DCC192

2025/1

UFMG

Desenvolvimento de Jogos Digitais

A7: Detecção de Colisão

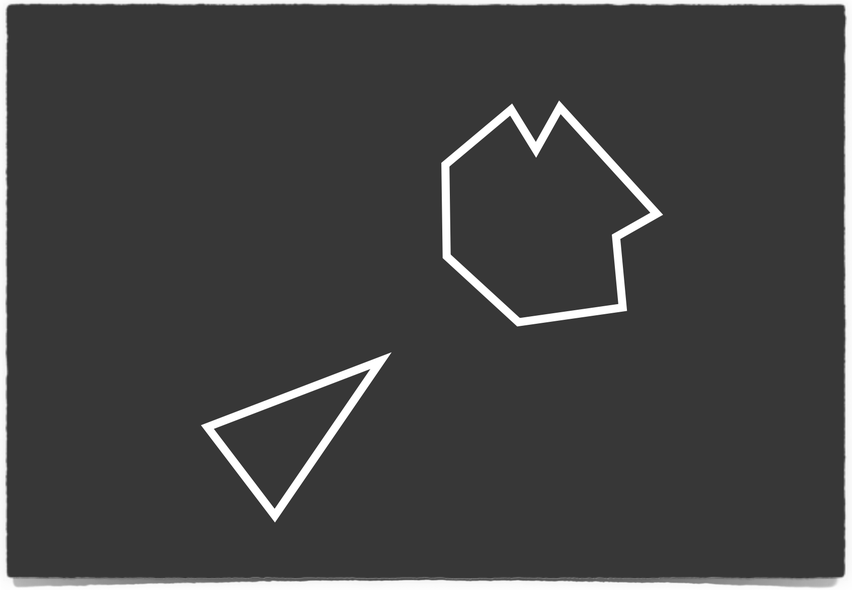
Prof. Lucas N. Ferreira

Plano de aula

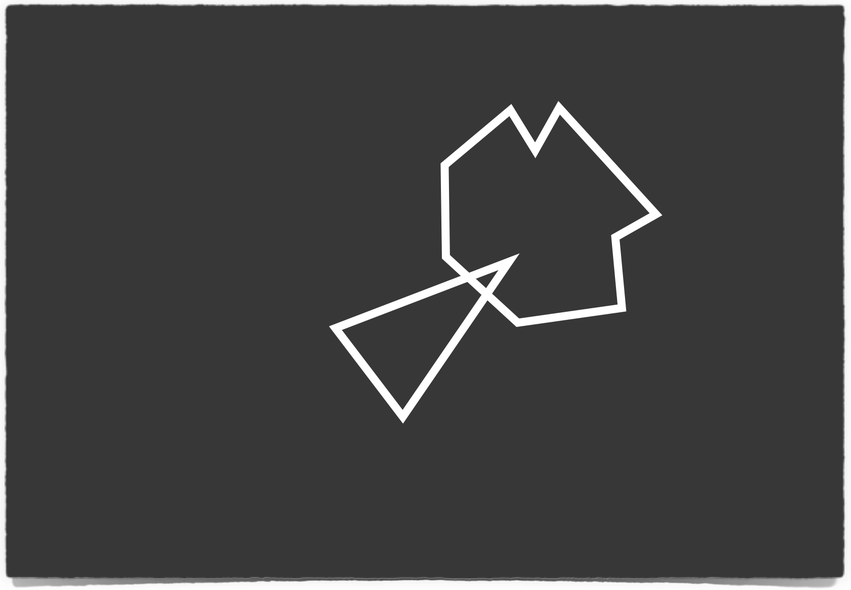
- Geometrias de colisão
  - Falsos Positivos
- Detecção de colisão
  - Circunferência vs. Circunferência
  - AABB vs. AABB
- Resolução de Colisão
  - AABB vs. AABB

Detecção de Colisão

O problema de detecção de colisão envolve verificar de dois objetos do jogo estão colidindo entre si em um dado frame do jogo:



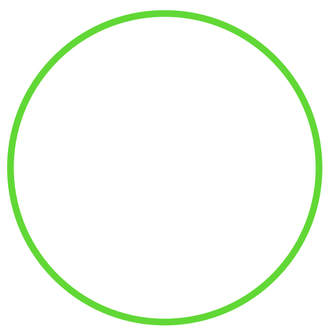
Frame t ✗



Frame $t + 1$ ✓

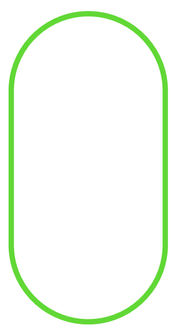
Geometrias de Colisão

A primeira etapa de um algoritmo de detecção de colisão é definir uma **geometria de colisão** para representar os corpos dos objeto do jogo. Algumas das geometrias mais usadas são:

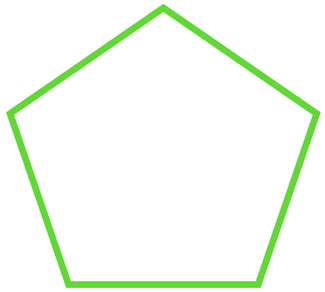


Circunferência

Caixa



Cápsula

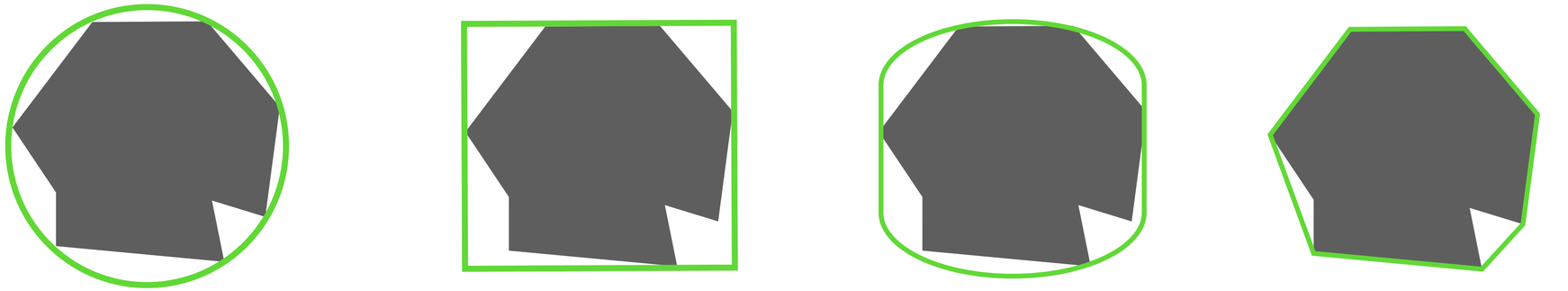


Polígonos Convexos

Em ordem de complexidade, as geometrias mais comuns para detecção de colisão são: circunferência, caixa, cápsula e polígonos convexos.

Geometrias de Colisão

Normalmente, escolhemos a geometria mais simples que melhor aproxima a representação visual do objeto.

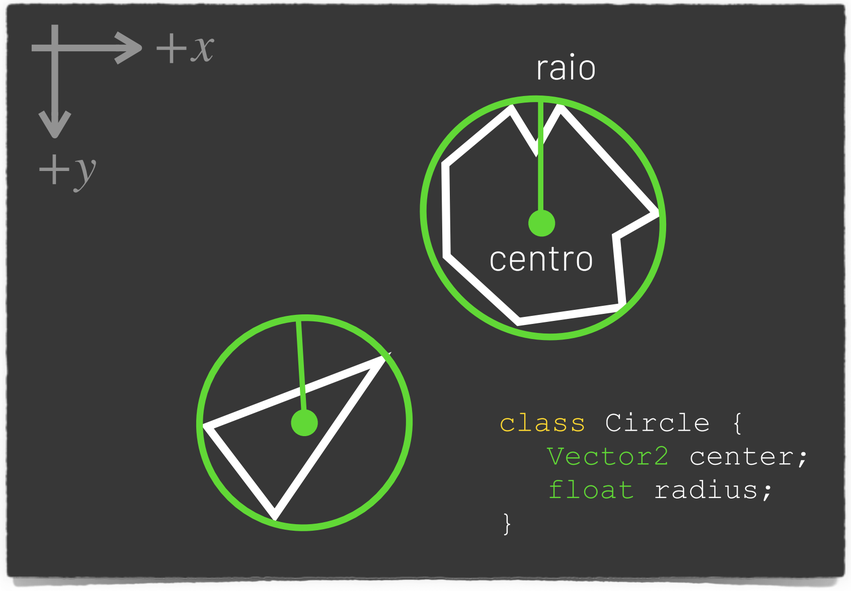


Circunferência | Caixa | Cápsula | Polígonos Convexos

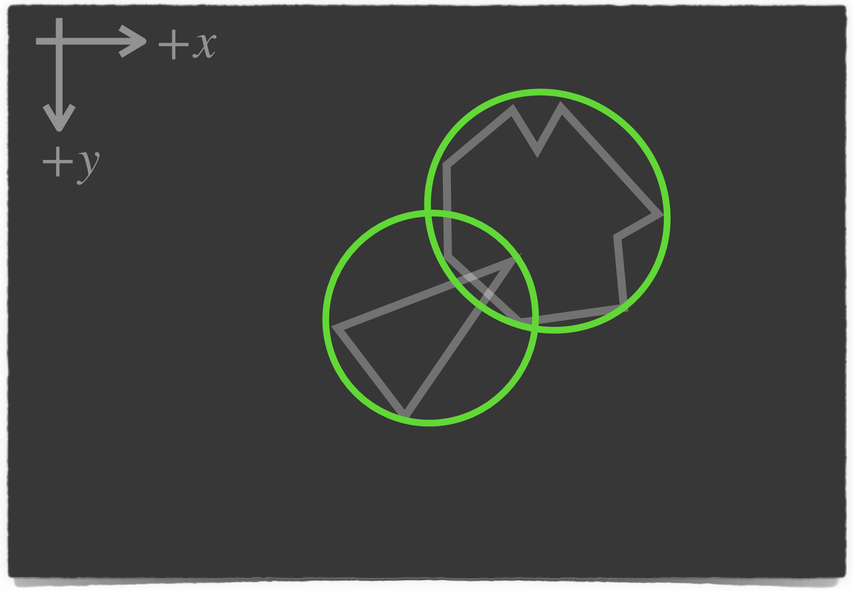
Da esquerda para a direita, exemplos de circunferência, caixa, cápsula e polígono convexo como geometria de colisão de um asteroide.

Circunferência

A **circunferência** é a geometria mais simples para detecção de colisão:



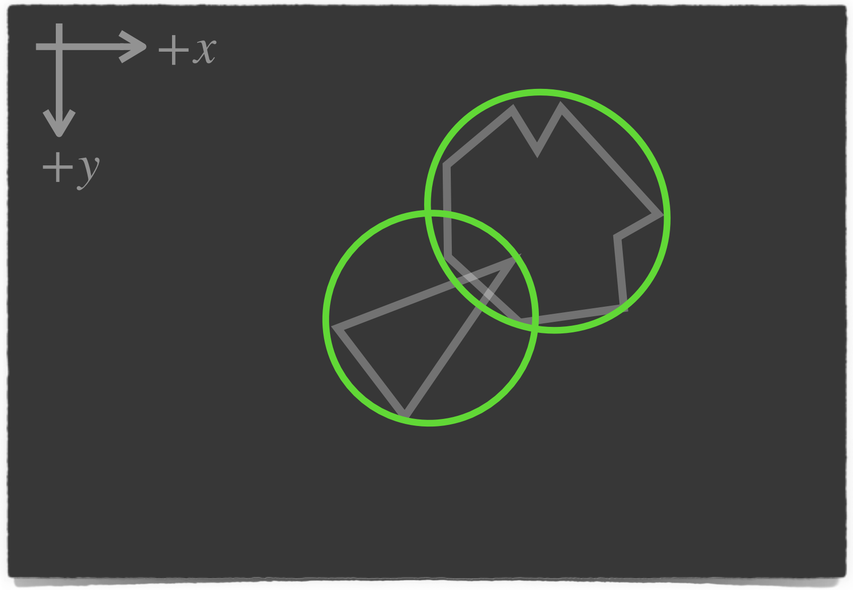
A circunferência é definida por um centro (ponto) e um raio.

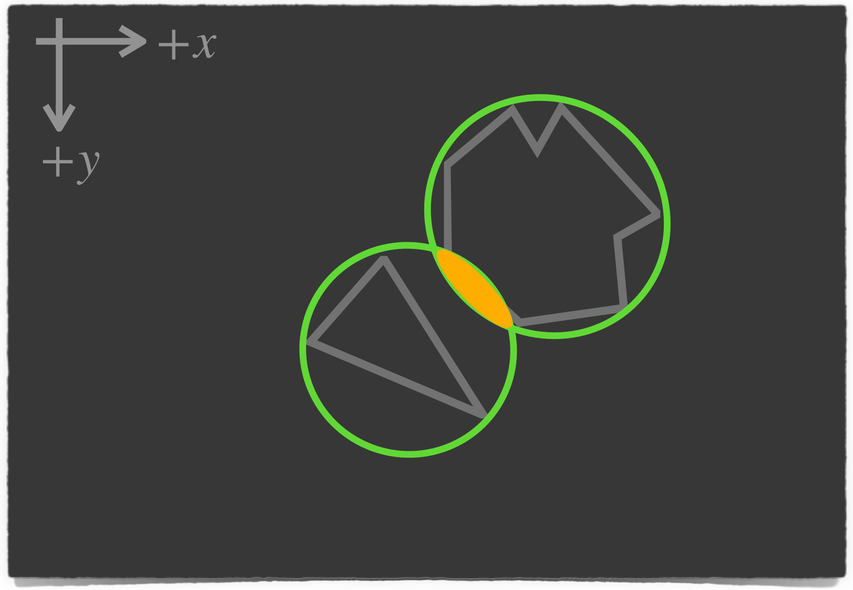


Note que a circunferência aproxima bem o asteroide, mas **não** a nave

Falsos Positivos

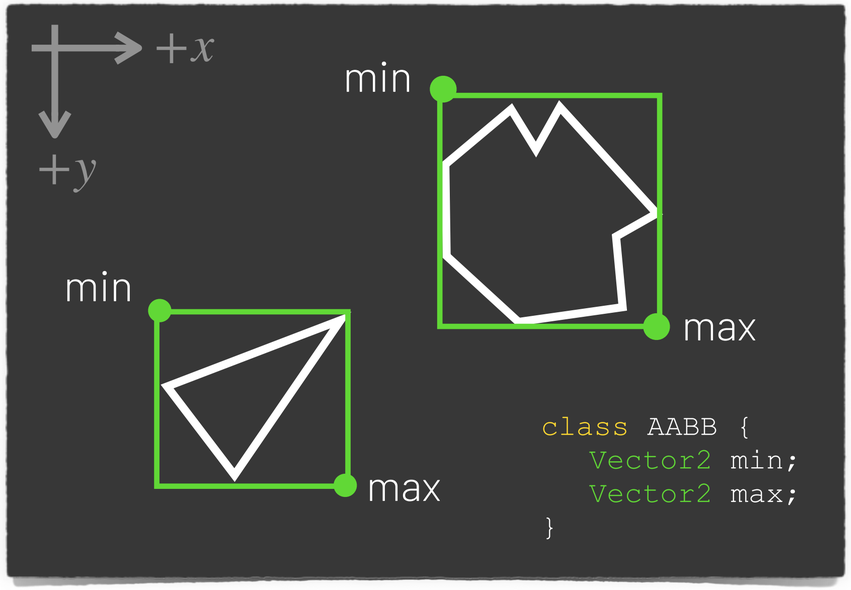
Escolher geometrias de colisão inapropriadas pode gerar **falsos positivos.** Ou seja, uma colisão pode ser detectada quando os objetos não estão colidindo visualmente.



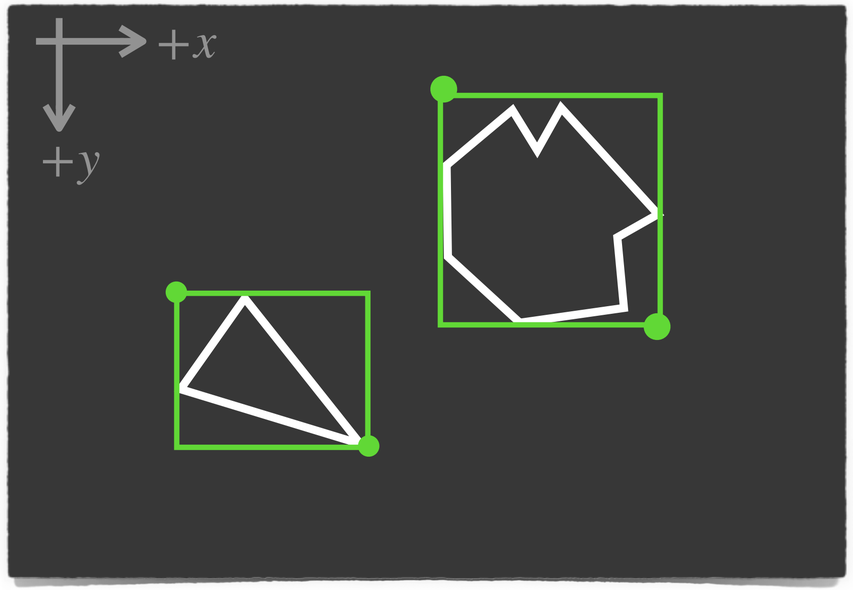


Caixa Delimitadora Alinhada com os Eixos

Uma **caixa delimitadora alinhada com os eixos, do inglês, *axis-aligned bounding box (AABB)*** é um retângulo com arestas paralelas aos eixos x e y.



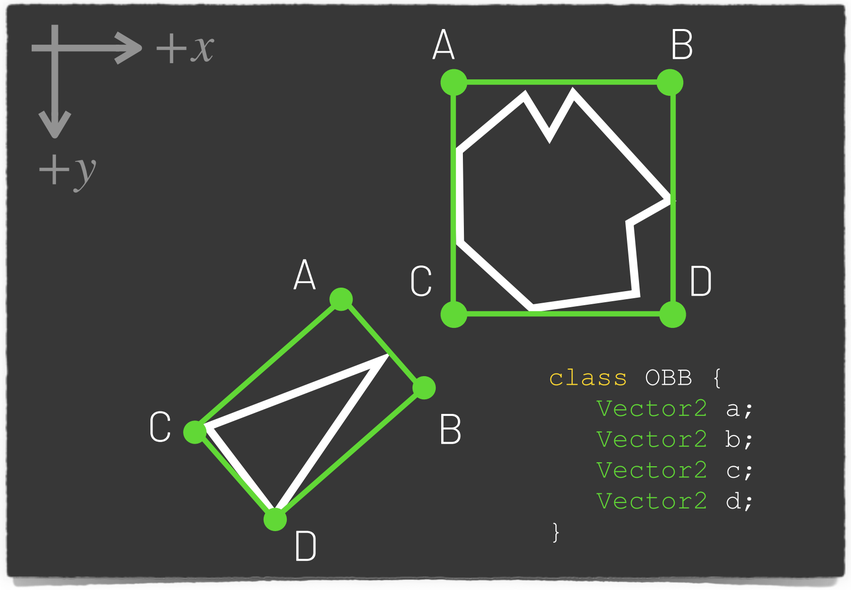
AABBs podem ser representadas por dois vértices: mínimo e máximo.



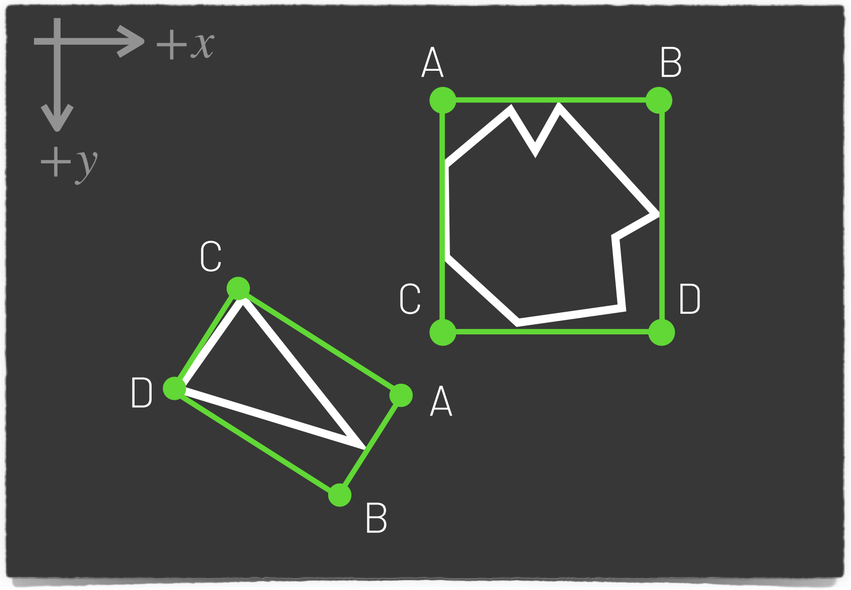
Note que quando o objeto é rotacionado, a AABB se mantém alinhada com os eixos

Caixa Delimitadora Orientada

Uma **caixa delimitadora orientada, do inglês, *oriented bounding box (OBB)*** é um retângulo sem a restrição de alinhamento com os eixos, ou seja, que pode rotacionar.



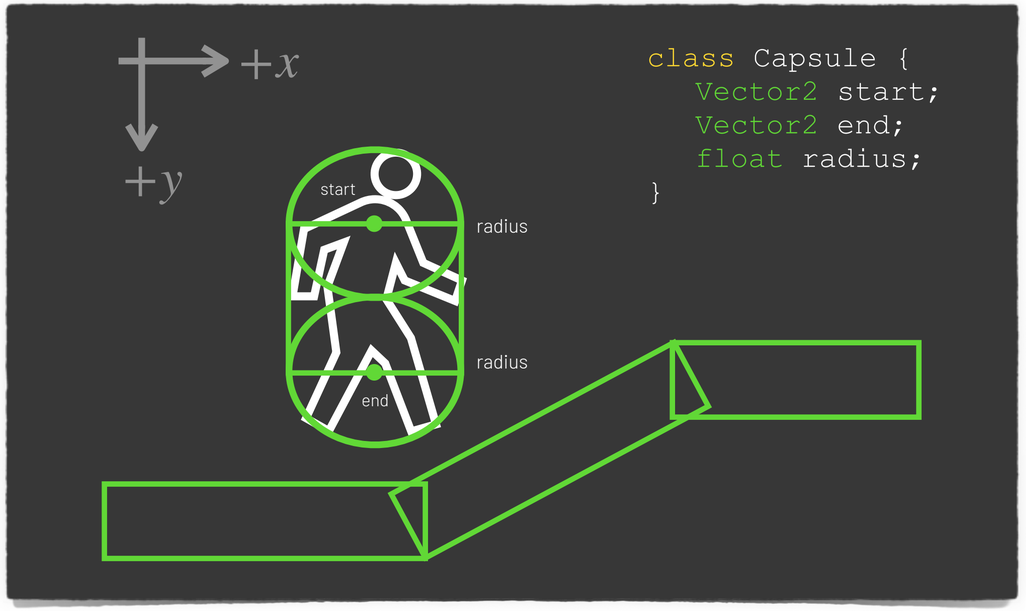
OBBs podem ser representadas por quatro vértices (A, B, C, D) rotacionados de acordo com o ângulo do objeto.



Note que quando o objeto é rotacionado, a OBB também é rotacionada.

Cápsulas

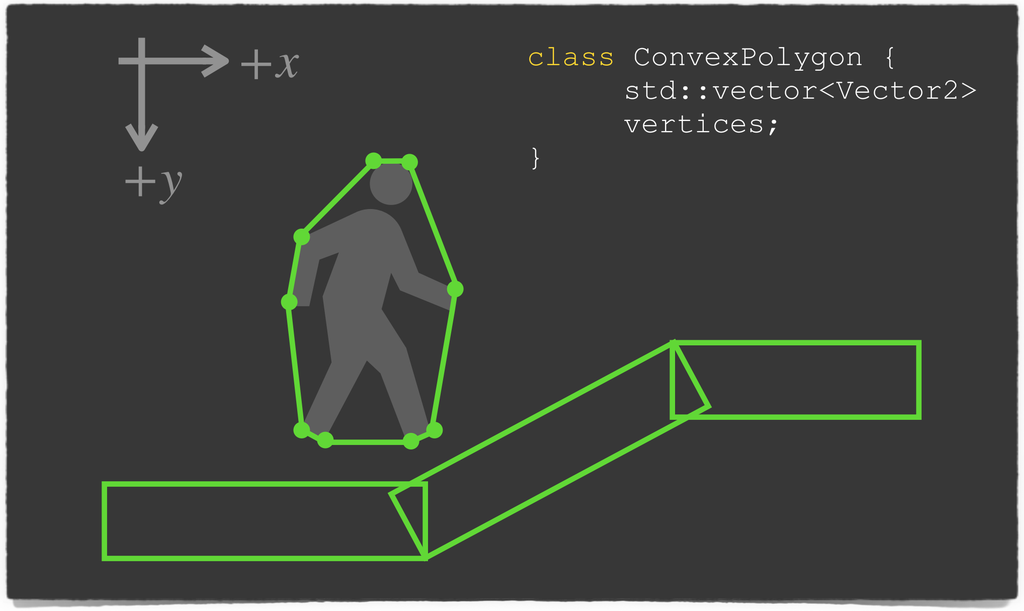
Cápsulas são muito utilizadas como geometrias de personagens humanoides, pois representam melhor o corpo humano e facilitam a detecção de colisão com rampas e escadas.



Cápsulas podem ser representadas por dois pontos e um raio.

Polígonos Convexos

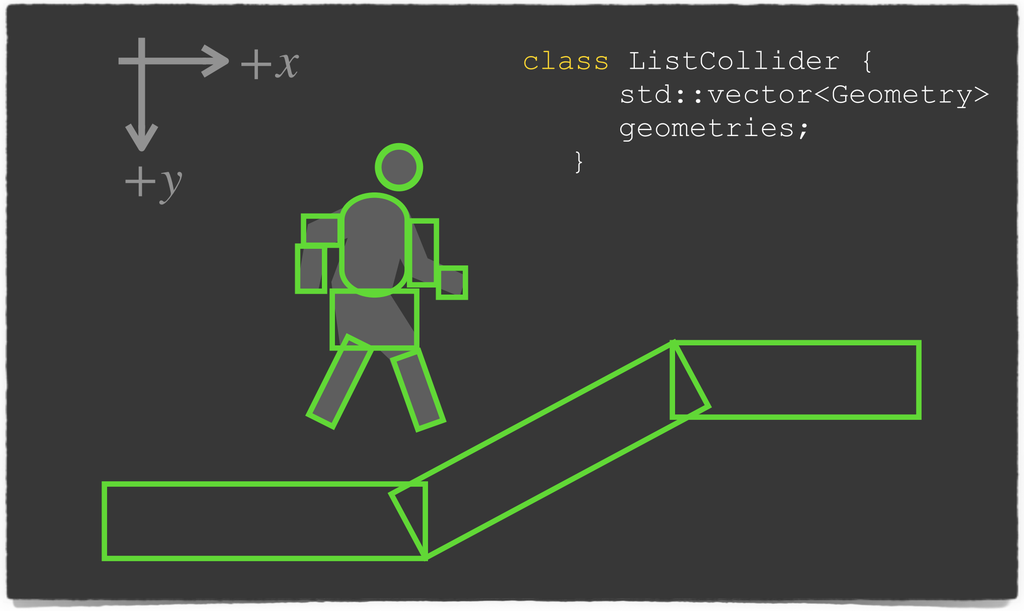
Polígonos convexos são geometrias mais flexíveis, possibilitando um melhor ajuste ao corpo real do objeto, porém a detecção de colisão com eles é mais complexa.



Polígonos convexos podem ser representados por um arranjo unidimensional de n vértices.

Lista de Geometrias

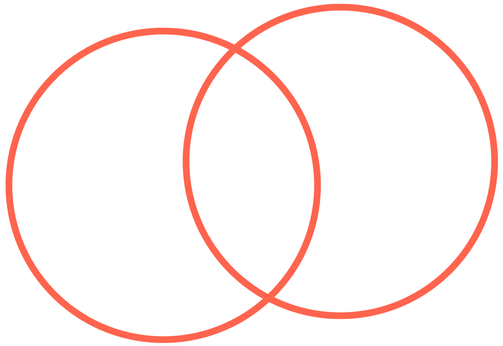
A representação do corpo de um objeto não precisa se limitar a uma única geometria. Podemos utilizar uma **lista de geometrias** para uma melhor aproximação.



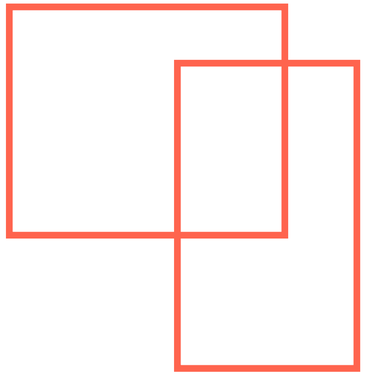
Precisamos definir uma class Geometry para agrupar todas as geometrias em uma lista.

Detecção de Colisão

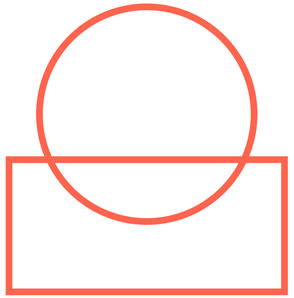
A escolha de geometria para representação dos corpos dos objetos do jogo define os algorimos de detecção de colisão que serão utilizados. Um algoritmo diferente é definido para cada par de geometrias, por exemplo:



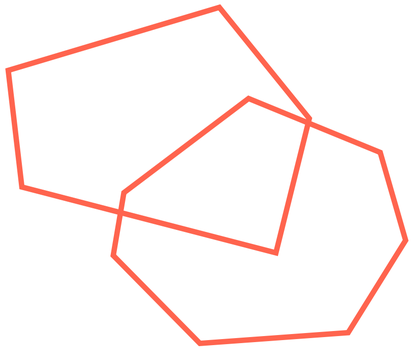
Circunferência vs. Circunferência



AABB vs. AABB



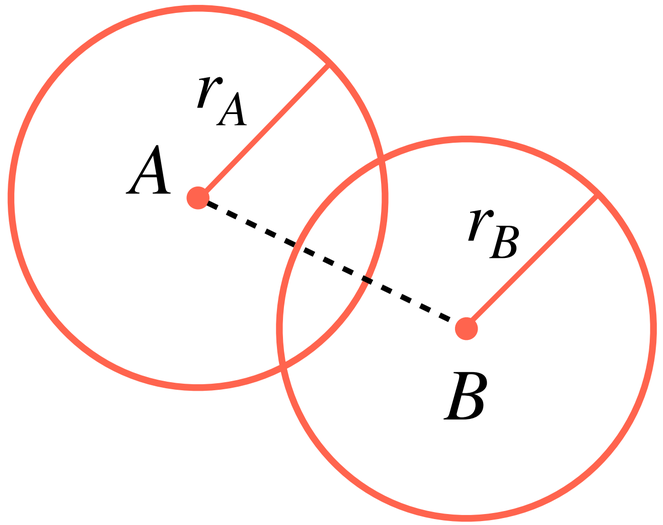
Circunferência vs. AABB



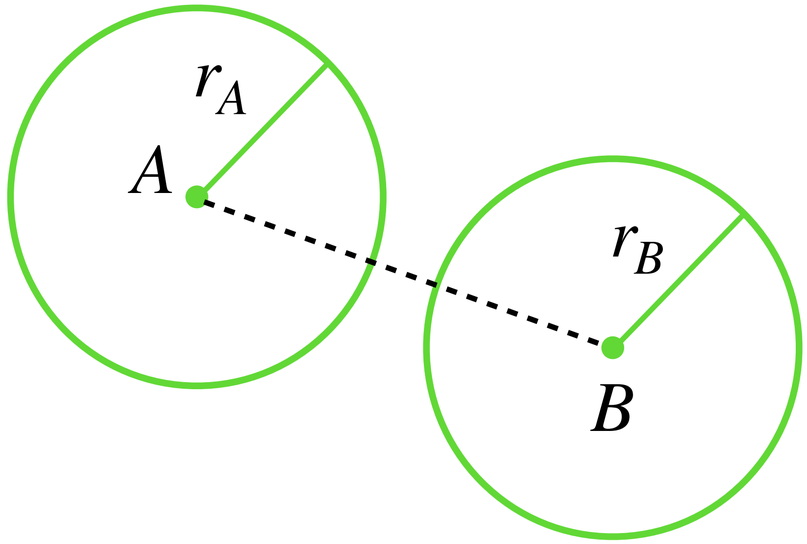
Polígono vs. Polígono (convexos)

Circunferência vs. Circunferência

Duas circunferências estão colidindo quando a distância entre seus centros for menor do que soma dos seus raios.



$$||A - B|| < (r_a + r_b)$$



$$||A - B|| > (r_a + r_b)$$

Circunferência vs. Circunferência

Na prática, para evitar o cálculo de raizes quadradas, comparamos o quadrado da distância entre os centos com o quadrado da soma dos raios.

O quadrado da distância entre os centros pode ser calculado pelo produto escalar do vetor $\vec{d} = B - A$ com ele mesmo.

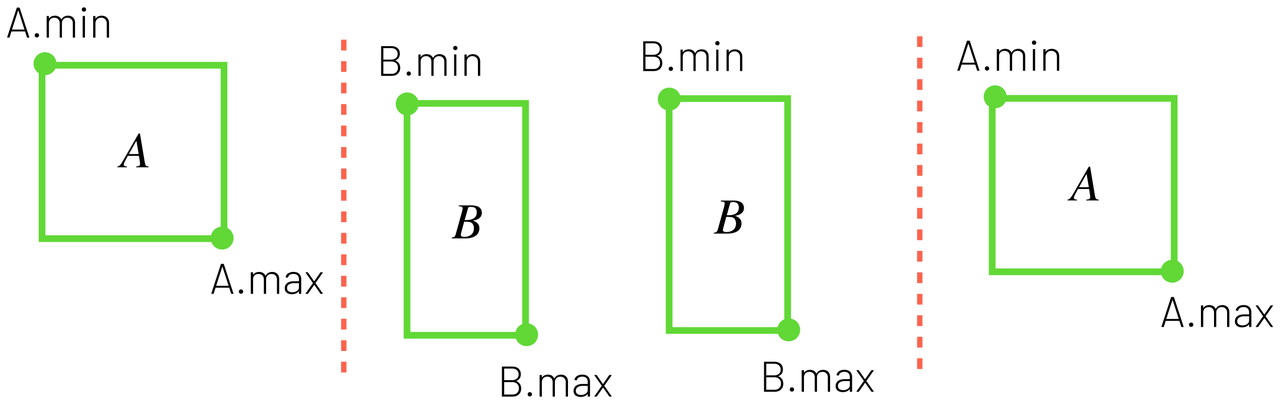
```
bool CircleIntersection(Circle a, Circle b) {
    Vector2 d = b.center - a.center;

    float distSquared = Dot(d, d);
    float radiiSquared = (a.radius + b.radius) * (a.radius + b.radius);

    return (distSquared < radiiSquared);
}
```

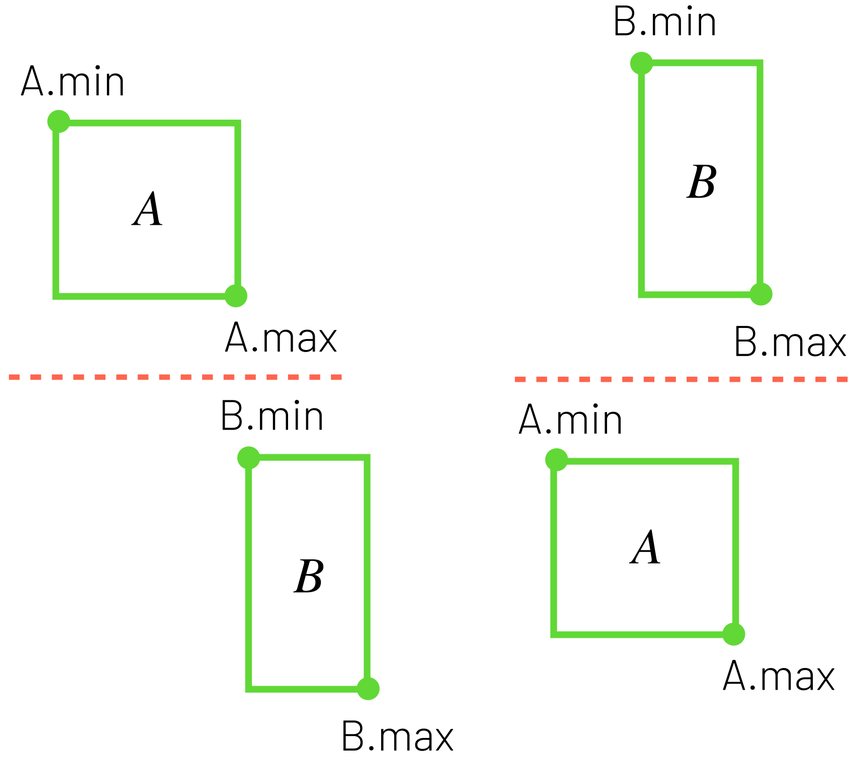
AABB vs. AABB

Para detectar a colisão entre AABBs, é mais fácil verificar os casos em que elas **não** estão colidindo. Se nenhum desses casos forem verdadeiros, elas estão colidindo.



1. A à esquerda de B
A.max.x < B.min.x

2. B à esquerda de A
B.max.x < A.min.x



2. A em cima de B
A.max.y < B.min.y

4. B em cima de A
B.max.y < A.min.y

AABB vs. AABB

Para verificar se qualquer um dos quatro casos ocorreu, podemos utilizar uma expressão lógica com operadores OU entre os casos.

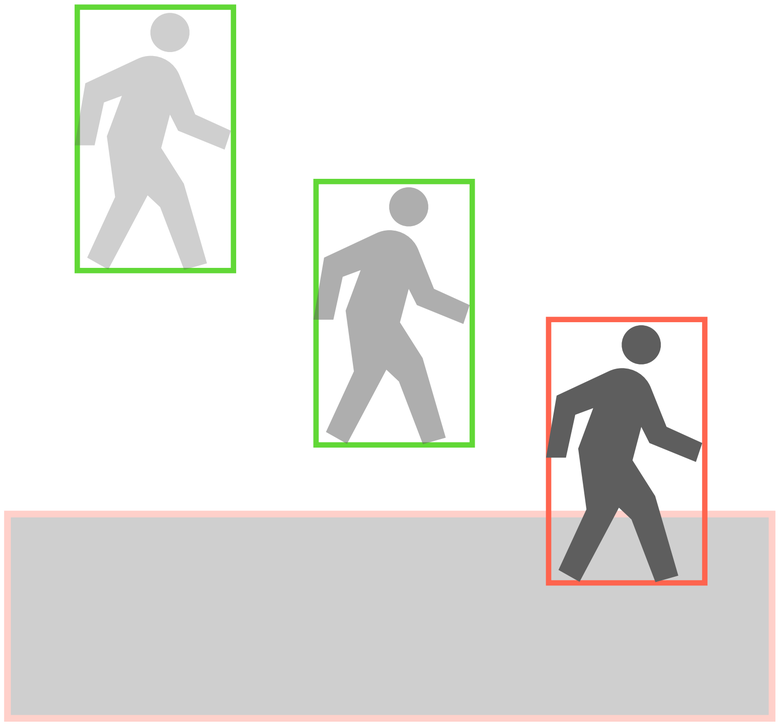
Se o resultado dessa expressão for verdadeiro, as AABBs **não** estão colidindo. Assim, a função de detecção deve retornar a negação dessa expressão.

```
bool AABBIntersection(AABB a, AABB b) {
    bool notColliding = (A.max.x < B.min.x) || (B.max.x < A.min.x) ||
                        (A.max.y < B.min.y) || (B.max.y < A.min.y);

    return !notColliding;
}
```

Resolução de Colisão

A resolução de uma colisão depende de decisões de design do jogo.



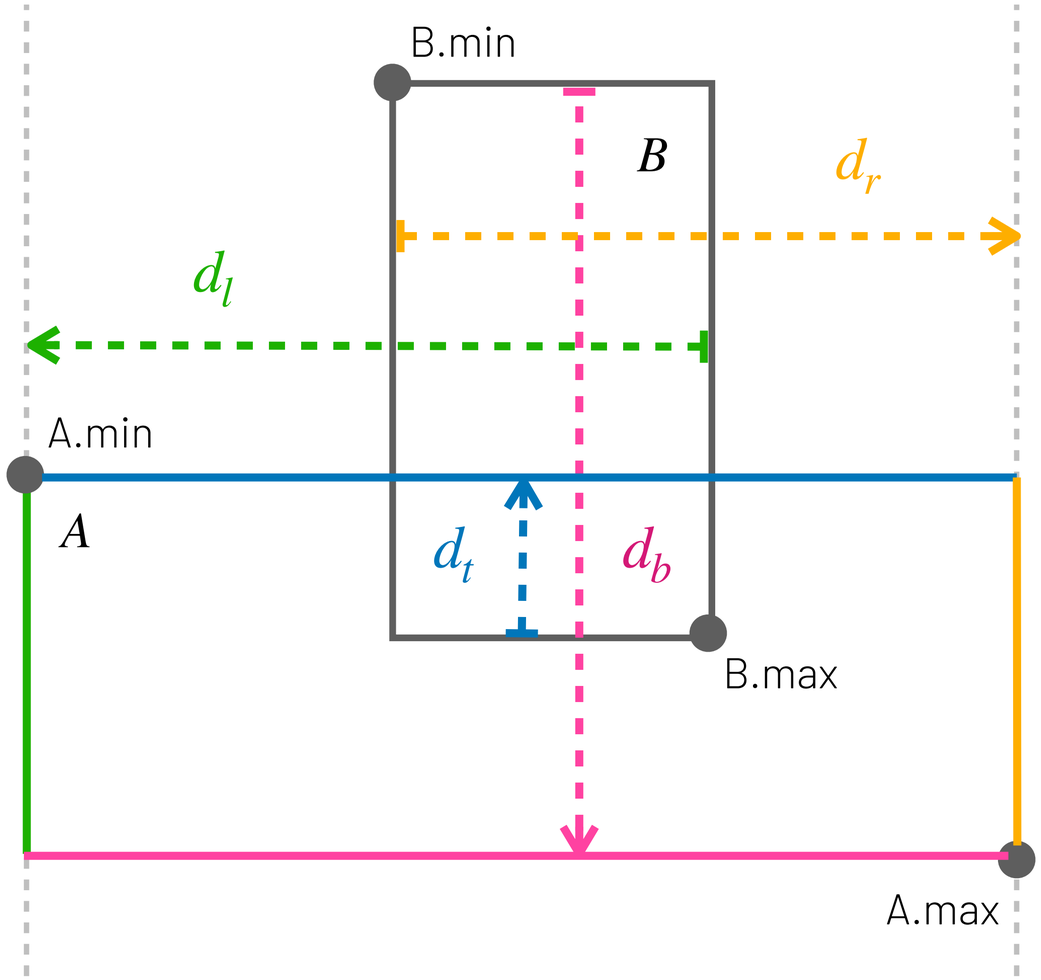
- O caso mais simples é quanto os dois objetos são destruídos após a colisão. (como projéteis em jogos de tiro).
- Quando os objetos não são destruídos, tipicamente é necessário separar as duas geometrias (como em colisões de jogos de plataforma).

Resolução de Colisão de AABBs

Para descobrir qual lado de B que houve a colisão com A, basta calcular os vetores entre os lados de A e seus respectivos lados opostos em B:

d_t = (0, A.min.y - B.max.y) (cima)
d_b = (0, A.max.y - B.min.y) (baixo)
d_l = (A.min.x - B.max.x, 0) (esquerda)
d_r = (A.max.x - B.min.x, 0) (direita)

Para separar A de B após uma colisão, basta somar à posição de B o vetor de menor comprimento.



Próxima aula

A8: Detecção de Colisão II

- Otimizações de Colisões
  - Verificação Hierarquica
  - Quadtree/Octree
- Estudos de Caso
  - Mundos em Grade
  - Jogos de Plataforma
  - Jogos de Luta