



Technical Note

Using Dynamic Pulse Function for Semantic 3D modeling of Historical Landmarks



Behnam Alizadehashrafi*, Samad Roohi

Multimedia Department, Tabriz Islamic Art University, Tabriz, IRAN

Received: 15/04/2019

Accepted: 21/06/2019

Abstract

The pulse function (PF) is a technique based on procedural preprocessing system to generate a computerized virtual photo of the façade with in a fixed square size. Dynamic Pulse Function (DPF) is an enhanced version of PF which can create the final photo, proportional to real geometry. This can avoid distortion while projecting the computerized photo on the generated 3D model. The challenging issue that might be handled for having 3D model in LoD3 rather than LOD2, is the final aim that have been achieved in this paper. In this research the parameters of Dynamic Pulse Functions are utilized via Ruby programming language in SketchUp Trimble to generate (exact position and deepness) the windows and doors automatically in LoD3 based on the same concept of DPF. The advantage of this technique is automatic generation of huge number of similar geometries e.g. windows by utilizing parameters of DPF along with defining entities and window layers. In case of converting the SKP file to CityGML via FME software or CityGML plugins the 3D model contains the semantic database about the entities and window layers which can connect the CityGML to MySQL. The concept behind DPF, is to use logical operations to project the texture on the background image which is dynamically proportional to real geometry. The process of projection is based on two vertical and horizontal dynamic pulses starting from upper-left corner of the background wall in down and right directions respectively based on image coordinate system. The logical one/zero on the intersections of two vertical and horizontal dynamic pulses projects/does not project the texture on the background image. It is possible to define priority for each layer. For instance the priority of the door layer can be higher than window layer which means that window texture cannot be projected on the door layer. Orthogonal and rectified perpendicular symmetric photos of the 3D objects that are proportional to the real façade geometry must be utilized for the generation of the output frame for DPF. The DPF produces very high quality and small data size of output image files in quite smaller dimension compare with the photorealistic texturing method. The disadvantage of DPF is its preprocessing method to generate output image file rather than online processing to generate the texture within the 3D environment such as CityGML. Furthermore the result of DPF can be utilized for 3D model in LOD2 rather than LOD3. In the current work the random textures of the window layers are created based on parameters of DPF within Ruby console of SketchUp Trimble to generate the deeper geometries of the windows and their exact position on the façade automatically along with random textures to increase Level of Realism (LoR). As the output frame in DPF is proportional to real geometry (height and width of the façade) it is possible to query the XML database and convert them to units such as meter automatically. In this technique, the perpendicular terrestrial photo from the façade is rectified by employing projective transformation based on the frame which is in constrain proportion to real geometry. The rectified photos which are not suitable for texturing but necessary

* Corresponding author: b.alizadehashrafi@tabriziau.ac.ir

for measuring, can be resized in constrain proportion to real geometry before measuring process. Height and width of windows, doors, horizontal and vertical distance between windows from upper left corner of the photo dimensions of doors and windows are parameters that should be measured to run the program as a plugins in SketchUp Trimble. The system can use these parameters and texture file names and file paths to create the façade semi-automatically. To avoid leaning geometry the textures of windows, doors, etc, should be cropped and rectified from perpendicular photos, so that they can be used in the program to create the whole façade along with its geometries. Texture enhancement should be done in advance such as removing disturbing objects, exposure setting, left-right up-down transformation, and so on. In fact, the quality, small data size, scale and semantic database for each façade are the prominent advantages of this method.

Keywords: Random Textures, Historical Landmarks, Dynamic Pulse Function, Automatic 3D Location based Semantic Modeling



استفاده از تابع پالس پویا برای مدل‌سازی مفهومی سه‌بعدی بناهای تاریخی^۱

بهنام علیزاده اشرفی^{۱*}، صمد روحی^۲

۱. استادیار دانشکده چندیروشنی دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

۲. مربی دانشکده چندیروشنی دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۰۳/۳۱

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۱/۲۶

چکیده

تابع پالس پویا (DPF) (Dynamic Pulse Function) نسخه بهبودیافته‌ای از PF (Pulse Function) است. این تابع تصویر نهایی را بر اساس هندسه واقعی و متناسب با عرض و ارتفاع نما تولید می‌نماید. الگوریتم DPF در زمان نگاشت آن بر روی مدل سه‌بعدی، از اعوجاج تصویر جلوگیری می‌کند. با توجه به اینکه هر دو الگوریتم تابع پالس و تابع پالس پویا نوعی از روش‌های بافت‌سازی رویه‌ای محسوب می‌شوند، در این مقاله هدف ایجاد مدل‌هایی با سطح جزئیات رده ۳ (LoD3) است. در روش‌های برگرفته از الگوریتم DPF که با جزئیات LoD2 ایجاد می‌شوند، هندسه پنجره‌ها و درها در یک فایل شمای XML (Extensible Markup Language) که هیچ اتصالی با مدل سه‌بعدی برای مثال در فرمت CityGML (فرمت تبدیل داده-Data exchange format) ندارد، ذخیره می‌گردد و بافت تصویری به شکل دوبعدی و با واقع‌گرایی بالایی بدون مشکل خوابیدگی هندسه‌های فرورفته یا برآمده، ایجاد می‌گردد. در این تحقیق، پارامترهای مربوط به DPF با به‌کارگیری زبان برنامه‌نویسی Ruby در نرم‌افزار SketchUp Trimble به‌منظور تولید خودکار موقعیت دقیق و عمق پنجره‌ها و درها با جزئیات LoD3 و بر اساس الگوریتم DPF به‌دست‌آمده است. مزیت استفاده از این روش، تولید خودکار تعداد انبوهی از هندسه‌های مشابه و بافت‌های تصادفی از نمای واقعی ساختمان است. پنجره‌ها و درها و سایر المان‌های نما با استفاده از پارامترهای الهام گرفته از DPF همراه با تعریف موجودیت‌ها و لایه‌های پنجره‌ها و عمق دقیق آن‌ها، به‌طور خودکار ایجاد می‌گردند. این الگوریتم می‌تواند کاربرد بسیاری در مدل‌سازی بناهای تاریخی داشته باشد که علاوه بر کیفیت بالا و حجم پایین، در آن می‌توان پایگاه داده مکان محور توصیفی برای همه المان‌ها ایجاد کرد.

واژگان کلیدی: پایگاه داده توصیفی مکان محور، بناهای تاریخی، تابع پالس پویا، بافت‌های تصویری تصادفی

* مسئول مکاتبات: تبریز، بلوار آزادی، میدان حکیم نظامی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، کد پستی: ۵۱۶۴۷۳۶۹۳۱

آدرس الکترونیکی: b.alizadehashrafi@tabriziau.ac.ir

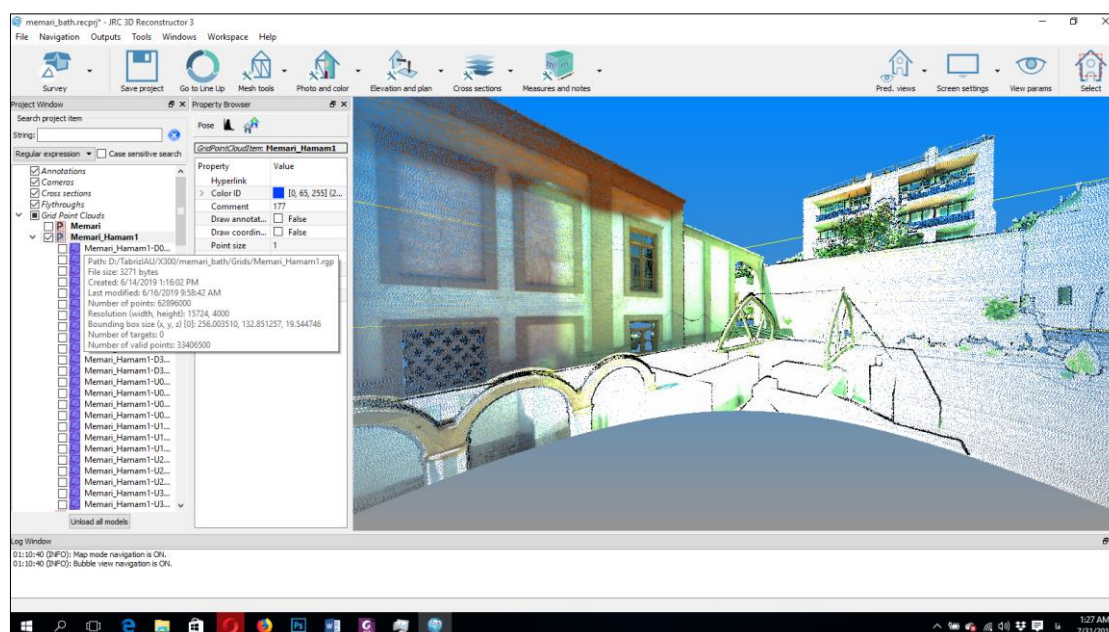
© حق نشر متعلق به نویسنده(گان) است و نویسنده تحت مجوز Creative Commons Attribution License به مجله اجازه می‌دهد مقاله چاپ شده را با دیگران به اشتراک بگذارد منوط بر اینکه حقوق مؤلف اثر حفظ و به انتشار اولیه مقاله در این مجله اشاره شود.

۱. مقدمه

را تولید و انتشار داده و انعکاس آن را ثبت می کنند، تحت عنوان سنجش از راه دور فعال (Active Remote Sensing) طبقه بندی می شوند. در شکل ۱ ابر نقاط برداشت شده با استفاده از اسکنر Stonex X300 مربوط به حمام تاریخی حاجی جعفر دایی که در سال های اخیر در دانشکده معماری دانشگاه هنر اسلامی تبریز کشف و مرمت شده است را نشان می دهد.

با به کارگیری سیستم ZScan توسط نرم افزار Menci می توان از اخذ داده های فتوگرامتری در مدل های سه بعدی استفاده نمود. سیستم ZScan یک ابزار اسکن سه بعدی برای اخذ نقاط ابری با استفاده از یک دوربین کالیبره و تعبیه شده به همراه یک نرم افزار استفاده شده در تطبیق تصاویر (Image Matching) است که از روش های سنجش از راه دور از نوع غیرفعال (Passive Remote sensing) بشمار می رود. اخذ تصاویر با انتقال دوربین بر روی یک نوار کالیبره شده در سه موقعیت مختلف با یک پایه مشخص انجام می گیرد [1]. در سنجش از راه دور از نوع غیرفعال، سیستم هیچ گونه انرژی ای تولید نمی کند و اندازه گیری بر اساس انرژی منعکس شده از اشیاء است که می تواند انرژی خورشید یا یک لامپ و یا گرمای مربوط به خود

روش های مختلفی برای مدل سازی سه بعدی برای اهداف مختلف مورد استفاده قرار می گیرد. به عنوان مثال، به منظور داشتن مدل های سه بعدی با دقت بسیار بالا از آثار باستانی و مکان های تاریخی روش اسکن لیزری که از نوع سنجش از راه دور فعال بشمار می رود، با به کارگیری ابزارهای نقشه برداری حرفه ای از قبیل X300 Trimble (Mensi) GS200، Stonex 7000i و یا Imaging Total station TopCon استفاده می شود. اسکنر لیزری Trimble (Mensi) GS200 از نوع Time-of-Flight با زاویه دید ۳۶۰ درجه افقی و ۶۰ درجه عمودی است. این دستگاه ها معمولاً یک واگرایی با پرتو کوتاه با دقت ۱،۴ میلی متر در ۵۰ متر دارد [1]. ابر نقاط معمولاً دارای حجم عظیم داده ای متناسب با دقت برداشت اسکنر لیزری است. ابر نقاط ممکن است دارای حفره هایی باشد که به علت کور بودن نقاط و یا عدم برخورد لیزر به واسطه موانع، هیچ داده ای برای آنها ثبت نشود. روش هایی خودکار جهت پر کردن حفره ها در برنامه های کاربردی مربوط به اسکنرهای لیزری وجود دارد که به کمک اسکنرهای دیگر و یا نقاط مجاور، انجام می گیرد. کلیه دستگاه هایی که هر نوعی از انرژی

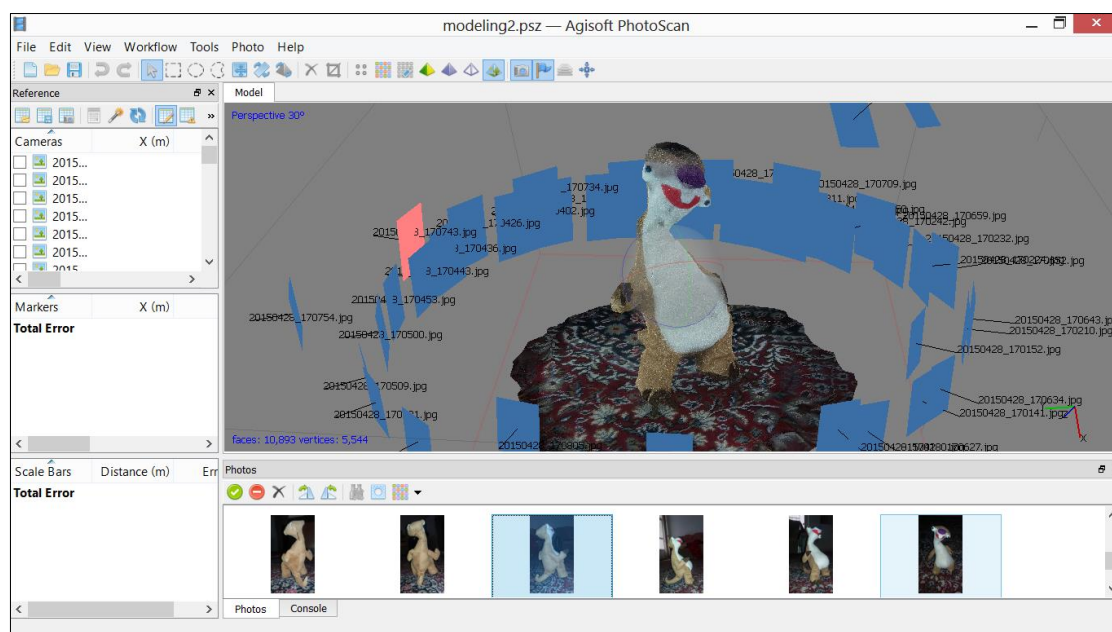


شکل ۱: ابر نقاط مربوط به حمام تاریخی حاجی جعفر دایی (62896000 points) (سنجش از راه دور فعال)

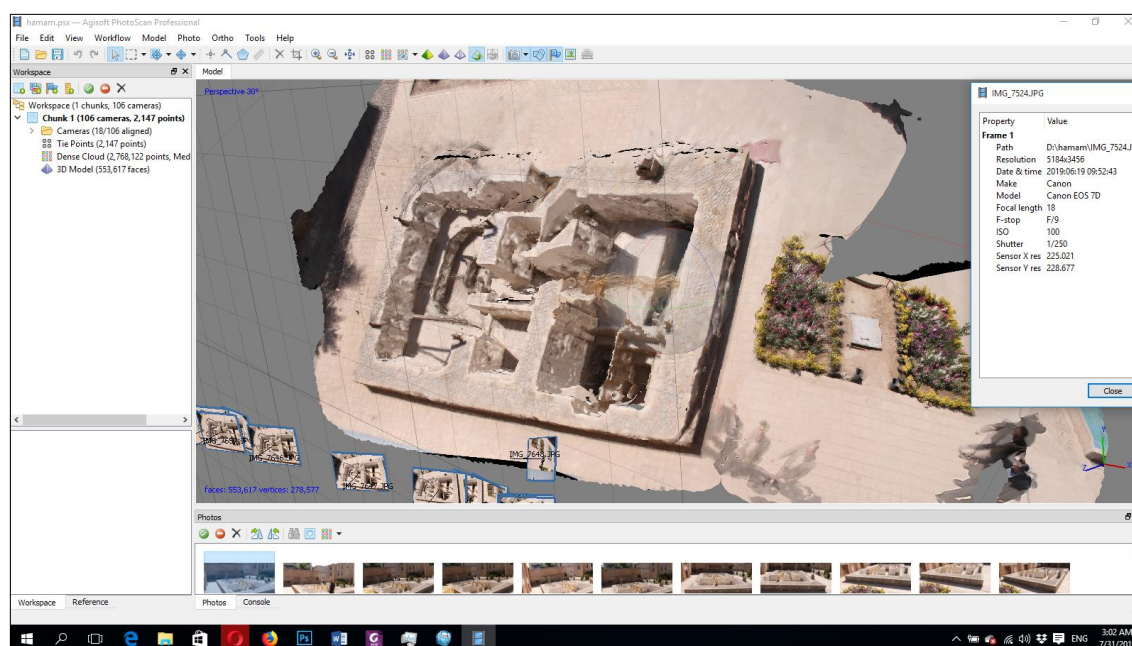
Fig. 1: The point clouds of historical Hji Jafar Daei Bath via active RS

شده که به‌طور دایره‌وار حول شی موردنظر گرفته شده‌اند، بهره برد. علاوه بر دوربین‌های حرفه‌ای، در این نرم‌افزار امکان کالیبره کردن دوربین‌های عکاسی معمولی دیجیتال وجود دارد. به‌عنوان مثال با استفاده از ۴۵ تصویر از زوایای مختلف که با گوشی هوشمند SAMSUNG SM-G530H و بافاصله کانونی ۳،۳، رزولوشن ۱۸۳۶×۳۲۶۴، ISO برابر با ۱۰۰ و سرعت شاتر ۱/۳۰ ثانیه گرفته شده‌اند، برای تولید مدل سه‌بعدی شخصیت Sid از عصر یخبندان استفاده شده است (شکل ۲). از نرم‌افزار Agisoft Photoscan می‌توان خروجی‌های مختلفی با فرمت‌های سه‌بعدی مانند COLLADA، OBJ، 3DS، VRML و (فقط در صورتی که تصاویر دارای موقعیت جغرافیایی باشند) KMZ را برای به کارگیری در کاربردهای مختلف مانند موتور بازی یونیتی یا گوگل ارث و اسکچاپ استفاده کرد. می‌توان با استفاده از 3Ds Max و SketchUp فرمت 3DS را به فرمت CityGML نیز برای استفاده در LandXplorer یا CityServer3D نیز تبدیل نمود. CityGML ورژن ۱ که در اوت ۲۰۰۸ معرفی گردید، نسخه سه‌بعدی GML است و نسخه ۲ آن در سال ۲۰۱۲ و نسخه ۳ آن در سال ۲۰۱۹ توسعه یافته است [2]. روش تبدیل فرمت‌های مختلف

اشیاء مانند دوربین‌های مادون قرمز دید در شب باشد. از آنجایی که سیستم تطبیق تصاویر بار زیادی بر روی واحد پردازنده مرکزی و گرافیکی سامانه دارد، می‌توان از روش‌های بهینه‌شده‌ای مانند تطبیق بر اساس خطوط اپیپولار (Epipolar geometry) که قادر به انجام تطبیق تصاویر در یک بعد (به جای تطبیق دوبعدی) هستند، استفاده کرد. این امر موجب کاهش سربرار و زمان پردازش خواهد شد، چراکه پیچیدگی الگوریتم از $O(n^2)$ به $O(n)$ تقلیل خواهد یافت. همچنین نرم‌افزار کاربرد آگisoft Photoscan که می‌توان با استفاده از آن ابتدا عدسی دوربین را با روش نرم‌افزاری از روی تصاویر گرفته شده با زوم ثابت و ISO پایین‌تر از ۱۰۰ جهت کاهش نویز تصویر، کالیبره کرد و سپس ابر نقاط را به روش تطبیق تصاویر ایجاد کرد. این روش نیز در دسته سامانه‌های سنجش از راه دور از نوع غیرفعال به شمار می‌رود. با این روش به راحتی می‌توان نقاط ابری و سپس شبکه‌ای از مثلث‌های نامنظم و در نهایت بافت تصویری که ترکیبی از کلیه تصاویر است، را ایجاد کرد که منجر به مدل‌های سه‌بعدی سبک در کلیه فرمت‌های مورد نیاز می‌شود. برای استفاده از این نرم‌افزار به راحتی می‌توان از تصاویر دوربین‌های حرفه‌ای کالیبره



شکل ۲: مدل سه‌بعدی شخصیت Sid در پویانمایی عصر یخبندان
Fig. 2: The 3D model of Sid character in ICE age animation



شکل ۳: مدل سه بعدی حمام تاریخی حاجی جعفر دایی با استفاده از نرم افزار Agisoft Photoscan (سنجش از راه دور غیرفعال)

Fig. 3: The 3D model historical Hji Jafar Dai bath via Agisoft Photoscan (Passive RS)

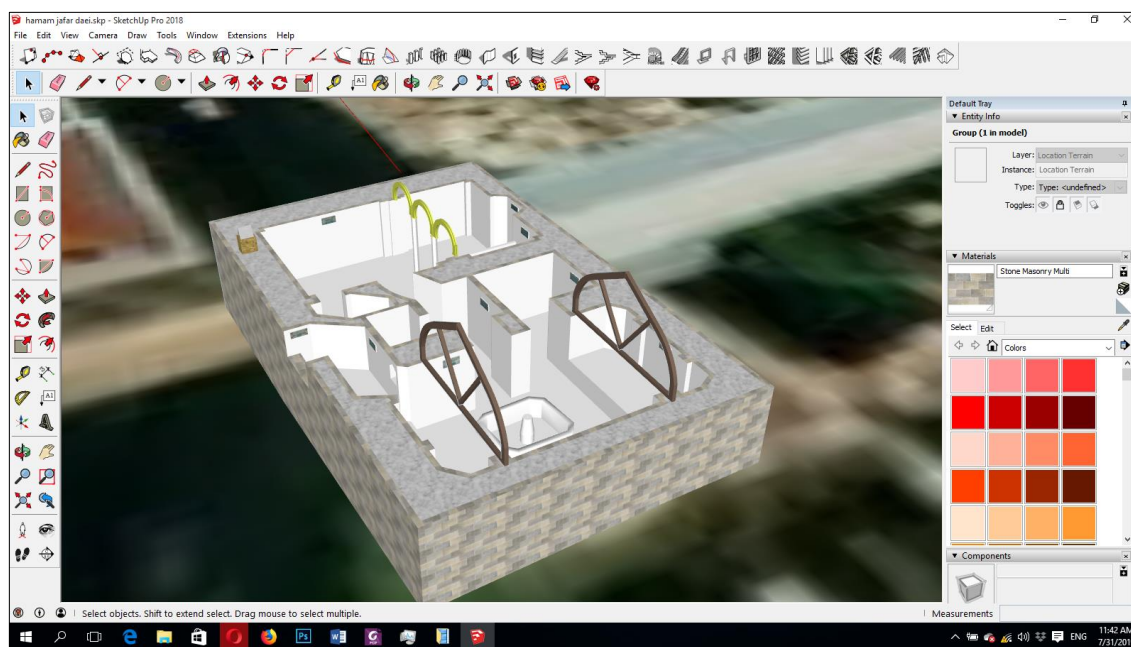
می سازد. در این ساختار امکان جستجوی نام افراد در پایگاه داده وجود دارد و مدل سه بعدی ساختمانی که در آن مستقر هستند به رنگی متفاوت مشخص می شود تا کاربر از موقعیت جغرافیائی شخص آگاه گردد. در کشورهای پیشرفته مانند آلمان با اتصال بخش های مختلف شهر سه بعدی به حسگرهای مختلف توانسته اند یک پایگاه داده توصیفی مکان محور کاملاً پویا ایجاد کنند تا در ساده ترین حالت امکان خاموش و روشن کردن کلیه تجهیزات یک مکان از راه دور را به کمک اینترنت اشیاء و IPv6 استاتیک، مهیا سازد. مشابه همین پروژه در شهر پوتراجایا به عنوان یک شهرک اداری در نزدیکی کوالالامپور در سال ۲۰۱۰ آغاز شده است که هنوز پایگاه داده آن هیچ اتصالی با حسگرهای برخظ ندارند و فقط دارای پایگاه داده توصیفی آفلاین است. این پروژه تحقیقاتی نیز تا حدود زیادی با همین هدف آغاز شده است و امکان پیاده سازی آن در شهرک اداری استان اردبیل و یا مکان های تاریخی شهر تبریز و اردبیل مقدور است. برای کاهش حجم داده های سه بعدی از نظر بافت های تصویری و هندسه آن ها، استفاده از روش های تابع پالس پویا می تواند ثمربخش باشد [3].

به CityGML با استفاده از پلاگین CityGML در محیط SketchUp نسخه ۲۰۱۳ ممکن است. در ورژن های جدیدتر SketchUp امکان نصب پلاگین CityGML وجود ندارد و می بایست پلاگین های جدیدتری برای نسخه های جدیدتر در محیط Ruby بر پایه استاندارد مربوط به نسخه ۳ آن نوشته شود و یا نسخه قدیمی آن بازنگری و توسعه یابد.

در شکل ۳ نیز حمام تاریخی حاجی جعفر دایی با استفاده از دوربین Canon 7D Mark I تصویربرداری شده است و سپس با استفاده از ۱۰۶ تصویر و نرم افزار Agisoft ابر نقاط با ۲۷۶۸۱۲۲ نقطه و تعداد ۲۱۴۷ نقطه گره و ۵۵۳۶۱۷ چندضلعی ایجاد شده است.

۲. پیشنهاد پژوهش

تاکنون روش های زیادی برای مدل سازی سه بعدی در کاربردهای مختلف مورد استفاده قرار گرفته اند و درواقع هدف از این تحقیق علاوه بر بازنگری مدل سازی سه بعدی بناهای تاریخی، امکان ایجاد پایگاه داده توصیفی برای نه تنها اجزاء سه بعدی واقع در بافت شهری بلکه ساختمان ها و افراد موجود در آن ها را مهیا



شکل ۴: حمام تاریخی حاجی جعفر دائی با نسبت طلایی در ابعاد ۱۰,۰۹ در ۱۶,۳۳ مترمربع
Fig. 4: Historical Hji Jafar Daei bath with the dimension of 10.09*16.33 m² Golden ratio

۳. مواد و روش‌ها

کلیه مجسمه‌های واقع در دانشگاه هنر اسلامی تبریز با استفاده از نرم‌افزار AgiSoft مدل‌سازی شده‌اند و پس از تبدیل به فرمت SKP در 3D warehouse به اشتراک گذاشته شده‌اند. علاوه بر متدهای مذکور، می‌توان با استفاده از داده‌ها و نقشه‌های اتوکد از بناهایی که قبل از ساخت تهیه شده‌اند، به کمک SketchUp Trimble مدل‌های سه‌بعدی آن‌ها را ایجاد نمود [4]. علاوه بر آن، پس از اندازه‌گیری در فایل‌های مربوط به ابر نقاط با استفاده از اسکنر لیزری و همین‌طور نگاه از بالا در شکل ۱، می‌توان مدل دقیقی از حمام را با استفاده از SketchUp به همراه تصویر اصلاح‌شده هوایی (Orthophoto) و عوارض زمین (Terrain) ایجاد کرد (شکل ۴).

مدل‌سازی رویه‌ای یا بافت دهی رویه‌ای، یک برنامه کامپیوتری جهت تولید خودکار مدل‌های سه‌بعدی یا بافت دهی خودکار است. این کدها می‌توانند برای ایجاد مدل‌های سه‌بعدی با استفاده از ساختارهای تکراری مانند برج‌های دوقلوی پتروناس در کوالالامپور و یا بافت‌های تاریخی با سازه‌ها یا بافت‌های تصویری

تکراری مورد استفاده قرار گیرند.

نرم‌افزار کاربردی SketchUp در سال ۱۹۹۹ در شرکت نوپای Last Software of Boulder, Colorado طراحی و تولید شد و توسط Brad Schell و Joe Esch پیاده‌سازی و در اوت سال ۲۰۰۰ به‌عنوان یک ابزار تولید محتوای سه‌بعدی همه‌منظوره به بازار عرضه شده و در اولین نمایش تجاری برنده جایزه منتخب گردید. در ژوئن سال ۲۰۰۵، شرکت گوگل نرم‌افزار را خریداری نموده و یک نسخه رایگان قابل دانلود از Google SketchUp شامل ابزارهای تعبیه‌شده به‌منظور بارگذاری محتوا بر روی Google Earth و نیز Google 3D Warehouse انتشار داد. شرکت Trimble Navigation در ژوئن سال ۲۰۱۲ SketchUp را از Google خریداری و در سال ۲۰۱۳ نسخه جدید خود را با کمی بازنگری در قسمت‌های مختلف من‌جمله ابزارهای ایجاد کمان، Style Builder و LayOut منتشر ساخت. پس‌از آن تا نسخه ۲۰۱۹، هر سال با کمی تغییرات، این برنامه پرکاربرد روانه بازار شده است. در حال حاضر 3D warehouse نیز متعلق به این شرکت است و امکان بارگذاری مدل‌های سه‌بعدی در Google Earth از سال

۲۰۱۴ به بعد مقدور نبوده است. SketchUp یک کنسول برای برنامه نویسی به زبان Ruby دارد که از آن برای توسعه دادن نرم افزار و ایجاد پلاگین ها و اکستنشن ها و همین طور بافت دهی و مدل سازی رویه ای استفاده می شود. کامپیوتر بدون داشتن اطلاعات معنایی، پایگاه داده توصیفی مکان محور و کد لیست ها جهت نمایه کردن داده ها، نمی تواند معنای هیچ بخشی از یک مدل سه بعدی را درک نماید. در حقیقت کد لیست ها برای اندیس گذاری تمام عناصر یک مدل سه بعدی به منظور وارد نمودن نوع داده ها و مقادیر آن ها برای اولین بار در کشور آلمان در محیط CityGML پیاده سازی شده است و سایر کشورها نیز در این مسیر قدم نهاده اند [5-8]. همچنین می توان از پرس و جو بر روی CityServer3D یا واسطه phpMyAdmin برای بازیابی داده ها از پایگاه داده های MySQL که به CityServer3D متصل شده است استفاده نمود. دو نوع سرور ضخیم (Thick server) مانند CityServer3D و نازک (Thin server) مانند Google Earth وجود دارند [9]. سرورهای ضخیم با سمت کلاینت نازک تر مانند CityServer3D Viewer و سرورهای نازک با سمت کلاینت ضخیم تر مانند Google Earth Application کار می کنند. پایگاه داده توصیفی مکان محور مربوط به یک مدل سه بعدی دلخواه، با تمام عناصر و اجزای آن بر روی CityServer3D قابل مدیریت است. در اصل CityServer3D مدل های سه بعدی را به MySQL یا Oracle متصل می کند (برخلاف Google Earth).

مفهوم عملکرد DPF، استفاده از عملگرهای منطقی برای نگاشت بافت تصویری بر روی تصویر پس زمینه است که به صورت پویایی با مختصات واقعی هندسه بنا، تناسب دارد. فرآیند نگاشت، بر اساس دو پالس پویای افقی و عمودی هست که از گوشه چپ بالای دیوار پس زمینه شروع شده و به گوشه راست پایین آن، دقیقاً مانند مختصات تصویر، ختم می شود. مقادیر منطقی صفر/یک در فصل مشترک پالس های افقی و عمودی بافت تصویری را بر روی تصویر پس زمینه نگاشت نمی کند/می کند. در این روش امکان تعریف اولویت برای هر لایه وجود دارد. به عنوان مثال در ساخت نماهای

LoD2 با روش DPF اگر اولویت لایه "در" بیشتر از لایه "پنجره" باشد، بافت تصویری "پنجره" نمی تواند روی بافت تصویری لایه "در"، نگاشت شود. به منظور تولید فریم خروجی برای DPF، می بایست تصاویری به طور مستقیم از اشیای سه بعدی تهیه گردند و سپس اصلاح گردند و یا به عبارتی با استفاده از ماتریس تبدیل پارالل پروجکشن، خاصیت پرسپکتیو عدسی از تصاویر گرفته و عمودی سازی شود. تصاویر می بایست متناسب با عرض و ارتفاع نمای هندسه واقعی باشند تا بهنگام نگاشت دچار اعوجاج نشوند. در مقایسه با روش های بافت دهی به کمک تصویر واقعی نما (Photorealistic)، داده های تولید شده با به کارگیری روش DPF با وجود کیفیت بسیار بالا، حجم داده ای بسیار کمی دارند و برای مشاهده یا انتقال از طریق شبکه های اینترنتی و یا بازی های تحت شبکه بسیار مناسب اند. مشکل DPF، رویه پیش پردازش آن برای تولید تصویر خروجی به جای پردازش برخط به منظور تولید بافت تصویری برای استفاده در محیط های سه بعدی نظیر CityGML است. علاوه بر آن، نتایج DPF به جای LoD3 می تواند در LoD2 استفاده شود. در تحقیق پیش رو، بافت های تصادفی لایه های پنجره ها بر اساس پارامترهای DPF در محیط Ruby کد نویسی شده و به شکل پلاگین در نرم افزار SketchUp Trimble نصب شده است. این پلاگین می تواند برای تولید هندسی های پنجره ها با موقعیت دقیق که عمیق تر از سطح دیوار یا پس زمینه می باشند و یا برآمدگی دارند، به همراه بافت های تصویری تصادفی برای افزایش سطح واقع گرایی، مورد استفاده قرار گیرند [10].

برای تبدیل فایل SKP به CityGML می توان از نرم افزار FME یا پلاگین های CityGML در محیط SketchUp Trimble بهره برد. مدل سه بعدی مفهومی نیز که برای پایگاه داده توصیفی مکان محور به همراه لایه های پنجره ها، درها و سایر المان های نما است، می تواند CityGML را به پایگاه داده ی MySQL متصل نماید و یا به عبارتی کلیه موارد توصیفی اضافه شده در محیط CityServer3D را به طور خودکار در پایگاه داده توصیفی MySQL بهنگام سازد [11].

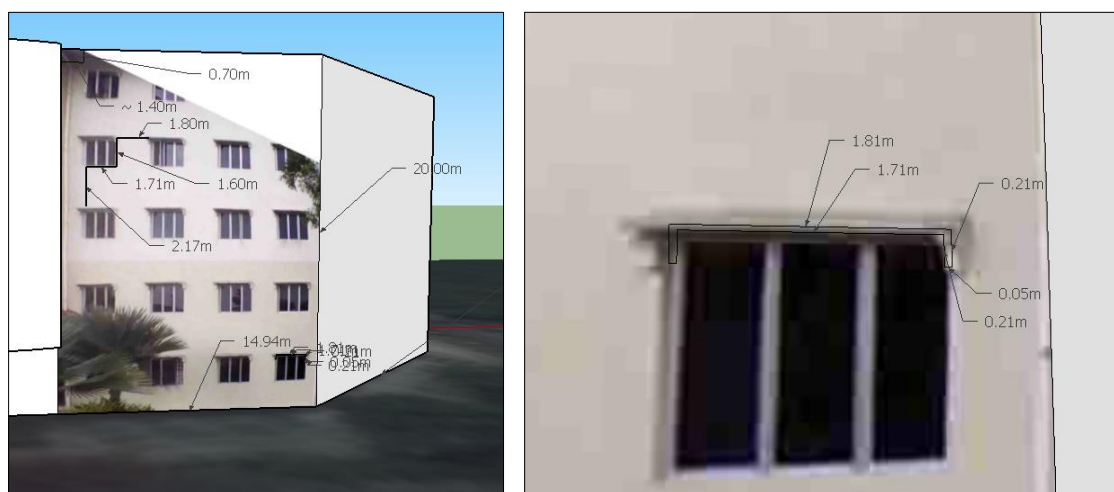
از آنجایی که فریم خروجی DPF در تناسب با مختصات واقعی نمای بنا است (ارتفاع و عرض نمای بیرونی)، امکان پرس‌وجو از پایگاه داده XML و تبدیل خودکار مقادیر آن به واحدهایی نظیر متر وجود دارد. در این روش، تصویر زمینی کاملاً عمودی از نمای بیرونی با استفاده از تبدیل نگاشتی بر پایه پیرابند که متناسب با هندسه واقعی است، موازی‌سازی و اصلاح می‌شود. این تصاویر اصلاح‌شده حجم داده‌ای بسیار زیادی دارند و فاقد کیفیت می‌باشند و برای بافت دهی تصویری مناسب نیستند ولی برای اندازه‌گیری متغیرهای DPF ضروری می‌باشند. قبل از فرآیند اندازه‌گیری می‌بایست تصویر موازی شده متناسب با عرض و ارتفاع هندسه واقعی نما، گردد. متغیرهای DPF عبارت‌اند از مواردی از قبیل ارتفاع و عرض نما، ارتفاع و عرض پنجره‌ها، درها، فاصله افقی و عمودی بین پنجره‌ها و درها از گوشه سمت چپ بالای نما، تعداد لایه‌ها است. کلیه این پارامترهای می‌بایست قبل از کد کردن برنامه و ایجاد پلاگین در SketchUp Trimble اندازه‌گیری شوند. سیستم برای تولید خودکار نمای بیرونی می‌تواند از این پارامترها به همراه نام و مسیر فایل‌های بافت تصویری استفاده کند.

به‌منظور جلوگیری از کج شدن و خوابیدگی هندسه‌هایی که برآمدگی یا تورفتگی دارند، بافت‌های تصویری مربوط به پنجره‌ها و درها (و یا هر بافت تصویری که ممکن است در بناهای تاریخی تکراری باشد) باید برش داده‌شده و موازی‌سازی و اصلاح شوند تا بتوان از آن‌ها در کدهای تولید نمای بیرونی استفاده کرد. بهبود بافت تصویری (Texture Enhancement) برای از بین بردن اشیا نامربوط و مزاحم، تنظیمات نور، مقارن سازی چپ به راست و بالا به پایین و سایر روش‌های مناسب باید از پیش انجام شوند. در حقیقت کیفیت بسیار بالا، اندازه بسیار کوچک داده‌ها، مقیاس دقیق و پایگاه داده‌های توصیفی مکان محور برای هر نما از مهم‌ترین مزیت‌های این روش تحقیقاتی به حساب می‌آید.

۴. کنسول Ruby در SketchUp

از مفاهیمی مانند DPF می‌توان برای لایه پنجره (و یا

هر قسمت دیگری از نمای بنای تاریخی که به‌طور منظم تکرار شده است) به همراه پارامترهای عمق پنجره‌ها برای هر لایه استفاده نمود. در این روش تمام درها و پنجره‌ها و هندسه‌های دیگر موجود در نمای بیرونی، با استفاده از کد نویسی و ایجاد پلاگین به‌صورت خودکار تولید می‌شوند. همچنین پایگاه داده توصیفی می‌تواند در فایل CityGML وارد شود. با تبدیل مدل سه‌بعدی به CityGML و وارد نمودن آن در CityServer3D ساختمان اصلی به همراه همه زیرگروه‌های آن و اطلاعات معنایی همراه آن به‌منظور اضافه نمودن موجودیت‌ها و پایگاه داده‌های مربوطه و کد لیست‌ها در دسترس خواهد بود. کد لیست‌ها در حقیقت روشی برای نمایه کردن المان‌های شهری می‌باشند که برای هر کشوری بر اساس نیازها و ساختارهای مختلف مانند اشکال مختلف پشت‌بام‌های موجود در شهر، نوع بنا از نظر تجاری، تاریخی، آموزشی و یا مسکونی و مواردی مشابه تعریف می‌شوند. در کاربردهای متفاوت امکان داشتن یک ساختمان واحد در سطوح مختلف جزئیات در یک فایل CityGML فراهم است. برای مثال از یک ساختمان در محیط CityServer3D می‌توان هم‌زمان در کلیه سطوح جزئیات مانند LoD1، LoD2، LoD3، LoD4 که در اولی فقط به شکل مکعبی شکل بدون بافت تصویری و در دومی دارای جزئیات پشت‌بام و در سومی با جزئیات پنجره‌ها و بهارخواب‌ها و در آخرین مورد علاوه بر موارد قبل دارای طراحی داخلی نیز خواهد بود [7,12]. پلاگین نوشته‌شده با استفاده از زبان Ruby، می‌تواند مفهوم DPF را با جزئیات دقیق‌تری نشان دهد. پارامترها می‌توانند با استفاده از اندازه‌گیری‌های انجام‌گرفته بر روی تصویر نمای بیرونی که عمودی سازی شده است و بر روی هندسه، نگاشت شده است، مقداردهی شوند (شکل ۵). پارامترهایی مانند ارتفاع و عرض نمای ساختمان تعداد پنجره‌های مشابه در هر طبقه و عمق پنجره‌ها تعداد طبقه‌ها یا عرض و طول پنجره در هر لایه، فاصله افقی و عمودی بین دو پنجره در هر لایه و فاصله عمودی و افقی اولین پنجره در هر لایه از شمالی‌ترین و غربی‌ترین نقطه شروع نمای ساختمان و نام فایل بافت تصویری و



شکل ۵: اندازه گیری پارامترهای DPF بر اساس تصویر عمودی سازی شده و نگاشت شده بر روی مدل سه بعدی.
Fig. 5: Measuring DPF parameters via orthogonal and projected photo on the 3D model

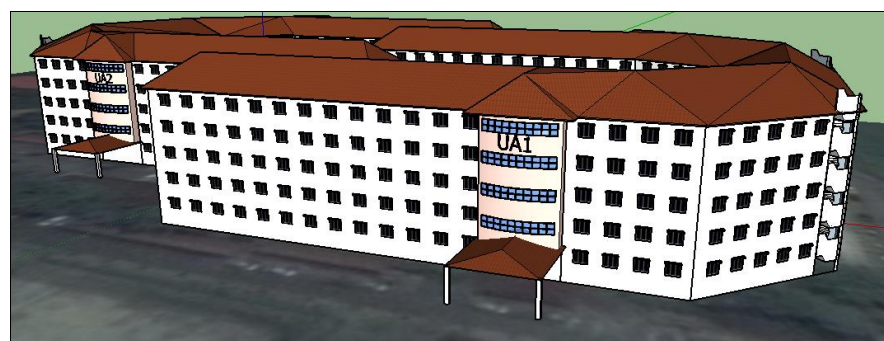
برآمدگی وجود ندارد و مدل با سطح جزئیات LoD2 قابل پیاده سازی است [14].

۵. تبدیل فرمت ها

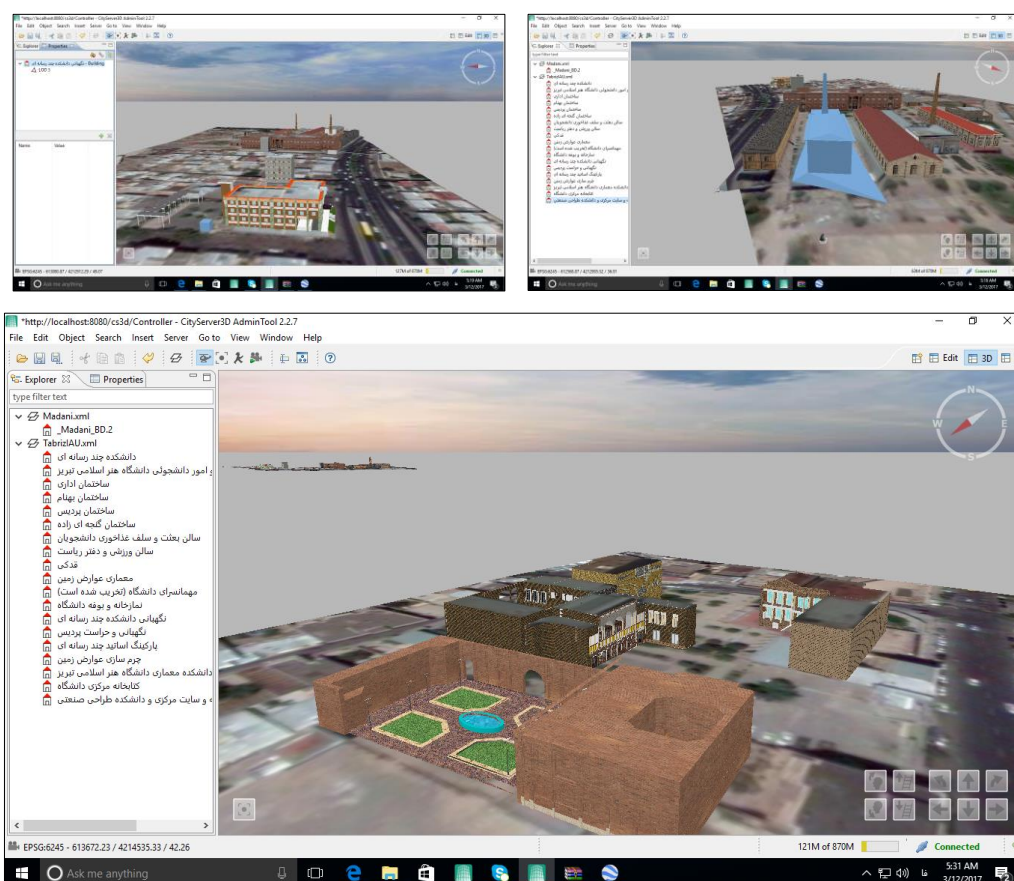
روش های گوناگون زیادی نیز برای تبدیل مدل های سه بعدی از فرمت SKP به فرمت CityGML وجود دارند. نرم افزار FME یا افزونه CityGML برای SketchUp که امکان ایجاد پایگاه داد توصیفی با مختصات دقیق جغرافیائی را فراهم می کنند از مهم ترین آن ها بشمار می روند. برای ایجاد فایل CityGML از مدل های سه بعدی SketchUp می توان افزونه CityGML را بر روی نسخه ۲۰۱۳ یا نسخه های قبل تر SketchUp نصب کرد و از این افزونه برای خروجی CityGML استفاده کرد. لازم به ذکر است که

مسیر آن برای تولید خودکار نمای بیرونی هندسه هایی با سطح جزئیات بالا در LoD3 لازم و ضروری است. می توان از بافت تصویری تصادفی جهت افزایش سطح واقع گرایی (Level of realism) نیز استفاده کرد [13]. با توجه به نوع الگوریتم تولید خودکار برای هر لایه از پنجره که از دو حلقه تودرتو تشکیل شده اند سطح پیچیدگی برنامه از مرتبه $O(n^2)$ است.

در شکل ۵ پارامترهای مربوط به تابع پالس پویا اندازه گیری شده اند و در داخل برنامه برای ایجاد افزونه به محیط SketchUp اضافه شده اند و خروجی آن در سطح جزئیات LoD3 است. در نسخه قبلی آن که در گرافیک جاوا و جاوا اسکریپت برای پیش پردازش تولید بافت تصویری با کیفیت بالا و حجم کم بدون استفاده از افزونه Ruby بکار گرفته شده است، امکان ایجاد عمق یا



شکل ۶: مدل سه بعدی ایجاد شده با استفاده از افزونه DPF در محیط SketchUp (کالج ۹، دانشگاه یو تی ام مالزی جوهور باهرو)
Fig. 6: The 3D model of Kolej 9, UTM, Johor Bahru via DPF plugin within SketchUp



شکل ۷: مدل سه بعدی دانشگاه هنر اسلامی تبریز با فرمت CityGML در محیط CityServer3D

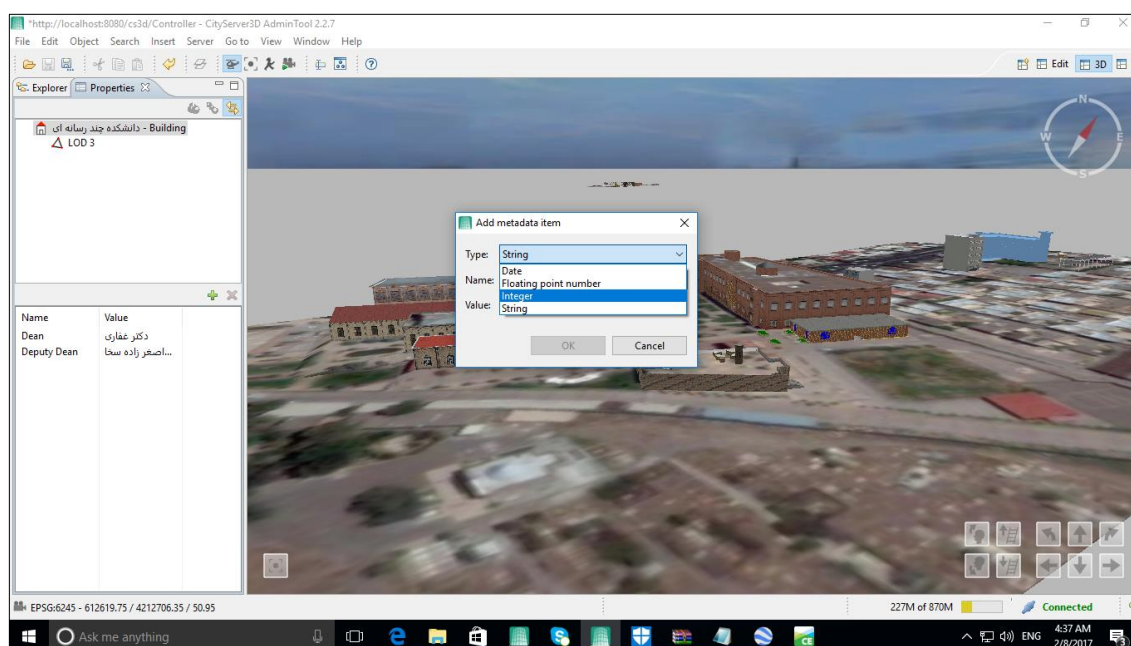
Fig. 7: The 3D model of Tabriz Islamic Art University in CityGML format, within CityServer3D

عزیزمان ایران اسلامی باشد و در سازمان ISO(International Standard Organization) ثبت شود. برای مثال کد لیست مربوط به ساختمان‌هایی که شبیه به شیروانی‌های موجود در دانشکده چرم‌سازی می‌باشند و تحت عنوان خارجی hipped roof معروف می‌باشند به‌عنوان استاندارد ISO ۱۰۴۰ در کشور آلمان تعریف شده‌اند و به ثبت رسیده‌اند. ولی برای برخی از ساختارهای گنبدی شکل و یا شبیه به پشت‌بام بازار تبریز که در کشور آلمان وجود ندارند، هیچ‌گونه کد لیستی تعریف نشده است که این موارد را می‌توان در آینده برای ایران برند سازی کرد و در ISO به ثبت رساند. در شکل ۸ نحوه ایجاد کد لیست از نوع داده‌ای عدد صحیح در محیط CityServer3D نشان داده شده است که با تعریف نام و مقدار به راحتی می‌توان از پایگاه داده توصیفی بر اساس آن جستجو کرد.

علاوه بر روش مطرح شده از نوع رویه‌ای برای

نسخه‌های ۲۰۱۴ تا ۲۰۱۹ متأسفانه از این افزونه پشتیبانی نمی‌کنند(تصویر ۷).

در تبدیل فرمت‌های ۳ بعدی به یکدیگر معمولاً مشکلاتی ایجاد می‌گردند (Interoperability problems) که دلیل اصلی آن عدم استانداردسازی در روش‌های مدل‌سازی و برنامه‌های مرتبط برای مدل‌سازی می‌باشند که می‌تواند منجر به مقوله‌ای جدید در زمینه بررسی ساختار فرمت‌ها و تبدیل آن‌ها و روش‌های استانداردسازی آن‌ها باشد. تحقیق در مورد مشکلات مربوط به تبدیل فرمت‌ها و تجزیه و تحلیل آن‌ها می‌تواند نهایتاً راهکارهای مفیدی جهت استانداردسازی ارائه دهد. با توجه به اینکه CityServer3D بر روی phpMyAdmin و MySQL نصب می‌شود، می‌توان کلیه مدل‌ها را با پایگاه داده توصیفی مکان محور، ایجاد کرد و کد لیست‌های مرتبط با آن‌ها را برای کشور ایران برند سازی کرد به طوری که این لیست مختص کشور

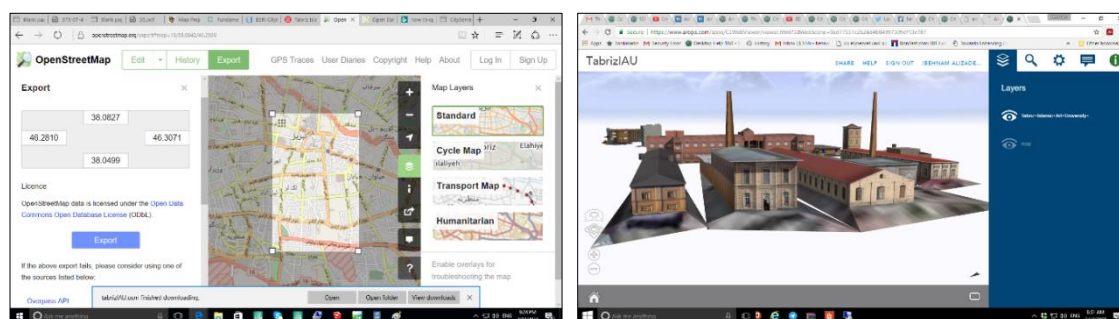


شکل ۸: نحوه تعریف کد لیست در محیط CityServer3D که به طور خودکار در CityGML داده پایگاه داده MySQL بهنگام می شود.
Fig. 8: The process of defining code list within CityServer3D that can automatically update CityGML and MySQL DB

۶. نتیجه گیری و دورنمای تحقیق

با توجه به اینکه اغلب بناهای تاریخی و باستانی از یک الگوریتم تکراری در بافت دهی و مدل سه بعدی استفاده می کنند، روش های مدل سازی رویه ای مانند تابع پالس پویا می تواند بسیار مفید واقع گردد. در این ساختار علاوه بر دقت بالای مدل سازی حجم نهائی فایل از نظر اندازه داده نیز نسبتاً سبک خواهد بود و به راحتی تحت وب قابل انتقال و یا نمایش خواهد بود. برای مدل سازی بناهای تاریخی روش های سنجش از راه دور فعال مانند اسکنرهای لیزی وجود دارند که حجم داده آن ها بسیار زیاد است و برای مرمت آثار تاریخی مورد استفاده قرار

مدل سازی سه بعدی و بافت دهی تصویری با استفاده از DPF به عنوان افزونه ای برای SketchUp می توان از برنامه های کاربردی دیگر مانند CityEngine نیز، برای این کار مدل سازی اتوماتیک، استفاده کرد. برای این کار به راحتی می توان از openstreetmap پس از انتخاب قسمتی از نقشه، خروجی گرفت و وارد محیط CityEngine کرد که در نهایت مدل های سه بعدی را با اغلب فرمت ها می توان یا وارد آن کرد و یا از ابتدا با روش رویه ای و کد نویسی CGA ایجاد کرد و در نهایت خروجی وب آن را ایجاد کرد و به اشتراک گذاشت که در شکل ۹ قابل مشاهده است.



شکل ۹: نحوه وارد کردن مدل سه بعدی در محیط CityEngine و ایجاد خروجی وب برای به اشتراک گذاشتن آن
Fig. 9: The process of exporting map from OpenStreetMap and importing 3D models into CityEngine

مصرف انرژی، کنترل منابع و سایر موارد مشابه که وابسته به ارگان‌های دولتی، شهرداری و شرکت‌های نیمه‌خصوصی هستند.

پی‌نوشت

۱. این مقاله مستخرج از طرح پژوهشی به شماره قرارداد ۹۱۳۳ مورخ ۹۴/۱۰/۱۵ با عنوان «مدل‌سازی سه‌بعدی مفهومی دانشگاه هنر اسلامی تبریز بر روی CityServer3D برای مدیریت استراتژیک» است، که با حمایت مالی دانشگاه هنر اسلامی تبریز انجام گرفته است.

References

- [1] Brutto M Lo, Spera MG. Image-based and range-based 3D modelling of archaeological cultural heritage: the Telamon of the temple of Olympian Zeus in Agrigento (Italy). *Int Arch Photogramm Remote Sens Spat Inf Sci* 2011;37.
- [2] Labetski A, Kumar K, Ledoux H, Stoter J. A metadata ADE for CityGML. *Open Geospatial Data, Softw Stand* 2018;3:16.
- [3] Alizadehashrafi B. Using Parameters of Dynamic Pulse Function for 3D Modeling In LoD3 Based on Random Textures. *Int Arch Photogramm Remote Sens Spat Inf Sci* 2015;40.
- [4] Alizadehashrafi B, Rahman AA. CAD-based 3D semantic modeling of Putrajaya. *Proc. Jt. ISPRS Work. 3D city Model. Appl. 6th 3D GeoInfo Conf.*, 2011.
- [5] Zadeh PA, Wei L, Dee A, Pottinger R, Staub-French S. BIM-CITYGML data integration for modern urban challenges. *J Inf Technol Constr* 2019;24:318–40.
- [6] Donkers S, Ledoux H, Zhao J, Stoter J. Automatic conversion of IFC datasets to geometrically and semantically correct CityGML LoD3 buildings. *Trans GIS* 2016;20:547–69.
- [7] Kolbe TH, Gröger G, Plümer L. CityGML: Interoperable access to 3D city models. *Geo-information disaster Manag.*, Springer; 2005, p. 883–99.
- [8] Gröger G, Kolbe TH, Nagel C, Häfele K-H. OGC city geography markup language (CityGML) encoding standard 2012.
- [9] Haist J, Coors V. The W3DS-Interface of Cityserver3D. *Eur. Spat. Data Res. ua Next Gener. 3D City Model. Work. Pap. Particip. Ed.*, 2005, p. 63–7.
- [10] Scarpino M. Automatic SketchUp: Creating 3-D models in ruby. *Eclipse Engineering LLC*; 2010.
- [11] Alizadehashrafi B, Baig SU. Framework for Malaysian 3D SDI in CityGML. *FIG2014* 2014.
- [12] Arroyo Ohori K, Diakité A, Krijnen T, Ledoux H, Stoter J. Processing BIM and GIS models in practice: experiences and recommendations from a GeoBIM project in the Netherlands. *ISPRS Int J Geo-Information* 2018;7:311.
- [13] Alizadehashrafi B, Rahman AA. Towards Enhancing Geometry Textures of 3D City Elements. *Dev. Multidimens. Spat. Data Model.*, Springer; 2013, p. 135–53.
- [14] Alizadehashrafi B, Rahman AA, Coors V, Schulz T. 3D navigation systems based on synthetic texturing 2009.