

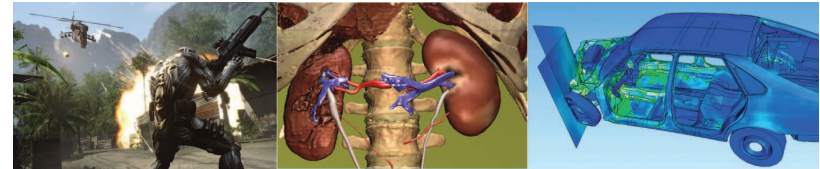
5ETI Synthèse d'images: Modélisation 3D

CPE Lyon
damien.rohmer@cpe.fr

2012/2013

- Loisir, Graphique (Entertainment) : Cinéma, Jeux vidéos, Communication, ...
- Calcul : Engineering, médical, ...
- CAO (CAD) : Conception, prototypage, ...

Interactions entre les domaines !



© Crysis, Sofa

Modélisation 3D

Modélisation : But du cours

- Comment modélise t'on un objet 3D, inventaire ?
- Quel modèle pour quelle application ?

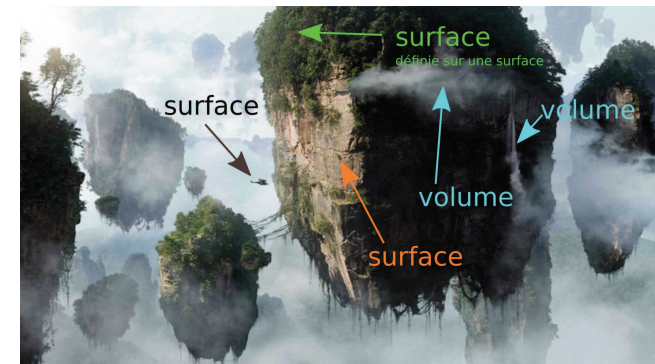


Modélisation 3D

Modélisation 3D

Modélisation

- Comment modéliser un objet 3D ?
 - 1 Surface uniquement ou volume ?
 - 2 Comment l'encode t'on ?



© Avatar

Modélisation 3D

Quels sont les objets virtuels ?



© Day After Tomorrow, © Lord of the Rings, © Titanic

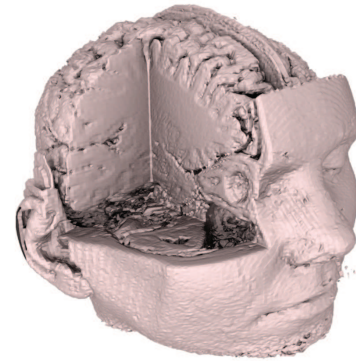
Modélisation 3D

Représentation de surfaces

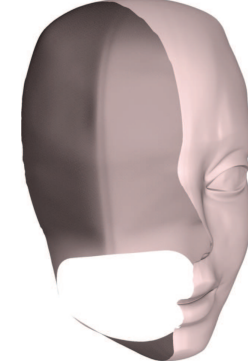
- Explicite
 - BRep : Boundary Representation
 - Maillage
 - Paramétrique
 - Subdivision
 - CSG : Constructive Solide Geometry
- Implicite
 - Voxels
 - Paramétrique
 - Squelettes
 - Analytiques
 - Points-sets
 - MLS
 - Surfels
- Fractales

Modélisation 3D

■ Modélisation volumique



■ Modélisation surfacique



Modélisation 3D

Modélisation Plan

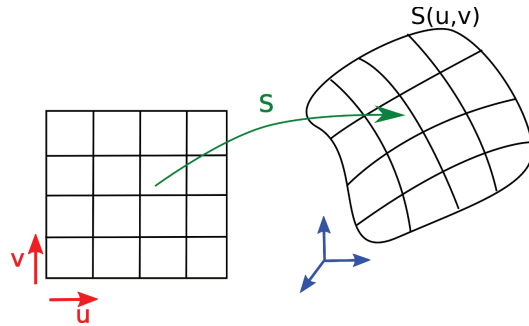
**Explicite
BREP**

- ⇒ Maillage
- . Paramétrique
- . Subdivision

Modélisation 3D

- Explicitement $\simeq$ paramétriquement :

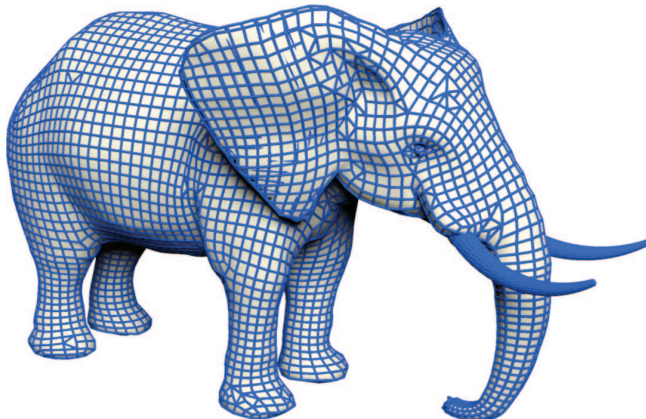
$$S : \begin{cases} \mathcal{D} \subset \mathbb{R}^2 & \rightarrow \mathbb{R}^3 \\ (u, v) & \mapsto S(u, v) = (S_x(u, v), S_y(u, v), S_z(u, v)) \end{cases}$$



- $S = \text{mapping} \neq \text{Surface } \Gamma = \text{trace de } S \text{ dans } \mathbb{R}^3$
- Brep $\simeq$ Estimation de S .

Maillage

- Cas spéciale : Un maillage peut contenir des polygones de N sommets ($N \geq 3$).
- Véritable polygone : N sommets coplanaires. Sinon on triangle.



Maillage (triangulaire)

- Maillage triangulaire = BRep le plus simple.
- On ne connaît pas S : On l'estime localement de manière discrète

$$S = \bigcup_i S_i$$

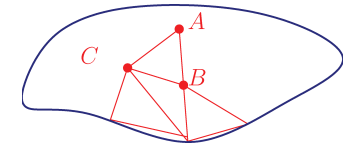
- Mapping le plus simple : Linéaire

$$S_i : \begin{cases} \mathcal{D} \subset \mathbb{R}^2 & \rightarrow \mathbb{R}^3 \\ (u, v) & \mapsto S_i(u, v) = u\vec{AB} + v\vec{AC} \end{cases}$$

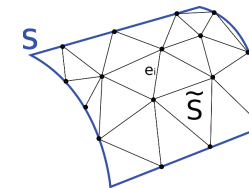
$$\mathcal{D} : 0 \leq u + v \leq 1$$

Propriétés :

- S est globalement $\mathcal{C}^0$.
- S n'est jamais $\mathcal{C}^1$ (sauf plan).
- Peut interpoler n'importe quel ensemble discret de points.



Maillage : Approximation



- S : Vraie surface différentiable.
- $\mathcal{T}_S$: Surface triangulée

$$\|S - \mathcal{T}_S\| = h|\kappa_{\max}| \quad (\simeq h\|S''\|)$$

Approximation linéaire (ordre 1).

- $h = K \max_i e_i$.

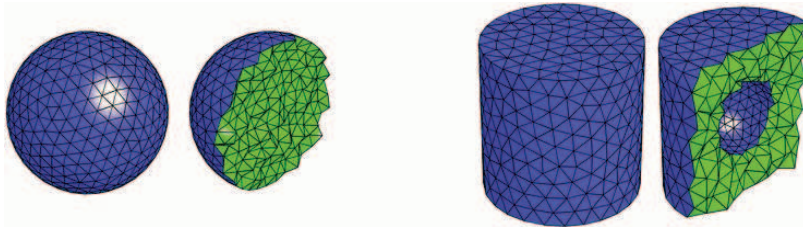
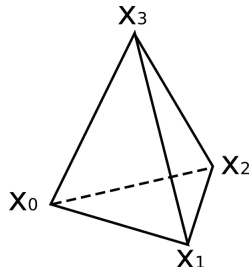
$$\Rightarrow \|S - \mathcal{T}_S\| = \mathcal{O} \left(\max_i e_i |\kappa_{\max}| \right)$$

Maillage (Volume)

- Pour un volume :
élément linéaire = tétraèdre

$$\mathbf{x} = u\mathbf{x}_0 + v\mathbf{x}_1 + w\mathbf{x}_2 + z\mathbf{x}_3$$

$$0 < u + v + w + z < 1$$



Modélisation 3D

Modélisation Plan

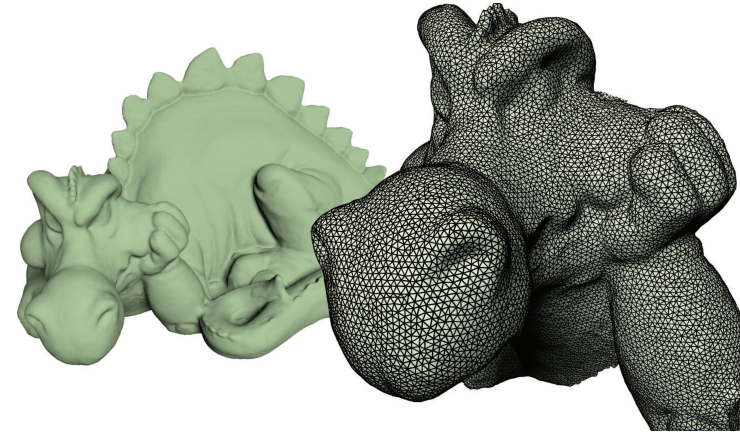
Explicite BREP

- . Maillage
- ⇒ Paramétrique
- . Subdivision

Modélisation 3D

Maillage, conclusion

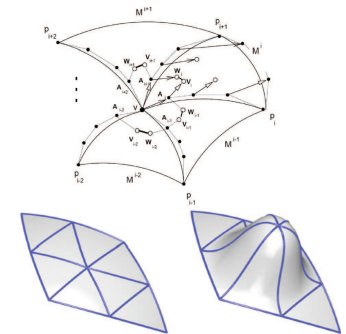
- + Le plus simple
- + Le plus polyvalent
- + Le plus répandu
- + Rendu
- La moins bonne approximation



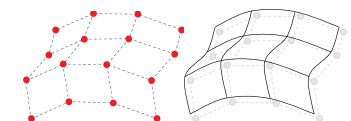
Modélisation 3D

Paramétrique

- Paramétrique = Ordre > 1
- Idée 1
 - Information de dérivées (triangles courbes)
 - Problème : Information non disponible.
 - ⇒ Peu utilisé.
- Idée 2
 - Ajouter des sommets (patches non triangulaires)
 - Problème : Structure des patches.
 - Cas classique : Patches rectangulaires uv .
 - ⇒ Très utilisé.



[Yvart, Hahmann 01-04]



Modélisation 3D

Paramétrique : Patch Splines

- Patch (4 x 4), fonctions bi-cubiques.
- ⇒ Surface paramétrique C^2 : Courbure continue.

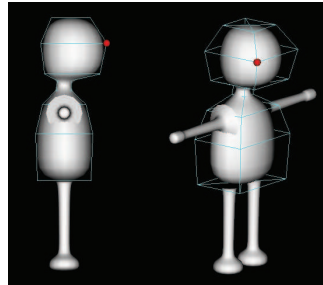
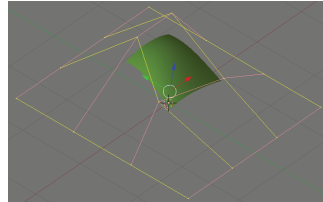
$$S(u, v) = \sum_{i=0}^2 \sum_{j=0}^2 b_i(u) b_j(v) P_{ij}$$

(surface produit tensoriel)

Cas particulier (vecteur de noeud uniforme)

$$S(u, v) = (u^3 u^2 u^1) M [P_{ij}] M^T (v^3 v^2 v^1)^T$$

$$M = \frac{1}{6} \begin{bmatrix} -1 & 3 & -3 & 1 \\ 3 & -6 & 3 & 0 \\ -3 & 0 & 3 & 0 \\ 1 & 4 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$



Modélisation 3D

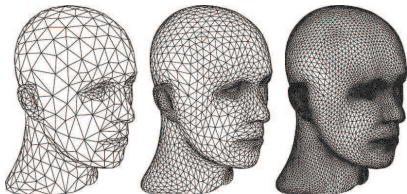
Surface de subdivisions

- ⇒ Réponse au problème :
 - + Surface lisse
 - + contrôle local
 - + structure quelconque.

- Courbes de subdivisions (principe : mask 1D)

$$\begin{pmatrix} x_n^{2k} \\ x_n^{2k+1} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 3/4 & 1/4 \\ 1/4 & 3/4 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_{n-1}^k \\ x_{n-1}^{k+1} \end{pmatrix}$$

- Généralisation pour des maillages (principe : mask 2D)

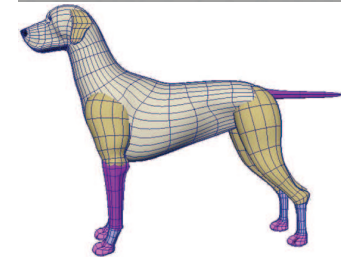
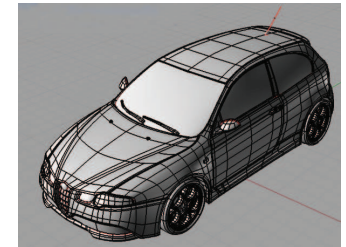


[Zorin, Schroeder, SIGGRAPH Course Notes 99]

Modélisation 3D

Paramétrique, conclusion

- + Surface lisse (CAO).
- Structure par patches
 - modélisation manuelle
 - technique
 - jonctions



Modélisation 3D

Modélisation Plan

Explicite BREP

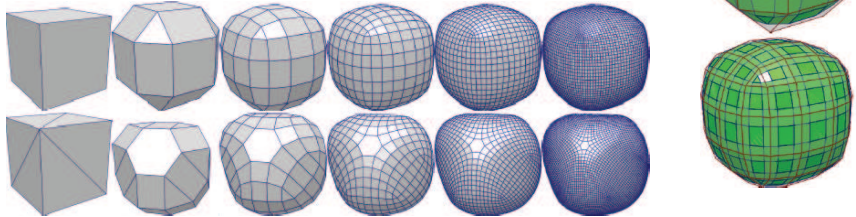
- . Maillage
- . Paramétrique
- ⇒ Subdivision

Modélisation 3D

Surface de subdivisions

- étape 0 : Polygone de contrôle P^0 .
- étape 1 : Subdivision $P^0 = P^1$.
- ⋮
- étape i : Subdivision $P^{i-1} = P^i$.
- ⋮

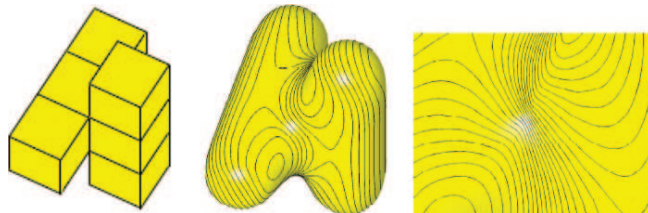
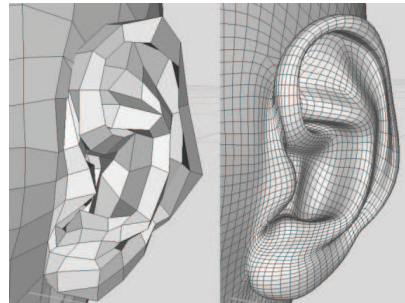
Surface finale $S = \lim_{i \rightarrow \infty} P^i$.
Il est possible d'avoir $S \in C^2$ presque partout.



Modélisation 3D

Surface de subdivisions : Conclusion

- + Structure quelconque.
- + Surface lisse.
- Contrôle de l'aspect.
- Sommets extraordinaires.



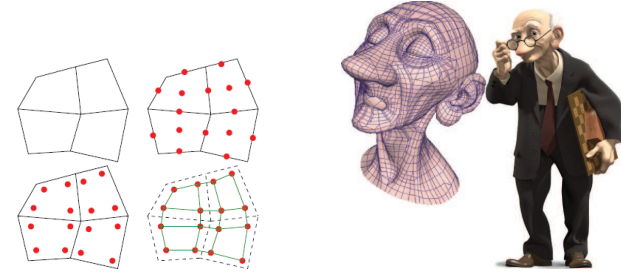
[Levin, SIGGRAPH 06]

Modélisation 3D

Surface de subdivisions

■ Schémas de subdivisions :

- **Loop** : triangles, C^2 pp, approximation.
- **Catmull Clark** : quads, C^2 pp, approximation.
- **Doo-Sabin** (corner cutting) : quads, C^2 pp, approximation.
- **Butterfly** : triangles, C^1 pp, interpolation.
- **√3-Kobbelt** : triangles, C^2 pp, approximation.

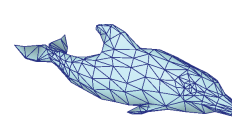


© Pixar, Geri's Game

D. Zorin, P. Schroder. **Subdivision for Modeling and Animation**. ACM SIGGRAPH Course Notes. 1999.

Modélisation 3D

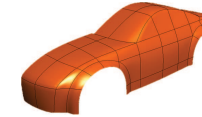
Brep : Comparaison



Maillage

- + Simple
- + Générique
- + génération automatique
- Non derivabilité
- Mauvaise approximation
- Manipulation

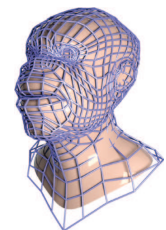
⇒ Graphique, Calcul.
Maya, 3DStudio,
Blender, ...



Paramétrique

- + Continuité
- + Informations de la paramétrisation
- Technique (modèle mathématique)
- Structure patches
- Génération manuelle nécessaire

⇒ CAD, (Graphique).
Rhino, Catia, ...



Subdivision

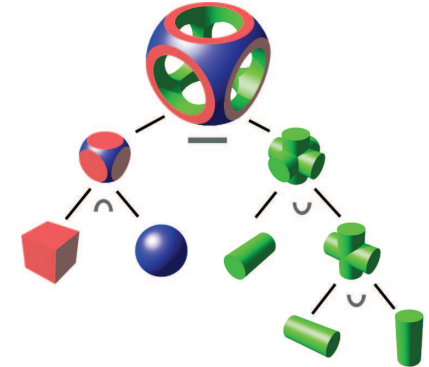
- + Apparence lisse
 - +/- Pas de patches, sommets extraordinaires
 - Pas/peu infos sur surface subdivisée
- ⇒ Graphique, (CAD).

Modélisation 3D

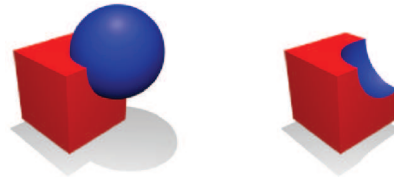
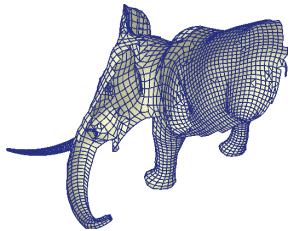
Explicite CSG

- CGS = Assemblage de primitives par opérations Booléennes.

- Solide : intérieur/extérieur.
- Modéliser une chaîne d'assemblage
 - ⇒ CAO : Solid Works, AutoCAD, Catia, (PovRay), ...



Brep vs CSG



Brep

- + Modéliser objets complexes
 - Approximation
 - Surface uniquement
 - Dependance à la discretisation
- ⇒ Surfaces quelconques discrètes : Graphique, Calcul et CAO.

CSG

- + Exacte
 - + Méthode constructive
 - Possibilitée limitées
 - Lourd pour objets complexes
 - Construction non unique
- ⇒ Objets *simples* exactes : CAO.

Modélisation Plan

Implicite

Implicite

- Problème : Modification de topologie.
- ⇒ Représentation implicite.

$$S = \{(x, y, z) \in \mathbb{R}^3 \mid \phi(x, y, z) = a\} = \phi^{-1}(a)$$

Rappel :

- Soit $\mathbf{x}_0 = S(u, v)$. Normale $n(u_0, v_0) = \nabla \phi(\mathbf{x}_0)$.

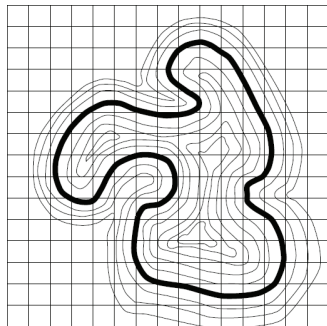


[Thuereu, Wojtan, Gross, Turk, SIGGRAPH 2010]

Modélisation 3D

Implicite

Comment encode t'on le potentiel ?



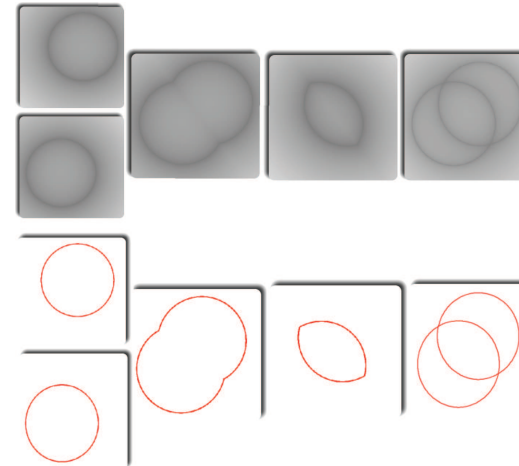
[Sethian]

Modélisation 3D

Implicite

Ex. Fonction de distance :

- Opérateurs de mélange (blending).



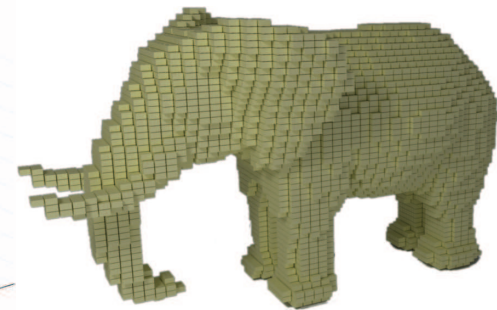
Povray

Modélisation 3D

Implicite : Voxels

- On discrétise l'espace en voxels.
- On stocke dans une grille $\phi(k_0, k_1, k_2)$.
- Accès par interpolation (linéaire, spline, ...)
- + Général
- Mémoire (ex. 1024^3 voxels : 8Go)

Imagerie scanner 3D (médical, mécanique, ...)



© Matlab

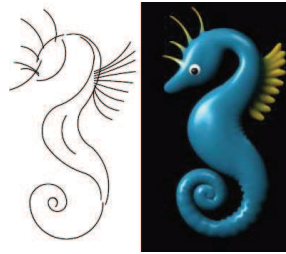
Modélisation 3D

Implicite : Paramétrique

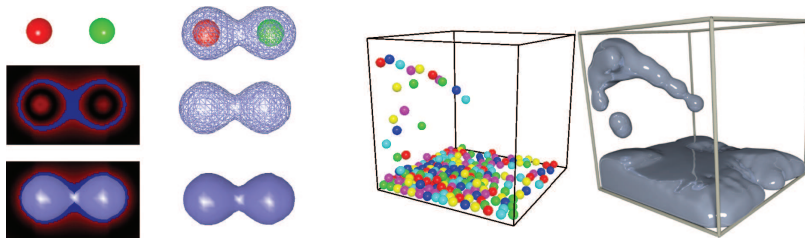
■ Squelettes

- Blobs $\phi_i = e^{-a\|x - x_i\|^2}$
- Metaballs $\phi_i = \sum_k a_k \|x - x_i\|^k$
- Convolution $\phi_i = \int \omega(y) h(\|x - y\|) dy$

Contrôle directe, méthode manuelle
⇒ Graphique.



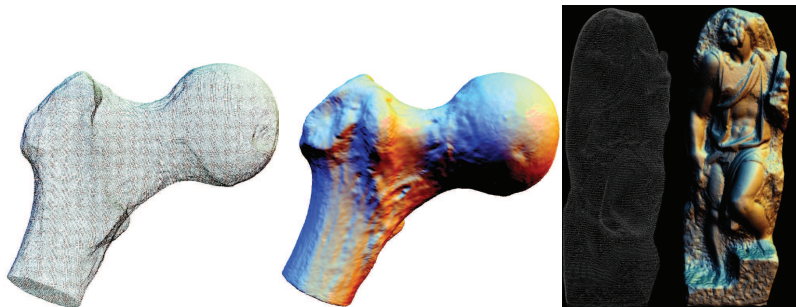
[Sherstyuk, 98-99]



Modélisation 3D

Implicite : Point-sets

Point-sets = On ne traite en entrée que des positions discrètes de l'espace p_i (et des normales).
⇒ Données scanners.



[Boubekeur]

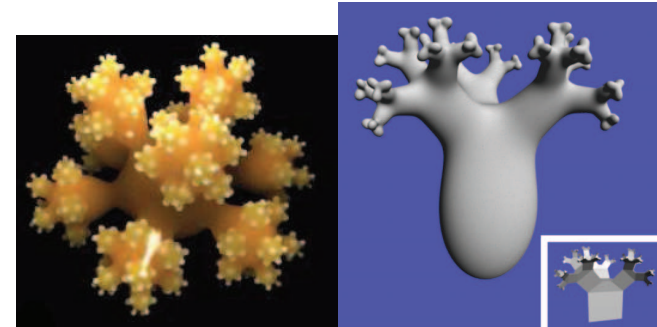
Modélisation 3D

Implicite : Paramétriques

■ Analytique

- Splines
- RBF

Nécessite une minimisation, pas de contrôle direct ⇒ Médical.



[Sherstyuk, 98]

[Turk, O'Brien, SIGGRAPH 02]

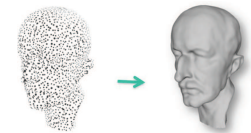
Modélisation 3D

Implicite : Point-sets

Moving Least Squares (MLS) :

- But : Trouver f fonction lisse tel que

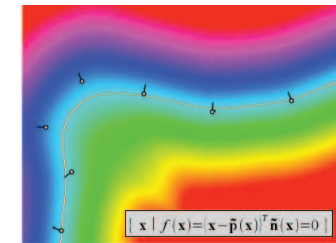
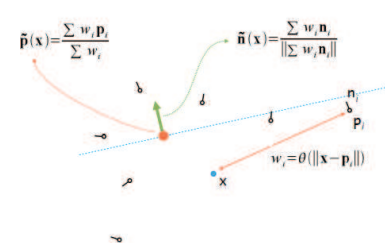
$$f = \operatorname{argmin} \left(\sum_i \psi(\|p_i - x\|) (f(p_i) - f(x))^2 \right)$$



[Gross]

- + Fonctions lisses approximantes
- Minimisation

Application : Données bruitées.



[Alexa]

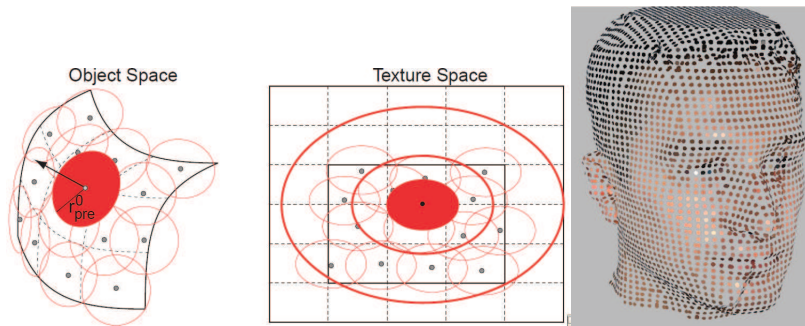
Modélisation 3D

Implicite : Point-sets

Surfels

- But : Afficher une surface continue à partir de morceaux simples
- + Affichage rapide
- Pas de surface sous-jacente

Application : Grande masse de données.

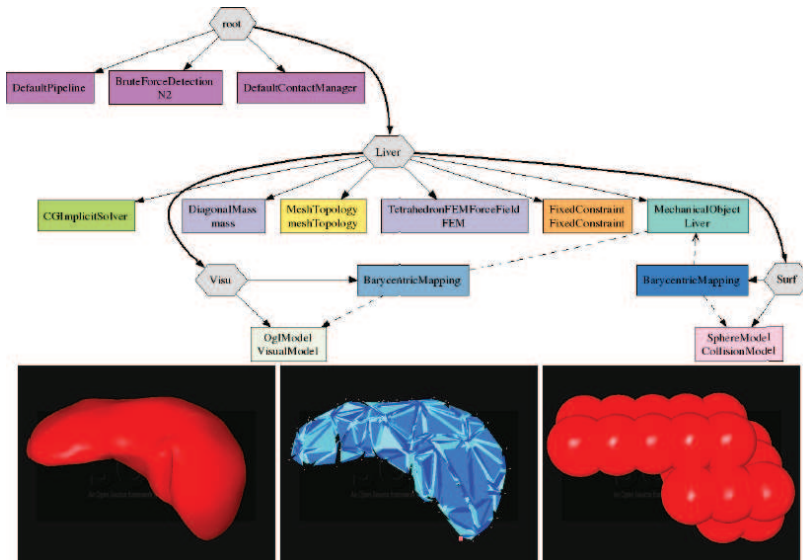


[Pfister, Zwicker, van Baar, Gross, SIGGRAPH 00]

[Zwicker]

Modélisation 3D

Interactions

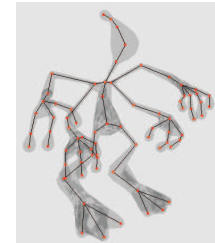


SOFA, INRIA

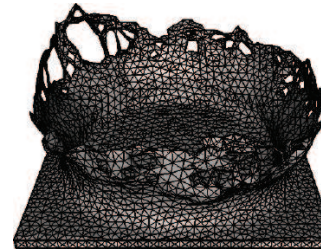
Modélisation 3D

Implicite vs Explicite

- + Topologie arbitraire
- + Mélange de formes
- Manipulation
- Cout en mémoire
- Rendu + cout en temps
- Détails



Hornus, Angelidis, Cani, Vis. Comp. 03



[Broshu, Batty, Bridson, SCA 09]



[Ohtake, Belyaev, Alexa, Turk, Seidel, SIGGRAPH 03]

Modélisation 3D

Modélisation Plan

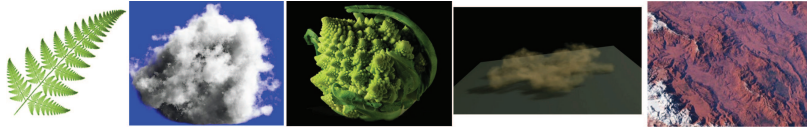
Fractales

Modélisation 3D

Fractales

- Principe : Déformations reccursives convergeant vers un objet complexe.
- Utilitée : Modélisation d'**objet complexes** à partir de **règles simples** et peu nombreuses.

Application : Graphique (modélisation procédurale).

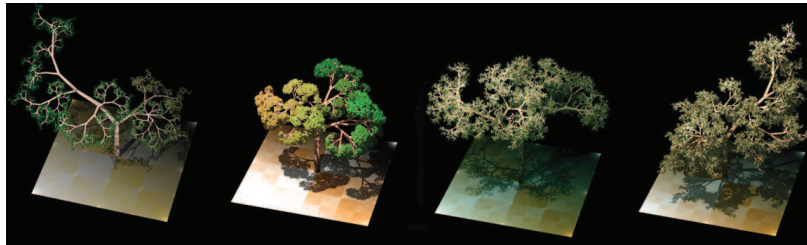
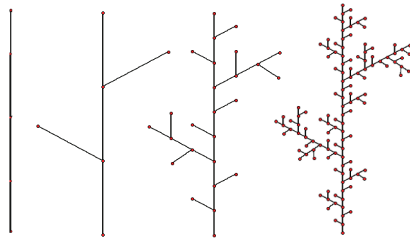


Modélisation 3D

Fractales

ex. L-System.

Grammaire :
 $F[+F]F[-F]F, \theta = 60^\circ$



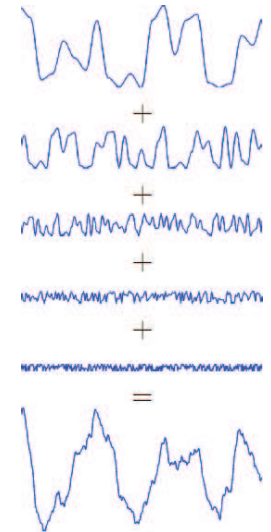
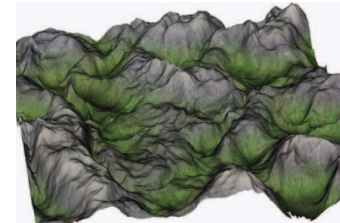
Modélisation 3D

Fractales

ex. Bruit de Perlin.

$$f(x) = \sum_{k=0}^N \frac{f(a^k x)}{b_k}$$

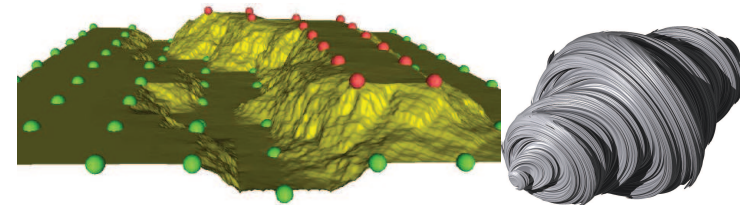
- N : octaves
- a : frequence
- 1/b : persistance



Modélisation 3D

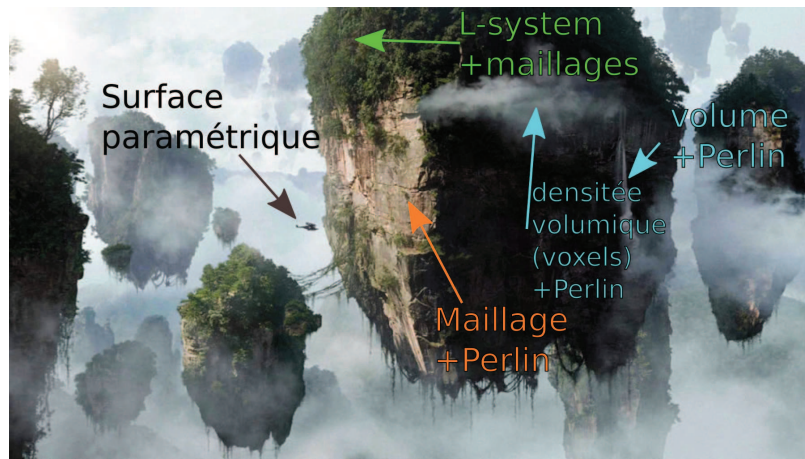
Fractales : Conclusion

- + Objets complexes à partir de règles simples
- + Aspect naturel
- Contrôle



[Hnadi, Guérin, Akkouche, Fractals 10]

Modélisation 3D



© Avatar