
Hierarchický model

**© 1995-2001 Josef Pelikán
KSVI MFF UK Praha**

e-mail: Josef.Pelikan@mff.cuni.cz

WWW: <http://cgg.ms.mff.cuni.cz/~pepca/>

Hierarchie v 3D modelování

➔ kompozice “zdola-nahoru”

- složitější objekty se sestavují z jednodušších
- při modelování se často několikanásobně opakují některé části objektů (stavební prvky, součástky)

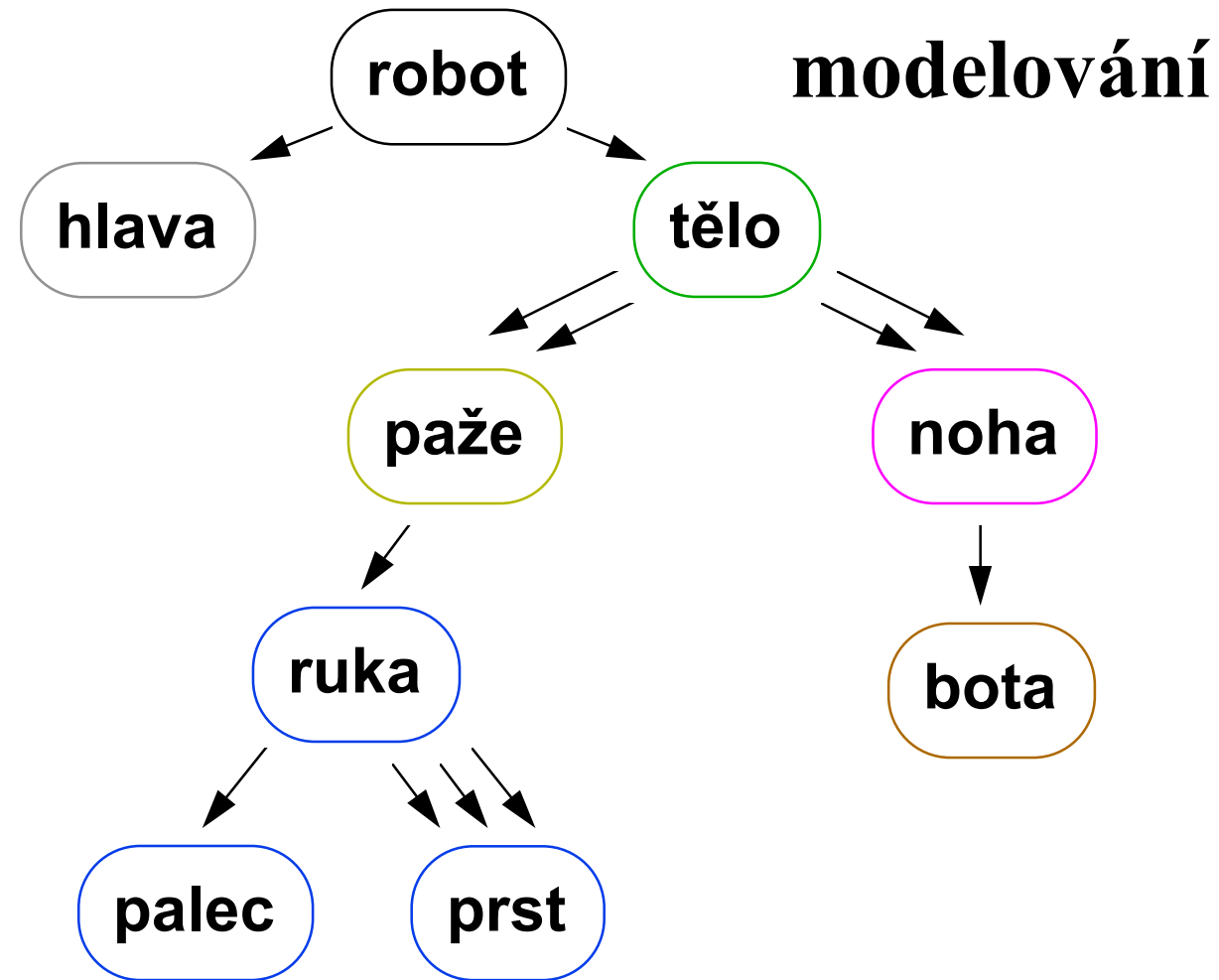
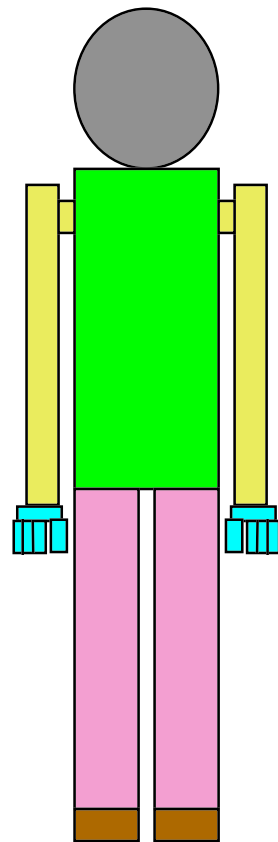
➔ databáze 3D objektů

- ve strojírenství a stavebnictví se často používají standardní (normalizované) prvky

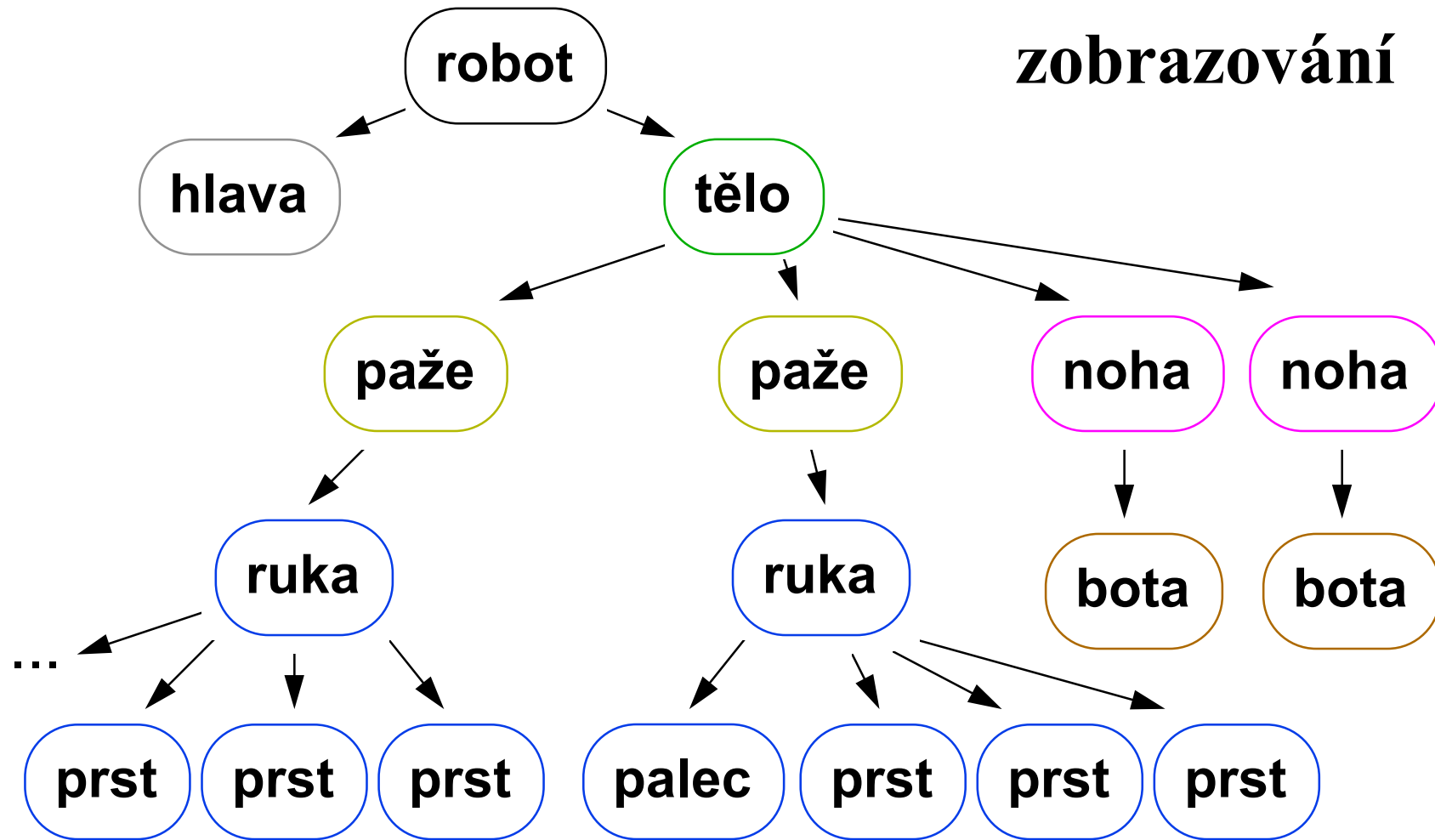
➔ parametrické modelování

- jednotlivé instance objektu se mohou mírně lišit

Hierarchický model robota



Strom modelu robota



Uložení objektu v databázi

- ➔ **globální (implicitní) atributy a parametry**
 - barva, materiál, přesnost aproximace křivek, ...
- ➔ **vlastní 3D prvky**
 - tělesa, stěny, plochy, ... (podle typu modelu)
 - souřadná soustava spojená s objektem
 - lokální hodnoty atributů a parametrů
- ➔ **odkazy na použité podobjekty**
 - transformační matice (relativní transformace)
 - modifikace parametrů a atributů podobjektu

Reprezentace modelu v paměti

- ◆ převedení acyklického grafu do formy **stromu**
 - uzel = **instance objektu**
 - geometrická data se nesdílejí
- ◆ souřadnice **vrcholů těles, řídicích uzlů ploch, ..**
 - podléhají geometrickým transformacím a projekci
 - ~ relativní souřadnice uvnitř objektu - 3D
 - ~ absolutní (světové) souřadnice ve scéně - 3D
 - ~ promítnuté souřadnice - 2D nebo 3D (z = hloubka)
 - ~ souřadnice výstupního zařízení - 2D (celočíselné)

Pole souřadnic (vrcholů, uzlů, ..)

Objekty
na disku

objekt A

objekt B ...

↓ vytvoření instancí objektů ↓ paměť

Světové
souřadnice

3D nebo homogenní

↓ ↙ projekce, (ořezání) ↘ ↓

Různé
pohledy
na scénu

3D (z=hloubka)

3D (z=hloubka) ...

↓ (ořezání), viditelnost ↓

Výstupní
zařízení

2D (celočíselné)

2D (celočíselné) ...

Hierarchické 3D formáty

- ◆ **PHIGS(+)** (ANSI, ISO)
 - “Programmer’s Hierarchical Interactive Graphics System”
- ◆ **OpenInventor** (Silicon Graphics Inc.)
 - objektová nadstavba OpenGL systému
- ◆ **VRML** (“Virtual Reality Modeling Language”)
 - WebSpace (World-Wide Web)
- ◆ **vstupní formáty** zobrazovacích programů
 - PoV Ray, RayShade, Radiance, ...

Konec

Další informace:

■ **J. Foley, A. van Dam, S. Feiner, J. Hughes:**
Computer Graphics, Principles and Practice,
285-346

➔ **LAN na Malé Straně:**

– **barbora\usr:\vyuka\pelikan\7**