

水流のしぶき発生に関する考察

5 A D - 9

徳山 哲朗

山本 強 高井 昌彰

北海道大学工学部 北海道大学大型計算機センター

1 はじめに

本研究は、並列機などの特殊なハードウェアを用いずに一般のPC上で、リアルタイムに水流の挙動のモデリングとレンダリングを行うことを目標としている。現在取り組んでいる課題は、Height Field上の水からパーティクルへの変換によって、しぶきを発生させることである。そこで、この論文では、しぶきの発生に必要になると思われるHeight Field上の水の速度の算出手法と、しぶきの発生条件に関する考察を述べることにする。

2 水のモデリング

水のモデリングは、パーティクルモデルとHeight Fieldモデル[1]を併用したものを用いている。パーティクルをHeight Field上の水に変換するアイディアは[1]にも用いられているが、本研究では、水をこの2つのモデル間で相互変換する事によって、モデリングを行う手法を提案する。ここでは、[1]でHeight Field上の水の移動を算出したのと同様な手法で、Height Field上の速度の算出手法を述べる。[1]から抜粋した式を次にしめす。 u, h, d, g はそれぞれ、Height Field上の速度、水面の高さ、水量、重力加速度を表している。

$$\frac{\partial u}{\partial t} + g \frac{\partial h}{\partial x} = 0$$

$$\frac{\partial h}{\partial t} + d \frac{\partial u}{\partial x} = 0$$

[1]ではこの2式をそれぞれ x, t に対して微分を行い、幾つかの項の影響を無視して水面の高さ h を算出しているが、本論文では、逆にそれぞれ t, x に関して微分を行う。その結果、

$$\frac{\partial^2 u}{\partial t^2} - gd \frac{\partial^2 u}{\partial x^2} = 0$$

を得る。あとは、[1]と同様な手法で離散系で解き、 n をステップ数、 w をHeight Field上のグリッド数とする、速度 u が次式によって求めることができる。

$$Mu_i(n) = 2u_i(n-1) - u_i(n-2)$$

$$M = \begin{pmatrix} j_0 & f_1 & & & \\ f_0 & j_1 & f_2 & & \\ & f_1 & j_2 & f_3 & \\ & & & \dots & \\ & & & & f_{w-4} & j_{w-3} & f_{w-2} \\ & & & & f_{w-3} & j_{w-2} & \end{pmatrix}$$

$$j_k = 1 + g(\Delta t)^2 \left(\frac{d_k + d_{k+1}}{(\Delta x)^2} \right)$$

$$f_k = -g(\Delta t)^2 \left(\frac{d_k + d_{k+1}}{(\Delta x)^2} \right)$$

この式から明らかなように、水が与えられた場合、その場所における速度を、与えた水量によって変化させる必要がある。そうしなければ、速度はいつまでも変化しない。これは、速度が水量から直接求まるというよりも、水が速度を運ぶような形式になっているためである。

3 しぶきの発生

しぶきは、Height Field上の水をパーティクルに変換することによって発生させる。そのため、水の速度と、水の増加量のパラメータを利用する。水の増加量がある閾値を越えた場合に、閾値以上の水をパーティクルに変換する。ここで、発生したパーティクルの初速度は、Height Field上の速度と増加量で決定するようにして、ある範囲内でその方向がランダムに乱されるようとする。

4 まとめ

本論文で、パーティクルとHeight Fieldの2つのモデル間で水を相互変換することによって、水のモデリングを行う手法を提案した。また、しぶきの発生に必要な速度の算出手法を述べた。現段階では、しぶきの発生が不自然なので、さらなる改良を加えていきたいと考えている。

参考文献

- [1] Michael Kass and Gavin Miller "Rapid, Stable Fluid Dynamics for Computer Graphics" Proc. SIGGRAPH'90(August 1990), pp 49-57