

# Rapport ERDI

Cyril Colin  
Voisin Dylan

Master 1 Informatique  
Université d'Aix-Marseille

Décembre 2019



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Bruit de Perlin</b>	<b>4</b>
1.1	Principe . . . . .	4
1.2	Applications . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Bruit de phase</b>	<b>8</b>
2.1	Principe . . . . .	8
2.2	Libertés de contrôle et exemples . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Apports du bruit de phase</b>	<b>9</b>
3.1	Avantages . . . . .	9
3.2	Utilités en fabrication additive . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Conclusion</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>9</b>

## Introduction

Dans le monde de l'Infographie et plus particulièrement dans le domaine de la modélisation, les textures sont devenues indispensables pour associer un modèle et une image, afin de créer un objet réaliste, avec sa forme et ses motifs, apportés par les textures. Les domaines d'application sont nombreux, l'animation, les images de synthèses utilisées dans les films, ou encore les jeux vidéos. Plus les textures sont précises (et donc par conséquent lourde en terme d'espace disque), plus la qualité du rendu final sera réaliste.

Il se pose par conséquent une question de limitations, en effet, ces textures de très hautes qualités prennent certes de la place, mais également du temps à concevoir et à créer. Un autre problème peut également intervenir, même si l'on veut une texture très belle et que l'on peut y arriver, on aimerait dans l'idéal avoir plusieurs textures pour un type d'objet donné. Prenons l'exemple des jeux vidéos, il serait assez fâcheux de n'avoir que 3 ou 4 textures pour les arbres, donnant ainsi une diversité assez pauvre et une répétition qui peut vite lasser l'utilisateur, qu'importe la qualité de rendu de ces dites textures.

Avoir suffisamment de textures de bonne qualité prendrait beaucoup trop de temps et de place pour pouvoir être créé. Il faudrait donc palier à cela en utilisant d'autres procédés. Fort heureusement, ces procédés existent et se basent pour la plupart sur des particularités présentes dans la nature, et un point commun entre les objets visibles dans la nature est bien entendu le hasard. De plus, les objets et formes de même type ont des propriétés communes entre elles. De ce fait, nous sommes en mesure de créer des fonctions mathématiques basées sur l'aléa capables de s'adapter, moyennant certains paramètres, à plusieurs textures présentes dans la nature. Pour rendre le tout encore plus attractif, ceci se fait de manière procédurale.

Avec cette méthode, nous sommes donc capables de palier non seulement la qualité mais aussi la diversité des textures concevables, le tout de manière presque instantannée et sans prendre d'espace disque. Ce type de texture est plus communément appelé « textures procédurales » et permet la synthèse de textures comme le bois, le marbre, le granite, le métal...

Ces textures procédurales sont cependant générées avec des procédés différents selon le type de texture que l'on souhaite obtenir, ces procédés

sont appelés les générateur de bruits, puisque basés sur l'aléa. On notera cependant que certaines méthodes telles que le texturage cellulaire ne se basent pas sur un générateur de bruit.

Dans ce rapport, nous allons donc voir différents types de générateurs de bruits, on se limitera cependant aux générateurs de bruits gradients, par oppositions aux bruits de valeurs. Dans un premier temps, nous verrons l'exemple du bruit de Perlin, s'en suivra le bruit de Gabor qui a inspiré notre dernière partie qui se concentre autour du sujet d'étude : le « Phasor Noise ».

## 1 Bruit de Perlin

Dans cette partie, nous nous intéresseront au bruit de Perlin. Pour le contexte de la découverte de ce générateur de bruit, voici un extrait de l'article Wikipédia dédié :

« Le bruit de Perlin a été développé par Ken Perlin en 1985. À cette époque, après avoir travaillé sur les effets spéciaux de Tron pour MAGI en 1981, il cherchait à éviter le look « machinique ». Il commença donc par mettre au point une fonction pseudo-aléatoire de bruit qui remplit les trois dimensions de l'espace, avant d'inventer l'année suivante le premier langage de shading. Ses travaux sur les textures procédurales ont valu à Ken Perlin l'Academy Award for Technical Achievement en 1997. »

Une des particularité de sa méthode est que les détails du bruit généré sont de même taille, ce qui permet de combiner une texture générée d'une taille donnée avec d'autres échelles pour ajouter de la profondeur.

### 1.1 Principe

L'algorithme du bruit de Perlin se décompose en 3 parties que sont :

1. la définition de la grille.
2. le calcul du produit scalaire entre le vecteur gradient et le vecteur distance.
3. l'interpolation entre ces valeurs.

Pour la définition de la grille, il faut définir une grille à  $n$  dimensions. Attribuer pour chaque nœud un vecteur de gradient aléatoire de norme 1 et de dimension  $n$ .

Pour ce qui concerne le produit scalaire, nous faisons comme suit :

Soit un point de l'espace à  $n$ -dimensions envoyé à la fonction de bruit, l'étape consiste à déterminer dans quelle cellule de grille le point donné se situe. Pour chaque nœud-sommet de cette cellule, calculer le vecteur distance entre le point et le nœud-sommet. Puis calculer le produit scalaire entre le vecteur de gradient au nœud et le vecteur de distance. Cela conduit à l'échelle de complexité  $O(2^n)$ .

La dernière étape est l'interpolation entre les  $2^n$  produits scalaires calculés aux nœuds de la cellule contenant le point d'argument. Cela a pour conséquence que la fonction de bruit renvoie 0 lorsqu'elle est évaluée sur les nœuds de la grille eux-mêmes.

L'interpolation est effectuée en utilisant une fonction dont la dérivée première (et éventuellement la dérivée seconde) est nulle aux  $2^n$  nœuds de la grille. Cela a pour effet que le gradient de la fonction de bruit résultante à chaque nœud de grille coïncide avec le vecteur de gradient aléatoire précalculé.

Voici une version C++ de l'implantation du bruit de Perlin à 2 dimensions :

```
// Function to linearly interpolate between a0 and a1
// Weight w should be in the range [0.0, 1.0]
float lerp(float a0, float a1, float w) {
    return (1.0 - w)*a0 + w*a1;

    // as an alternative, this slightly faster equivalent formula can
    // return a0 + w*(a1 - a0);
}

// Computes the dot product of the distance and gradient vectors.
float dotGridGradient(int ix, int iy, float x, float y) {

    // Precomputed (or otherwise) gradient vectors at each grid node
    extern float Gradient[IYMAX][IXMAX][2];

    // Compute the distance vector
    float dx = x - (float)ix;
    float dy = y - (float)iy;

    // Compute the dot-product
    return (dx*Gradient[iy][ix][0] + dy*Gradient[iy][ix][1]);
```

```

}

// Compute Perlin noise at coordinates x, y
float perlin(float x, float y) {

    // Determine grid cell coordinates
    int x0 = int(x);
    int x1 = x0 + 1;
    int y0 = int(y);
    int y1 = y0 + 1;

    // Determine interpolation weights
    // Could also use higher order polynomial/s-curve here
    float sx = x - (float)x0;
    float sy = y - (float)y0;

    // Interpolate between grid point gradients
    float n0, n1, ix0, ix1, value;
    n0 = dotGridGradient(x0, y0, x, y);
    n1 = dotGridGradient(x1, y0, x, y);
    ix0 = lerp(n0, n1, sx);
    n0 = dotGridGradient(x0, y1, x, y);
    n1 = dotGridGradient(x1, y1, x, y);
    ix1 = lerp(n0, n1, sx);
    value = lerp(ix0, ix1, sy);

    return value;
}

```

Listing 1 – Implantation du bruit de Perlin en C++

## 1.2 Applications

Due à sa grande flexibilité, ce générateur de bruit peut être utilisé pour créer plusieurs types d'éléments comme les nuages, le feu, la fumée... Voici Quelques exemples d'images produites depuis cette méthode :



Figure 1 – Feu généré à partir du bruit de Perlin

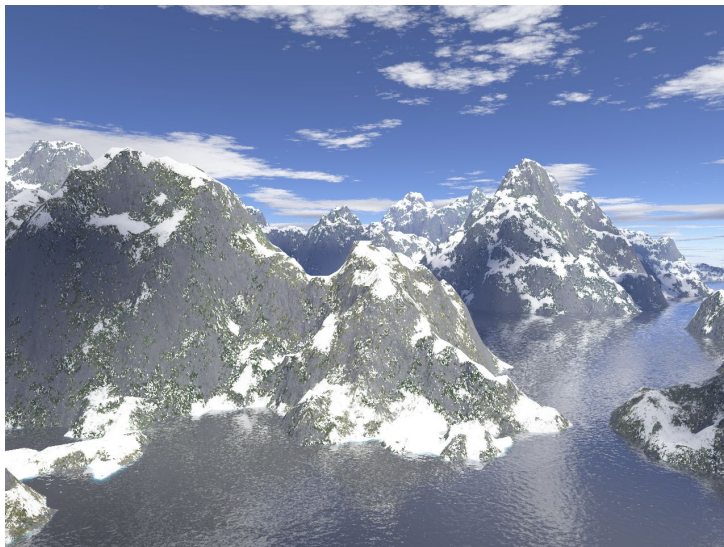


Figure 2 – Terrain généré à partir du bruit de Perlin

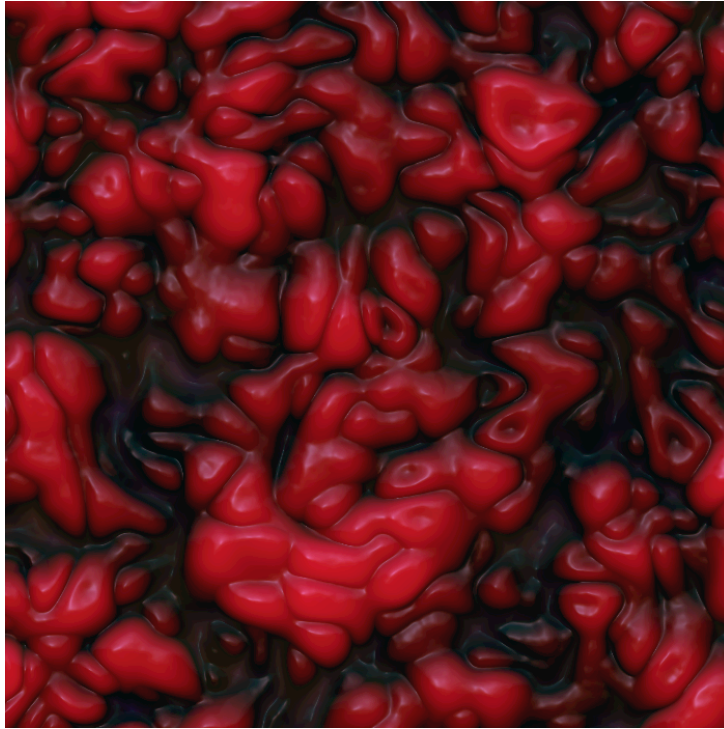


Figure 3 – Surface organique générée à partir du bruit de Perlin et travaillée avec application texture et lumière

## 2 Bruit de phase

Malgré la grande modularité du bruit de Perlin, celui-ci reste assez peu contrôlable et nécessite très souvent d’être recombinaé à plusieurs reprises afin d’avoir l’effet souhaité. Un autre reproche fait aux générateurs de bruit traditionnels est le fait de mettre un seuil maximum aux valeurs générées par le bruit, résultant de pertes de contraste ainsi qu’une limitation de contrôles.

Nous allons à présent voir un générateur de bruit qui a l’avantage de véritablement être paramétrable, il s’agit du sujet d’étude : le «Phasor Noise», on conviendra de parler de bruit de phase par la suite.

Le bruit de phase s’appuie sur un autre bruit qu’est le bruit de Gabor et a pour but de l’améliorer, tout en laissant plus de liberté pour la génération.

### 2.1 Principe

Le bruit de phase s’appuie sur le bruit de Gabor pour 2 de ses qualités : l’évaluation spatiale du contenu du bruit ainsi que le fait de pouvoir



appliquer le bruit en 2D et 3D et sur des surface ayant des champs de tangentes.

Un des défauts majeur du bruit de Gabor est la perte locale de contraste et des fluctuations d'orientations des sinusoïdes générées due à la non séparation de l'intensité et de la phase.

Contrairement à d'autres méthodes, les bruits de Gabor et de phase ne génèrent pas de champ scalaire mais un champ de phase, destiné à être modifié par une fonction périodique dans le cas du bruit de phase.

L'avantage du bruit de phase est que cette fonction permet de définir le profil des motifs à générer. Ce motif suivra cette fonction sans fluctuation. Le bruit de phase est obtenu via la phase instantannée des oscillations du bruit de Gabor, on sépare la phase et l'intensité pour éviter les problèmes du bruit de Gabor.

## **2.2 Libertés de contrôle et exemples**

# **3 Apports du bruit de phase**

## **3.1 Avantages**

## **3.2 Utilités en fabrication additive**

# **4 Conclusion**

# **5 Bibliographie**