

Wintersemester 2013/14

Übungen zu Computergraphik - Blatt 5

Abgabe am 19. 11. 2011

Aufgabe 1 (BSP-Tree, 3 Punkte)

Wie hoch kann ein BSP-Tree im 2D, der über 7 disjunkte (d.h. nicht schneidende oder berührende) Linien aufgebaut wird, minimal/maximal sein. Geben Sie je ein Beispiel an. Zeichnen Sie für jeden Fall die Szene und den BSP-Baum auf.

Aufgabe 2 (Shadow Volumes, 3 Punkte)

Wieso enthält der Stencil-Buffer nach Pass 2 des z-Pass-Algorithmus im Shadow-Volume-Ansatz Werte ungleich 0.

Aufgabe 3 (Korrektes Rendern transparenter Objekte, 6(+4) Punkte)

In dieser Aufgabe soll eine Szene mit (semi-)transparenten Objekten korrekt dargestellt werden. Hierfür müssen die Objekte bzgl. Aug-Punkt von hinten nach vorne gerendert werden. (Das wurde in der Vorlesung noch nicht bewiesen, ist aber so.)

Laden Sie das Projekt `transparent_with_bsp` von der Vorlesungs-Homepage herunter. Über den Menüeintrag *Files*→*Open Model* können Sie Szenen im Wavefront OBJ-Format laden. Einige Beispielszenen stehen im Unterverzeichnis `./models` zur Verfügung. Der OBJ-Loader kann Szenen aus Vier- und Dreiecken laden, und konvertiert diese in Dreiecke. Die Dreiecke sind in der Instanzvariable `Mesh::m_triangles` gespeichert; jedes Dreieck enthält 3 Indices auf seine Eckpunkte. Die dazugehörigen Vertexkoordinaten stehen in der Instanzvariablen `Mesh::m_vertices`.

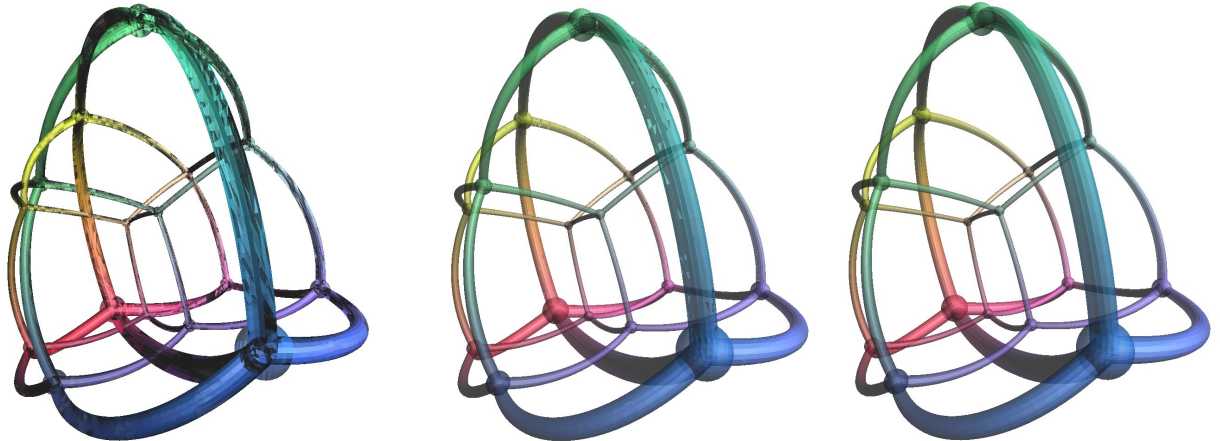
a) In der Klasse `Mesh` wird eine Szenen in oben genannter Form gespeichert. Bauen Sie aus der Menge von Dreiecken einen BSP-Tree auf. Um zu entscheiden, auf welcher Seite der Splitplane ein Dreieck ist, testen Sie der Einfachheit halber einen beliebigen der drei Eckpunkte des Dreiecks, d.h. Splitting ist in dieser Teilaufgabe nicht gefordert.

Implementieren Sie hierzu die bereits vorhandene, aber noch leere, Routine `Mesh::generateBSP()`. Verwenden Sie die vordefinierte Klasse `Mesh::BspNode`. Die Wurzel des BSP-Baumes soll der Variable `Mesh::m_bspRoot_splitsDisabled` zugewiesen werden. Die Traversierung inklusive Rendering des BSP-Baumes sind bereits implementiert. Sie können also sofort das Ergebnis Ihrer Implementierung betrachten. Vergessen Sie nicht, den entsprechenden Radiobutton oben zu aktivieren.

b) **Bonusaufgabe:** Erweitern Sie ihre Methode dahingehend, dass Dreiecke, die die Splitplane schneiden, korrekt unterteilt und die resultierenden Teildreiecke zu dem passenden Kindknoten hinzugefügt werden. Weisen Sie die Wurzel des resultierenden BSP-Baumes der Variablen

`Mesh::m_bspRoot_splitsEnabled` zu. Um zu entscheiden, ob ein Vertex in der Ebene ist oder nicht, müssen Sie Floatingpointwerte numerisch robust vergleichen, d.h., nicht `if(a==b)` sondern `if(fabs(a-b)<EPS)`. Verwenden Sie hierzu die vordefinierte Instanzvariable `Mesh::m_EPS`.

Abbildung 1 zeigt die verschiedenen Ansätze anhand einer Beispielszene.



Naives Rendering, d.h., die Polygone werden in einer zufälligen Reihenfolge gerendert (nämlich in der Reihenfolge, in der sie im Array stehen)

Rendering von hinten nach vorne mit *BSP ohne Splitting*

Rendering von hinten nach vorne mit *BSP mit Splitting*

Abbildung 1: Rendering eines transparenten Objektes

Tip: Die folgenden Funktionen der STL-Klassen `std::list` und `std::vector` können für Ihre Implementierung hilfreich sein:

- Um auf Elemente sequentiell zuzugreifen, gibt es die sogenannten “Iteratoren” (eine Art intelligenter Pointer), die wie folgt verwendet werden können:

```
std::list<int> liste;
for( std::list<int>::iterator it = liste.begin(); it != liste.end(); ++it )
{
    int aktuelle_elem = *cit;
}
```

- `begin()` gibt einen Iterator auf das erste Element einer Liste bzw. eines Vectors zurück,
- `end()` das letzte Element, und
- `size()` die Anzahl der Elemente.
- Ein neues Element kann mit `push_back()` hinzugefügt werden, z.B.

```
std::vector<Triangle> dreiecksliste;
dreiecksliste.push_back( Triangle( index0, index1, index2 ) );
```

Hinweis: Selbst mit Splitting gibt es noch Situationen, in denen es beim Rendern zu Artefakten kommt. Dies ist im Kommentar-Block der Funktion `Mesh::generateBSP()` dokumentiert. Überlegen Sie sich, wie man das Problem lösen könnte.