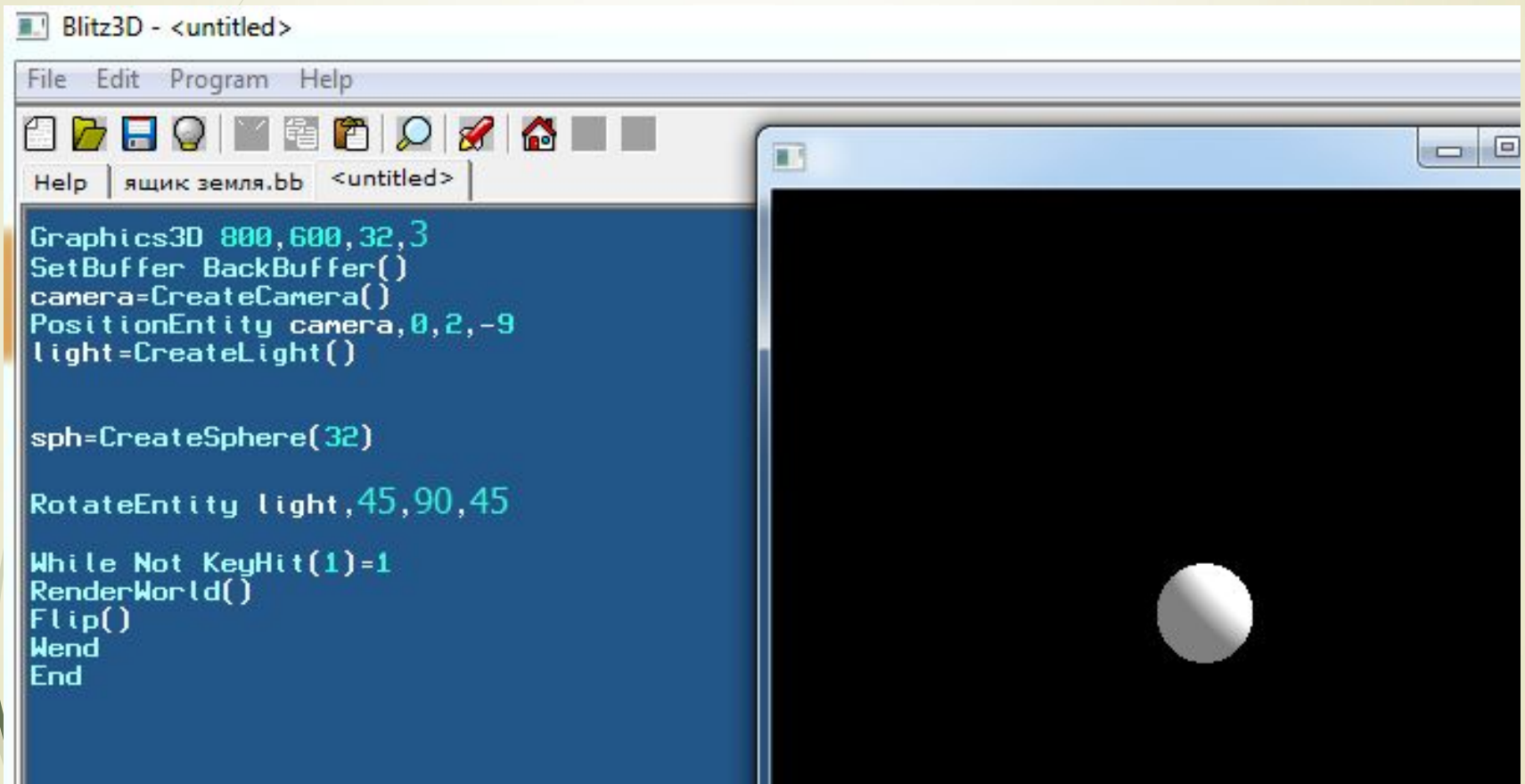
свЕТ

Ставим куб

Поворот
куба

Пока не нажата
ESC

Поставим сферу.



Graphics3D 800,600,32,2
SetBuffer BackBuffer()
camera=CreateCamera()
PositionEntity camera,0,2,-9
light=CreateLight()

cub=CreateCube()

sph=CreateSphere(32)

ScaleEntity sph,1,1,1

ScaleEntity cub,1,1,1

EntityAlpha cub,0.5

RotateEntity cub,45,45,45

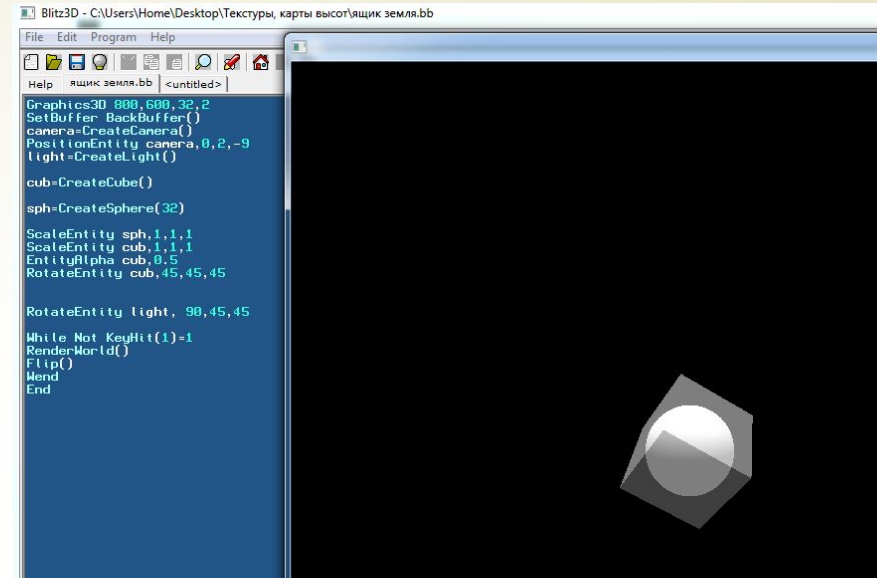
RotateEntity light, 90,45,45

While Not KeyHit(1)=1

RenderWorld()

Flip()

Wend



Размер объекта

**Прозрачность
объекта**

ДОМА:

Поставить цилиндр на куб.

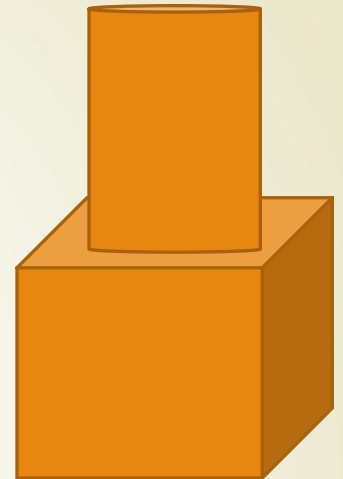
Используем:

CreateCylinder () - цилиндр

CreateCube() - куб

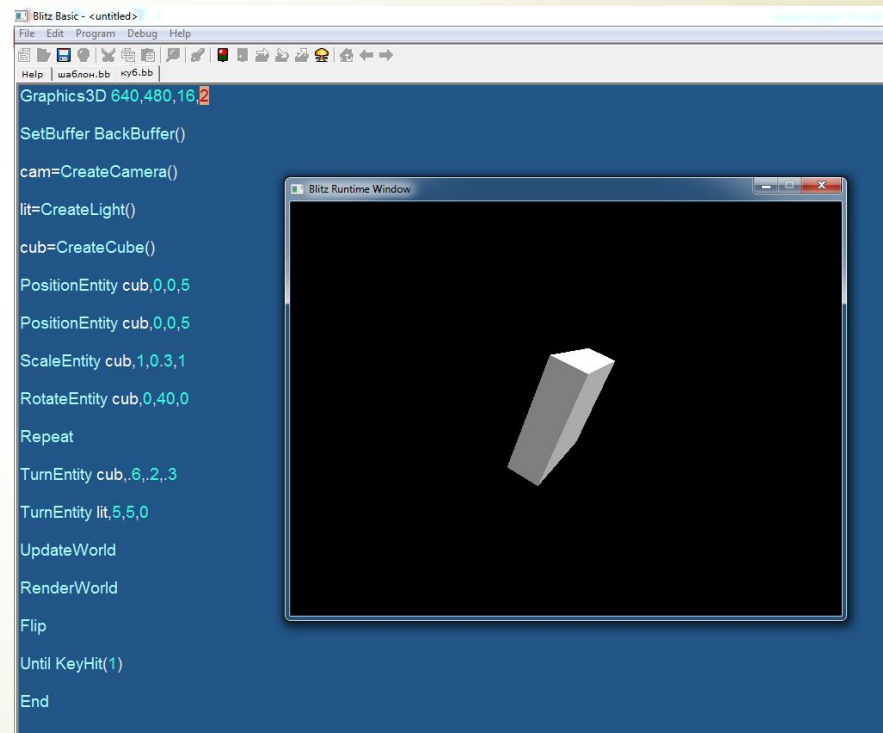
PositionEntity cub,0,0,5 – Эта команда помещает объект в позиции и в 3D месте.

ScaleEntity cub,1,0.3,1 – Изменяет размер объекта



Поставим объект

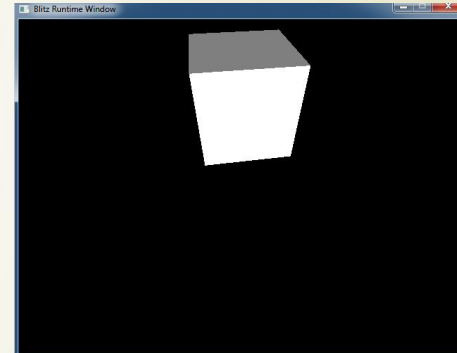
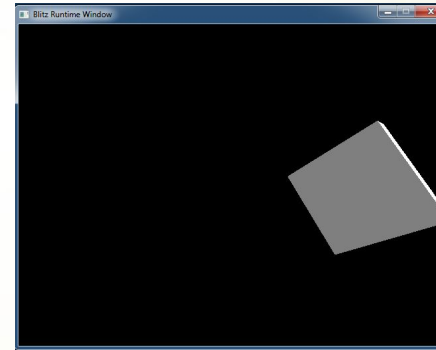
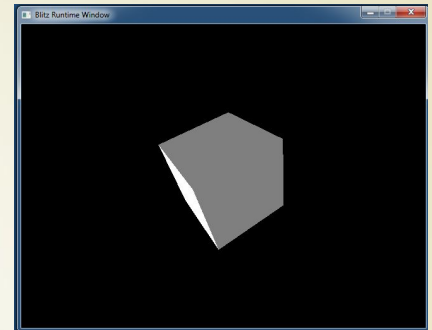
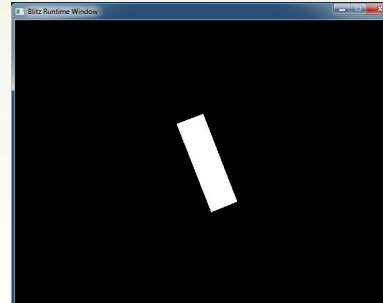
```
Graphics3D 640,480,16,1
SetBuffer BackBuffer()
cam=CreateCamera()
lit=CreateLight()
cub=CreateCube()
PositionEntity cub,0,0,5
ScaleEntity cub,1,0.3,1
RotateEntity cub,0,40,0
Repeat
TurnEntity cub,.6,.2,.3
TurnEntity lit,5,5,0
UpdateWorld
RenderWorld
Flip
Until KeyHit(1)
End
```



```
Blitz Basic - <untitled>
File Edit Program Debug Help
Help | ua6non.bb ky6.bb
Graphics3D 640,480,16,2
SetBuffer BackBuffer()
cam=CreateCamera()
lit=CreateLight()
cub=CreateCube()
PositionEntity cub,0,0,5
PositionEntity cub,0,0,5
ScaleEntity cub,1,0.3,1
RotateEntity cub,0,40,0
Repeat
TurnEntity cub,.6,.2,.3
TurnEntity lit,5,5,0
UpdateWorld
RenderWorld
Flip
Until KeyHit(1)
End
```


Практическая работа.

1. Изменить параметры света.
2. Изменить размер объекта.
3. Переместить объект вверх
4. Переместить объект вправо.
5. Изменить скорость вращения.



**Дома: 1. Установить программу
2. Создать сферу и цилиндр.**

**Дома: 1. Установить программу
2. Создать полупрозрачную сферу и
внутри цилиндр.**

