

Build a Sea Unit

OpenGL

הרצאה 2

שי שלום, 2009

213

Economic

Religious

Delorbin

1224

בפרקים הקודמים...

- סטנדרט שמגדיר API להתממשקות עם מערכות גרפיקה

- אבסטרקציה מחומרה ומערכת הפעלה

- סינטקס: `glFunction2f(float a, float b);`

- OpenGL כמכונת מצבים

- צבע נוכחי, מטריצה נוכחית, האם לבצע תאורה?

- Per-Vertex Operations - בציור של נקודה נדגמים המשתנים

- צבע נוכחי, נורמל, תאורה, טקסטורה

- ציור בסיסי - `glBegin() ... glEnd()`

- Back Face Culling

- טרנספורמציות `GL_MODELVIEW`, `GL_PROJECTION`

- Z-Buffer



והיום...

- צבע ותאורה
- Display Lists

צבעים וחומרים

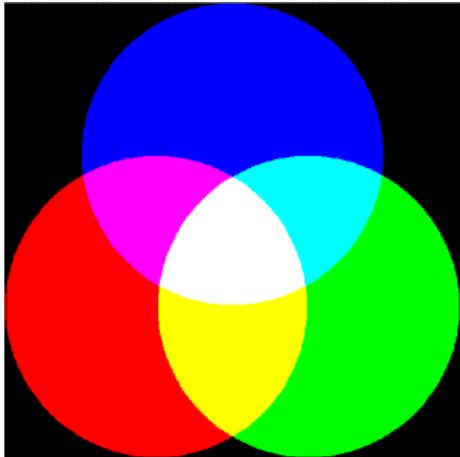
כאשר לא משתמשים בתאורה

```
glDisable(GL_LIGHTING);
```

הצבע שמקבל כל Vertex הוא הצבע הנוכחי.

```
glColor3f(float r, float g, float b);
```

```
glColor4f(float r, float g, float b, float a);
```



כל ערך בין 0.0 ל 1.0

x - ערך האדום

g - ערך הירוק

b - ערך הכחול

a - ערך השקיפות (ברירת מחדל = 1.0)

Shading Models

```
glShadeModel (GL_FLAT) ;
```

```
glBegin (GL_QUADS) ;
```

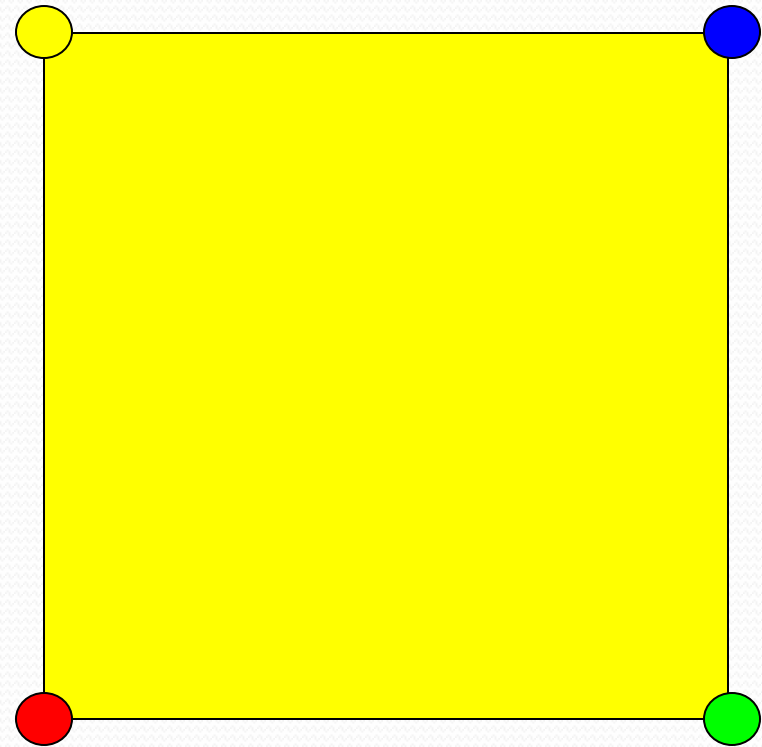
```
glColor3f (1.0,0.0,0.0) ;  
glVertex3f (0.0,0.0,0.0) ;
```

```
glColor3f (0.0,1.0,0.0) ;  
glVertex3f (1.0,0.0,0.0) ;
```

```
glColor3f (0.0,0.0,1.0) ;  
glVertex3f (1.0,1.0,0.0) ;
```

```
glColor3f (1.0,1.0,0.0) ;  
glVertex3f (0.0,1.0,0.0) ;
```

```
glEnd () ;
```



איזה נקודה נבחרת?

Shading Models

```
glShadeModel (GL_SMOOTH) ;
```

```
glBegin (GL_QUADS) ;
```

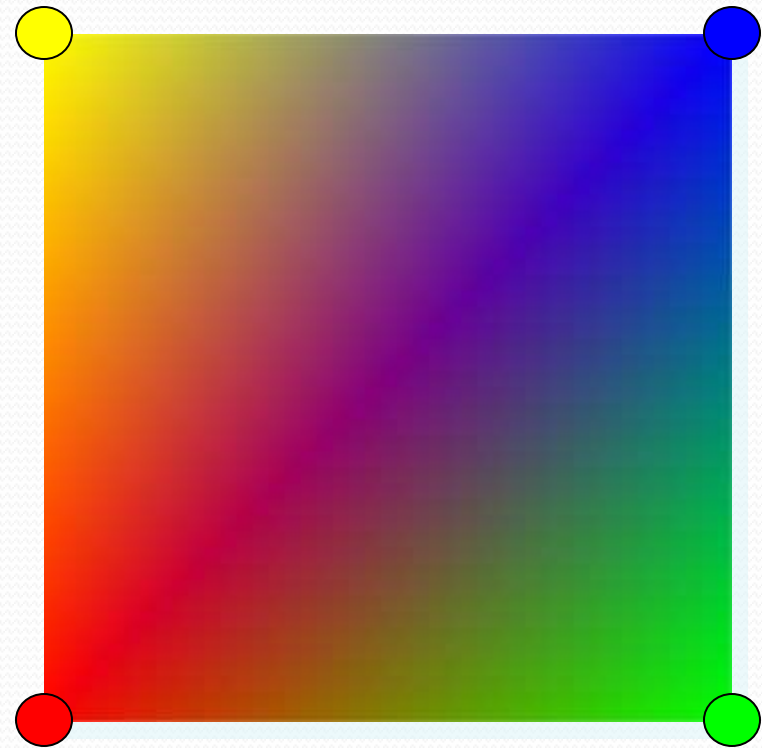
```
glColor3f (1.0,0.0,0.0) ;  
glVertex3f (0.0,0.0,0.0) ;
```

```
glColor3f (0.0,1.0,0.0) ;  
glVertex3f (1.0,0.0,0.0) ;
```

```
glColor3f (0.0,0.0,1.0) ;  
glVertex3f (1.0,1.0,0.0) ;
```

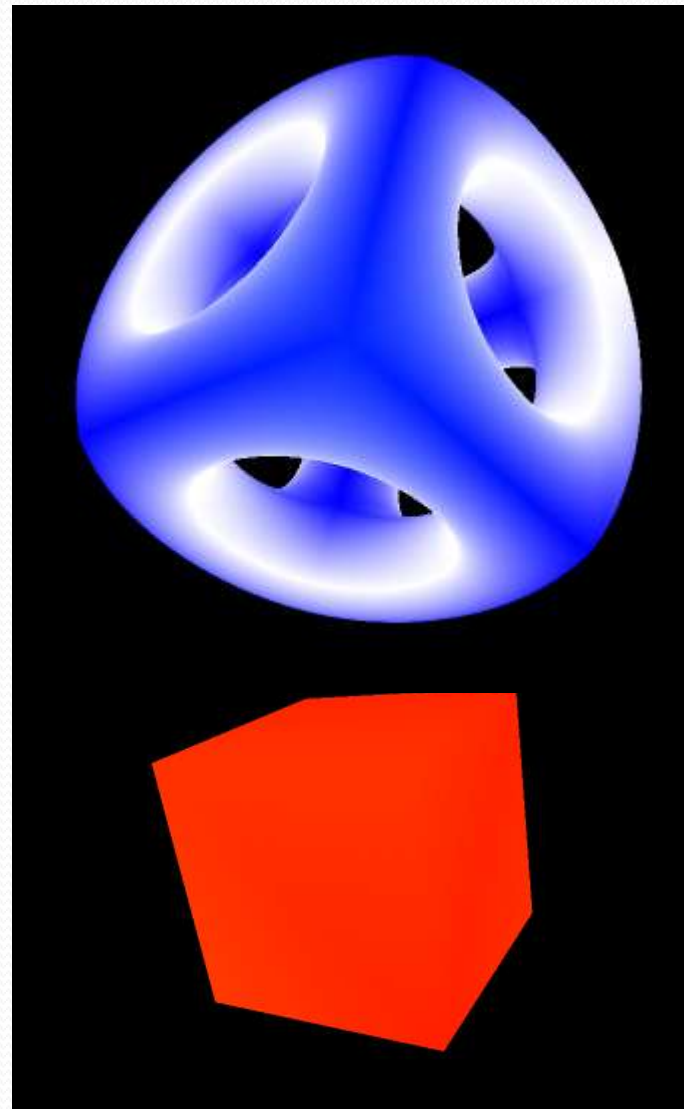
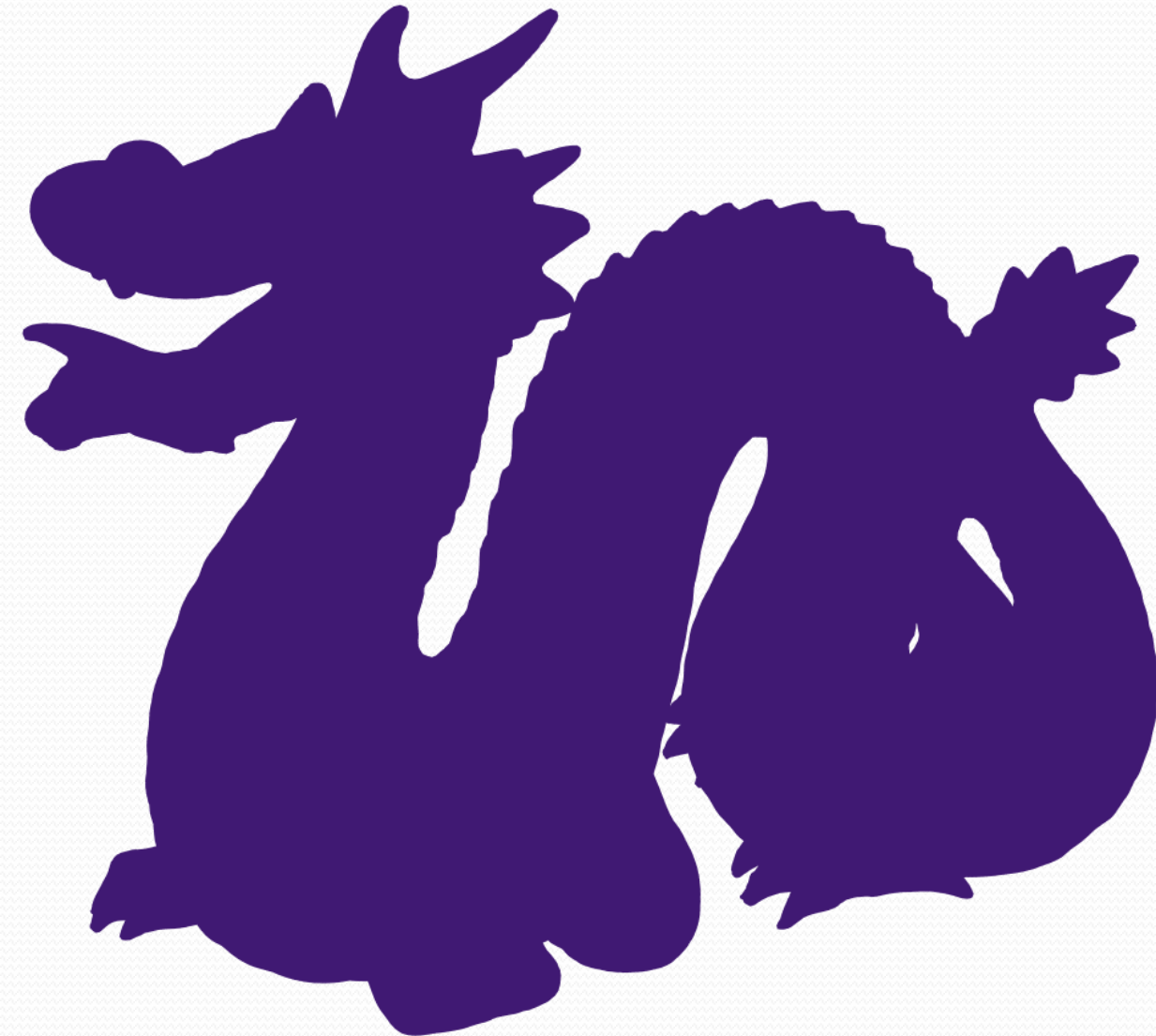
```
glColor3f (1.0,1.0,0.0) ;  
glVertex3f (0.0,1.0,0.0) ;
```

```
glEnd () ;
```



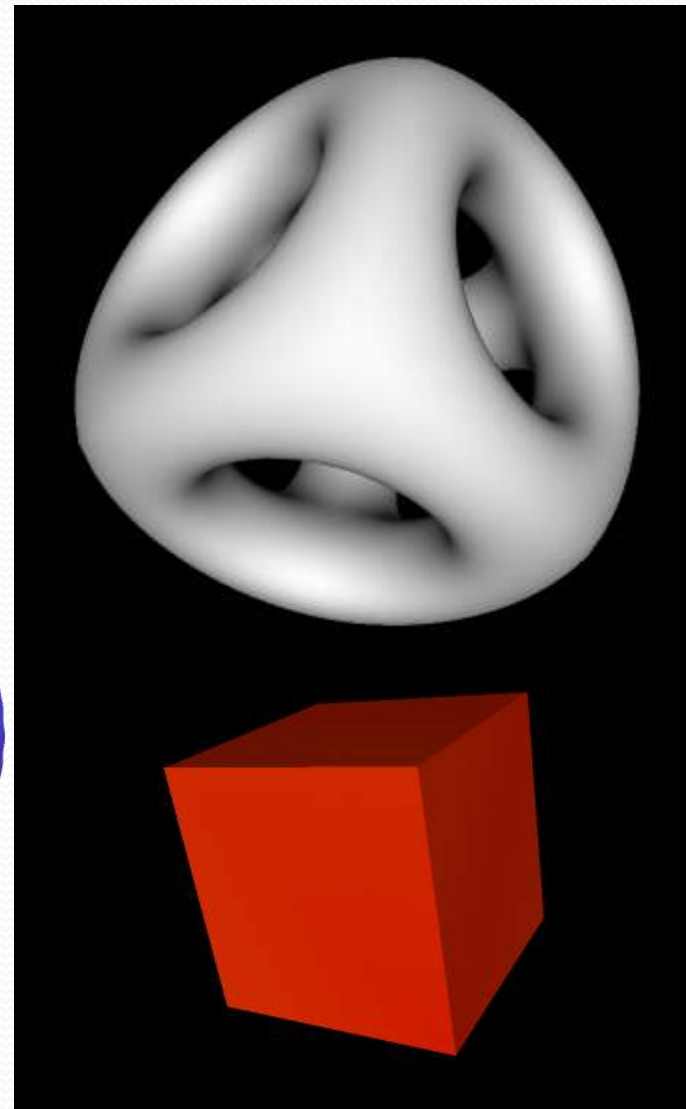
צבעים וחומרים

ללא תאורה



צבעים וחומרים

עם תאורה

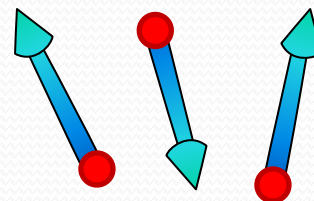


צבעים וחומרים

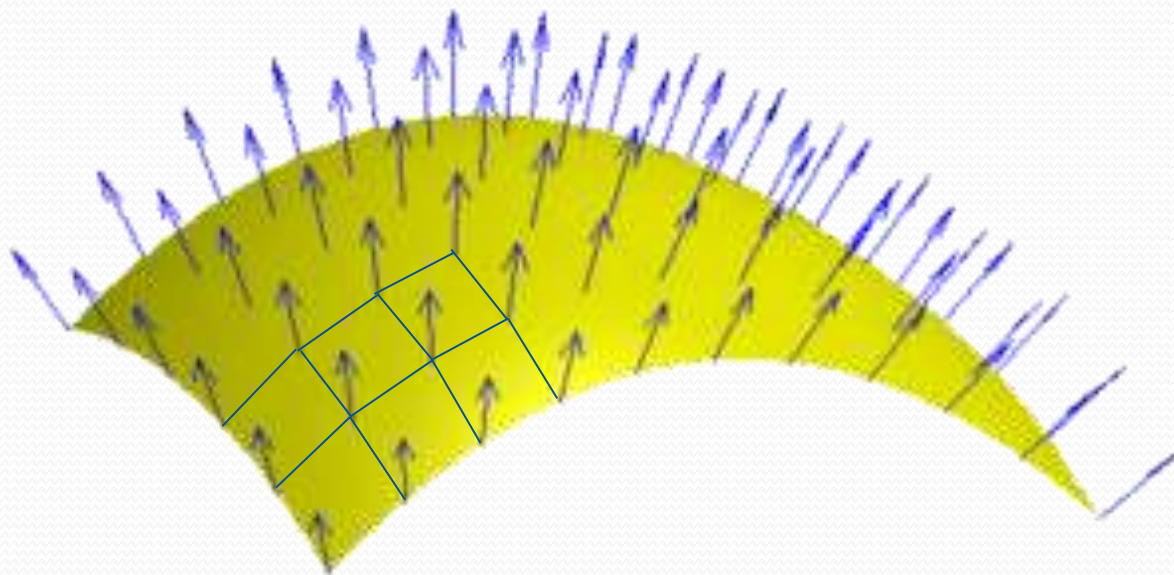
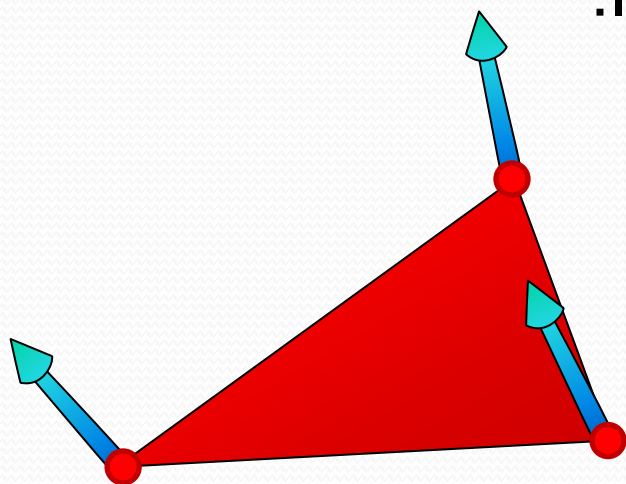
הדבר הראשון שצריך בשביל תאורה הוא נורמל לכל פוליגון

- נורמל עבור Vertex מוגדר על ידי:

```
glNormal3f (1.0, 0.0, 0.0);
```

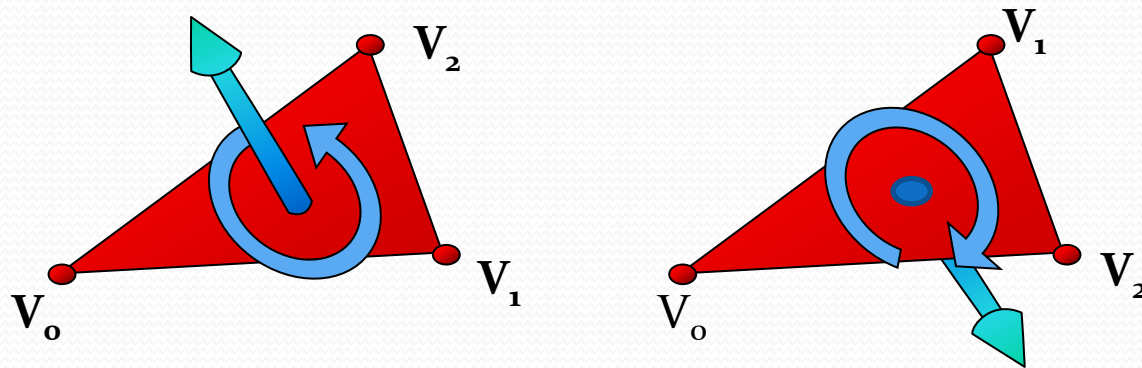


- פוליגון מוגדר על ידי הנקודות שמרכיבות אותו:



נורמלים וכיווניות פוליגון

נתקלנו בעבר בסוגיית כיווניות הפוליגונים.. Front, Back facing

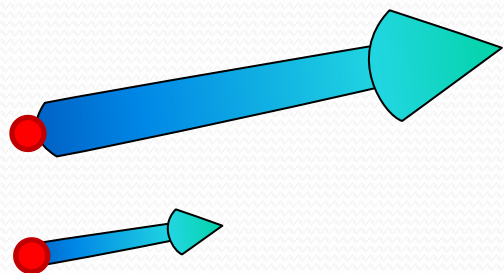


ההחלטה האם פוליגון הוא Front או Back Facing

איננה קשורה לנורמלים של הפוליגון

- נורמל מוגדר עבור Vertex בודד
- כיווניות הפוליגון מוגדרת עבור פוליגון השלם אחרי שכולו הוגדר
- בזמן הגדרת ה Vertex הראשון של הפוליגון, לא ידועה הכיווניות אבל כן מוגדר הנורמל.

נורמלים מנורמלים



- אורכו של נורמל חייב להיות 1.0
- אחרת...

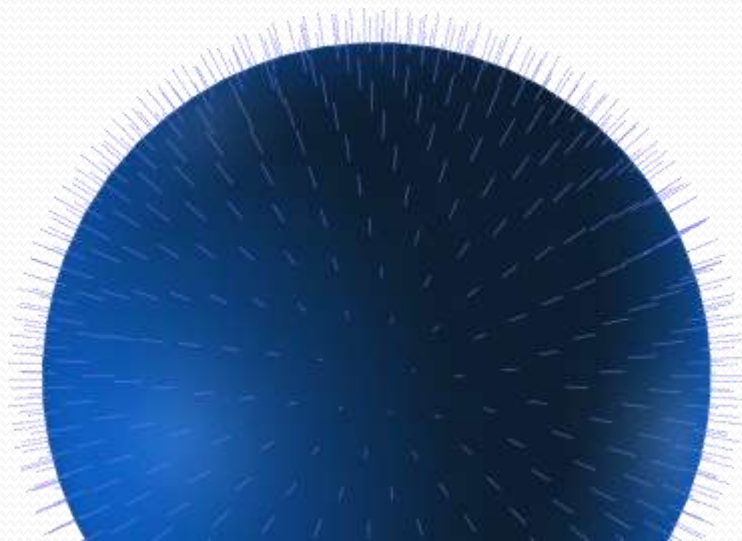
- אפשר להגיד ל OpenGL לדאוג לזה בעצמו:

`glEnable (GL_NORMALIZE)`

- מתי להשתמש בזה?

- מתי לא להשתמש בזה?

- מה קורה ב Scaling ?



תאורה

התחלת עבודה עם תאורה:

```
glEnable (GL_LIGHTING) ;
```

אפשר מקור אור מספר #:

```
glEnable (GL_LIGHT#) ;
```

• 8 מקורות אור אפשריים (GL_LIGHT0 עד GL_LIGHT7)

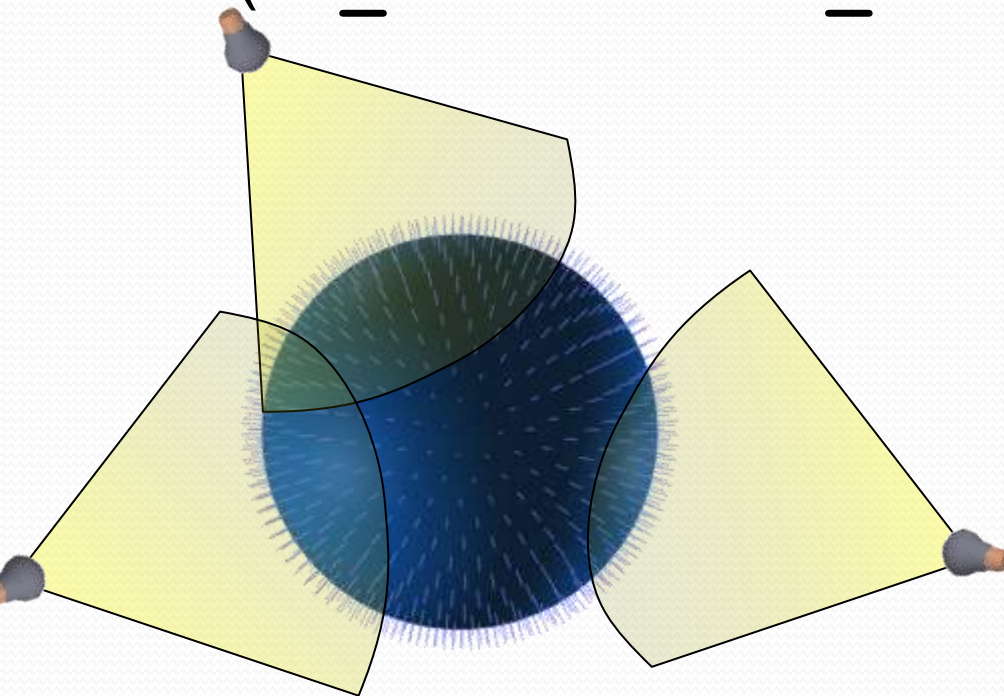
• כל מקור אור:

• מאפשר או לא מאפשר

• סוג, מיקום, צבע

• זוכר את כל הפרמטרים שלו

כחלק מה State



פרמטרי תאורה

כל פרמטרי התאורה נשלטים על ידי פונקציה אחת:

```
glLightf(light, pname, param)
```

```
glLightfv(light, pname, param[])
```

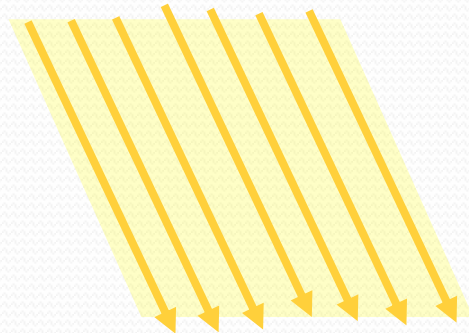
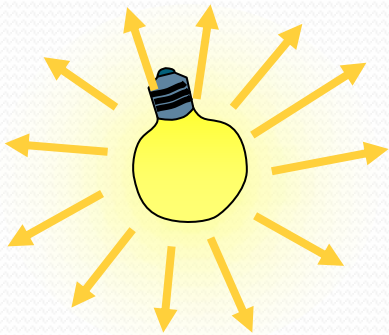
- **light** - איזה מקור לשנות `GL_LIGHT0..GL_LIGHT7`
- **pname** - Paramere name - איזה פרמטר רוצים לשנות
- **param**
- ערך הפרמטר (מספר יחיד)
- מערך עם ערכי הפרמטר (צבע, ווקטור, נקודה...) - 4 ערכים

פרמטרי תאורה

הצבעים של התאורה.
כל אחד ב RGBA

- GL_AMBIENT ●
- GL_DIFFUSE ●
- GL_SPECULAR ●
- GL_POSITION - מיקום / כיוון ●

```
float v[] = { 1.0f, 1.0f, 1.0f, 0.0f };  
gl.glLightfv(GL.GL_LIGHT0, GL.GL_POSITION, v, 0);
```



Directional Light ← $w=0.0$

x, y, z - כיוון האור

Point Light ← $w=1.0$

x, y, z - מיקום האור

פרמטרי תאורה

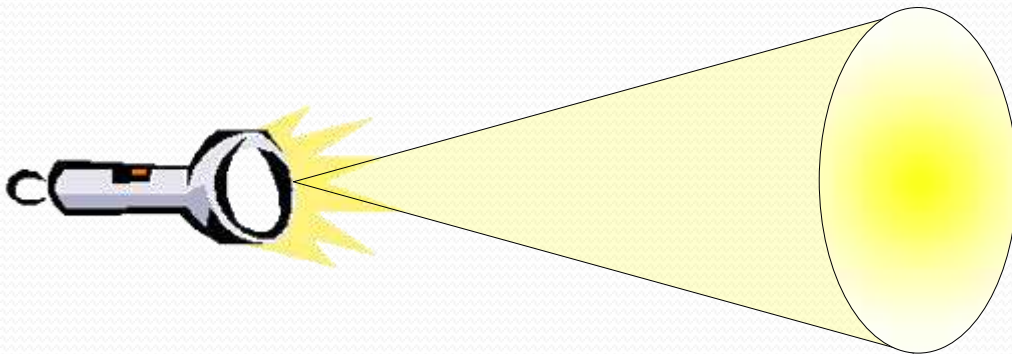
של Attenuation
Point Light

- GL_CONSTANT_ATTENUATION ●
- GL_LINEAR_ATTENUATION ●
- GL_QUADRATIC_ATTENUATION ●

ברירת המחדל: $(K_c, K_l, K_q) = (1, 0, 0)$

להפוך Point Light ל
Spot Light

- GL_SPOT_DIRECTION ●
- GL_SPOT_EXPONENT ●
- GL_SPOT_CUTOFF ●



צבעים וחומרים

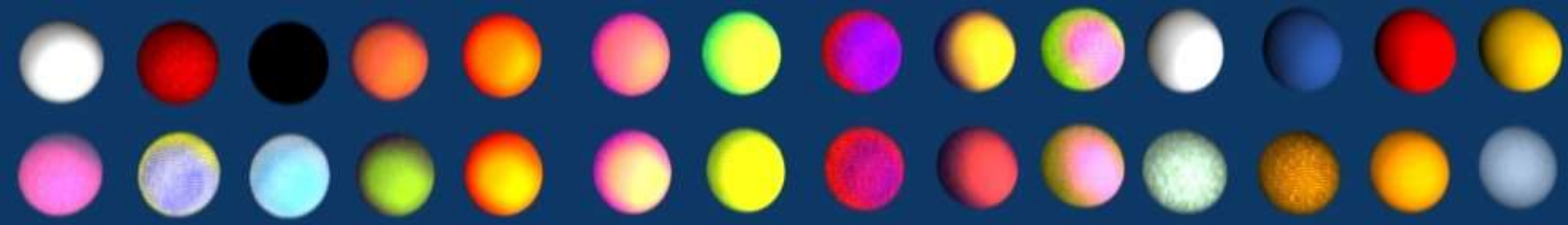
כאשר משתמשים בתאורה

הצבע שמקבל כל Vertex הוא החומר הנוכחי

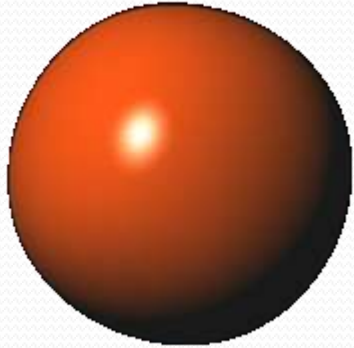
```
glMaterial(face, pname, param)
```

```
glMaterial(face, pname, param[])
```

- **face** - איזה פוליגונים משנים `GL_FRONT`, `GL_BACK`, `GL_FRONT_AND_BACK` - מה שמשתמשים בדרך כלל
- **pname** - שם הפרמטר
- **param** - ערך או מערך ערכים



צבעים וחומרים



הצבעים של החומר.

כל אחד ב RGBA

GL_AMBIENT ●

GL_DIFFUSE ●

GL_SPECULAR ●

GL_EMISSION ●

GL_AMBIENT_AND_DIFFUSE ●

GL_SHININESS ● - חזקת ה $\cos()$ של specular - מספר

```
float v[] = {1.0f, 0.0f, 0.0f, 1.0f};
```

```
gl.glMaterialfv(GL.GL_FRONT_AND_BACK,
```

```
GL.GL_AMBIENT_AND_DIFFUSE, v, 0);
```

חומרים - קיצור דרך

בעיה: בכל פעם שרוצים לשנות את צבע החומר יש לבצע כמה קריאות מורכבות ל `glMaterial()` עם המערכים הדרושים. **פתרון:** להשתמש בצבע הנוכחי (`glColor`).

אפשר קיצור הדרך:

```
glEnable(GL_COLOR_MATERIAL)
```

בחירה איזה חלק של החומר יושפע על ידי הצבע הנוכחי:

```
glColorMaterial(GL_FRONT_AND_BACK,  
GL_AMBIENT_AND_DIFFUSE)
```

```
float v[] = {1.0f, 0.0f, 0.0f, 1.0f};  
gl.glMaterialfv(GL.GL_FRONT_AND_BACK,  
GL.GL_AMBIENT_AND_DIFFUSE, v, 0);
```

זה:

```
gl.glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f, 1.0f);
```

הופך לזה:

מיקום תאורה

- מיקום התאורה הוא יחסי למודל - `GL_MODELVIEW`
- נקבע כאשר קוראים ל `glLight(GL_POSITION)`

```
paintEvent()  
{  
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW)  
    glLoadIdentity()  
    glLight(GL_POSITION, 0, 0, 1, 1)  
    glRotate(model_rotation)  
    renderModel()  
}
```

```
paintEvent()  
{  
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW)  
    glLoadIdentity()  
    glRotate(model_rotation)  
    glLight(GL_POSITION, 0, 0, 1, 1)  
    renderModel()  
}
```



צללים? אין?

סיכום תאורה

מה עם צבע הפוליגון?

כאשר מופעלת תאורה. צבע של **Vertex** מושפע מ: עבור כל מקור אור:

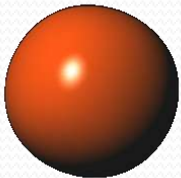
- היחס בין כיוון הנורמל לכיוון ממנו מגיעה אור המקור וכיוון העין
- פרמטרי התאורה



Ambient, Diffuse, Specular Intensities •

• סוג המקור: כיווני, נקודה, פנס

• החומר ממנו עשוי ה Vertex



Ambient, Diffuse, Specular Reflections •

• Emmision, shininess

• אפשר לקצר על ידי שימוש ב `GL_COLOR_MATERIAL`

• טקסטורה? צללים? **Shading and Shadows**

שיטות האצת ציור

```
glBegin(GL_QUADS)
  glVertex(... )
  ...
glEnd()
```

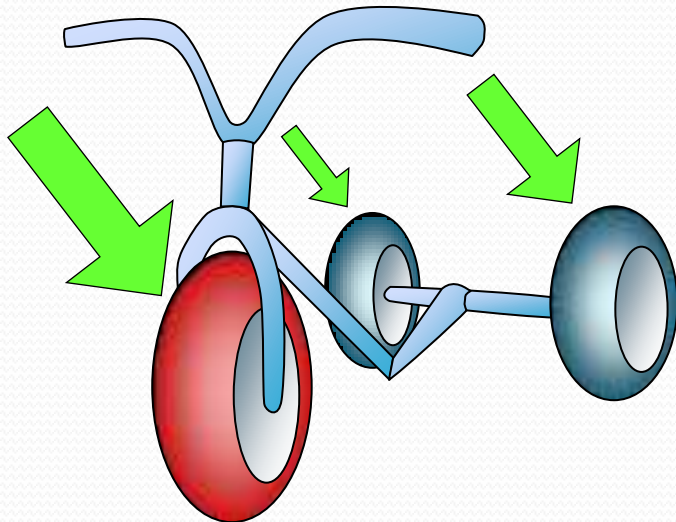
עד כה ראינו שיטה אחת לצייר:

בכל פריים נשלח כל המידע לחומרה מחדש
זה בזבוז של:

- CPU - בכל פריים צריך לעשות for על כל הסצנה
 - רוחב פס מול הכרטיס מסך
 - רוחב פס מול הזיכרון - כל פריים צריך לקרוא את כל הסצנה.
- קיימות מספר שיטות לחסוך חלק או את כל המשאבים האלה
- Display Lists
 - Vertex Arrays
 - VBO – Vertex Buffer Objects

Display Lists

```
paintEvent ()  
{  
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW)  
    glLoadIdentity()  
    glTranslate(left wheel)  
    renderWheel ()  
    glTranslate(right wheel)  
    renderWheel ()  
    glTranslate(front wheel)  
    glColor (red)  
    renderWheel ()  
}
```



רשימות תצוגה

```
renderWheel ()  
{  
    glColor (blue)  
    glBegin (GL_QUADS)  
    for (...) // render tire  
        glVertex (...)  
    glEnd ()  
    glColor (gray)  
    glBegin (GL_TRIANGLE_STRIP)  
    glVertex (center)  
    for (...) // front  
        glVertex (...)  
    glEnd ()  
    glBegin (GL_TRIANGLE_STRIP)  
    glVertex (center)  
    for (...) // back  
        glVertex (...)  
    glEnd ()  
}
```

Display Lists

רשימת תצוגה היא "הקלטה" של פקודות OpenGL

```
initOpenGL()
```

```
{  
    m_wheelList = glGenLists(1)  
    glNewList(m_wheelList, GL_COMPILE)  
    renderWheel()  
    glEndList()  
}
```

הקלטה

```
paintEvent()
```

```
{  
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW)  
    glLoadIdentity()  
    glTranslate(left wheel)  
    glCallList(m_wheelList)  
    glTranslate(right wheel)  
    glCallList(m_wheelList)  
    glTranslate(front wheel)  
    glColor(red)  
    glCallList(m_wheelList)  
}
```

ניגון

שימוש - Display Lists

- רשימת תצוגה מזוהה על ידי מספר (אינדקס)

- אינדקסי הרשימות מוקצים על ידי הפונקציה:

```
int first = glGenLists(range)
```

ניתן להקצות מספר אינדקסים בו זמנית, מוחזר הערך הראשון
(טווח רציף)

- התחלת הקלטה:

```
glNewList(index, mode)
```

```
mode = GL_COMPILE, GL_COMPILE_AND_EXECUTE
```

- סיום הקלטה:

```
glEndList()
```

- מחיקת רשימת תצוגה:

```
glDeleteLists(first, range)
```

Display Lists

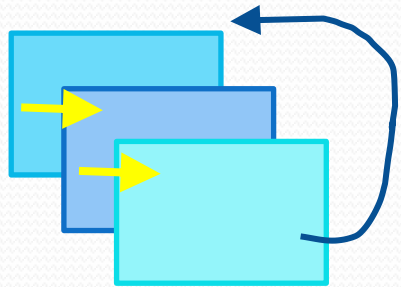
- הסיבה העיקרית לשימוש ב Display List - **שיפור ביצועים**
- לא צריך לשלוח לכרטיס מסך את כל הפקודות שוב ושוב, הוא שומר אותם בזכרון שלו, "מקומפלות".

- אי אפשר לשנות Display List. רק למחוק או לכתוב מחדש.

- כינון רשימות - ניתן לקרוא ל רשימת תצוגה A בתוך הקלטה של רשימת תצוגה B.

- מה שיוקלט זה הקריאה ל `glCallList`, לא הפקודות עצמן של A

- רקורסיה?



- ה State של OpenGL לא מושפע מביצוע רשימות
- ה State לפני הקריאה נשאר בתוך בביצוע הקריאה
- שינוי שבוצע בתוך הקריאה, ישרוד גם אחרי הקריאה.

Display Lists

- ישנן פקודות OpenGL שלא מוקלטות אלא מבוצעות באופן מיידני.
`glReadPixels`, `glRenderMode`, `glSelectBuffer`,
`glVertexPointer`, `glFeedbackBuffer`, `glFinish`, `glFlush`,
`glIsEnabled`, `glFlush`, `glGet`
- הקוד שיוצר את רשימת התצוגה הוא קוד רגיל. עם `for`ים, `if`ים וכו'. מה שמוקלט זה רק הקריאות ל OpenGL, על פי הסדר שבוצעו, עם הערכים שהועברו.
- קריאות עם מערכים (`glVertexfv (v)` - המערך מועתק ונשמר עם הרשימה.
- רשימות התצוגה נשמרות ב Context של OpenGL. אם עוברים ל Context אחר, הם לא יעבדו.
- עם זאת, אפשר לשתף רשימות.. עם תמיכה של הסביבה.

Vertex Arrays

שיטה נוספת לשיפור ביצועים - ציור של מודל גדול

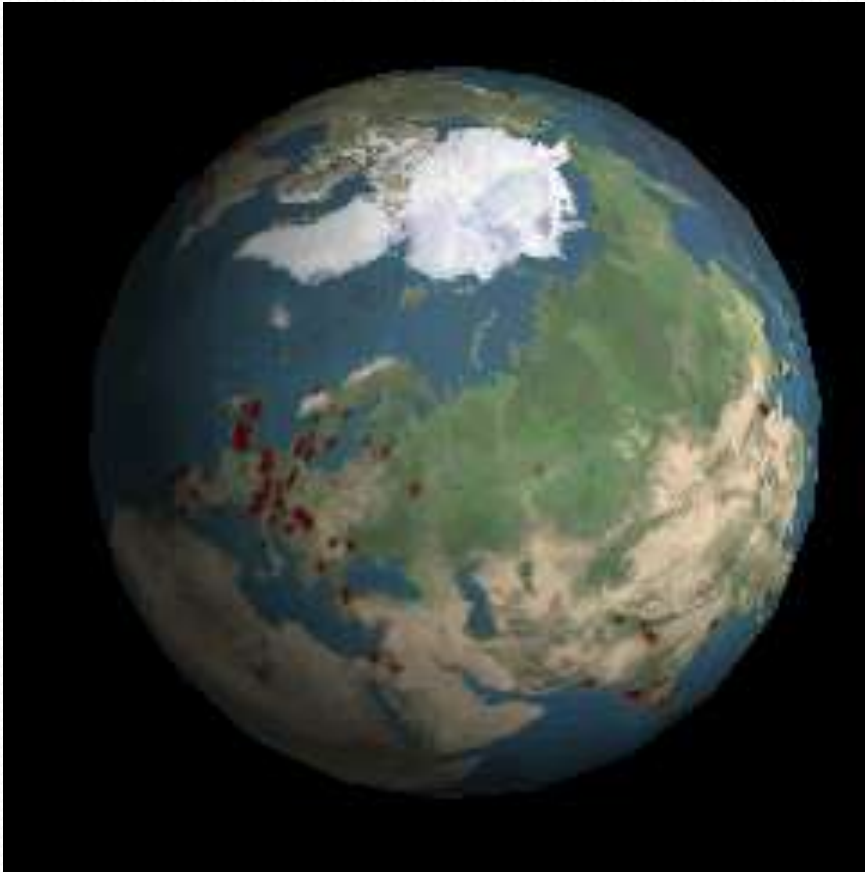
- קריאות חוזרות ונשנות ל `glColor()` , `glNormal()` , `glVertex()`
- במקום זה שומרים את כל המידע במערכים גדולים ונותנים לדרייבר לרוץ עליו לבד.

```
float color_array[], vertices[]
initOpenGL() {
    fillArrays(...)
    glEnableClientState(...)
    glColorPointer(3, GL_FLOAT, 0, color_array)
    glVertexPointer(3, GL_GLOAT, 0, vertices)
}
paintEvent() {
    glDrawArrays(GL_QUADS, 0, size)
}
```

המערך עדיין נמצא
בזכרון המחשב

טקסטורות

הדבקת תמונה על אובייקט



- פרמטריזציה
- קורדינטות טקסטורה
- שילוב Shading

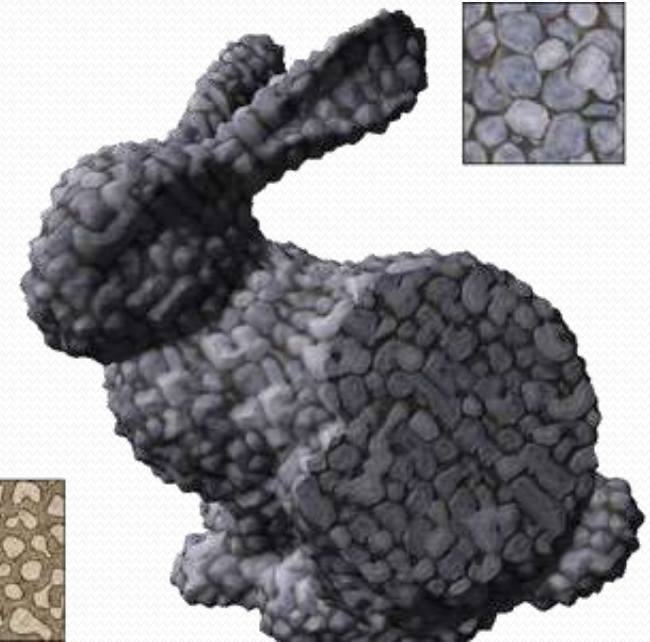
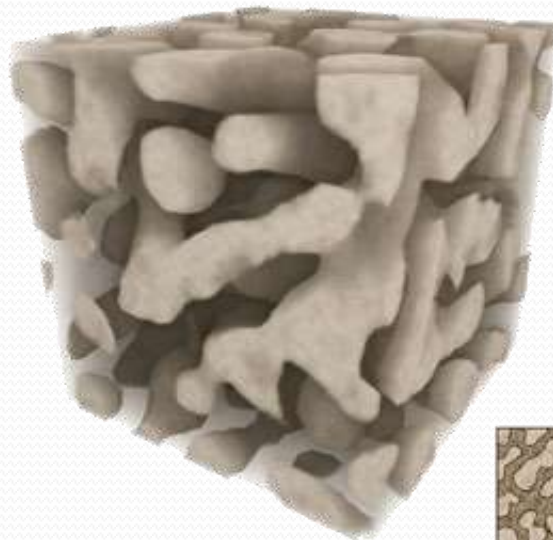
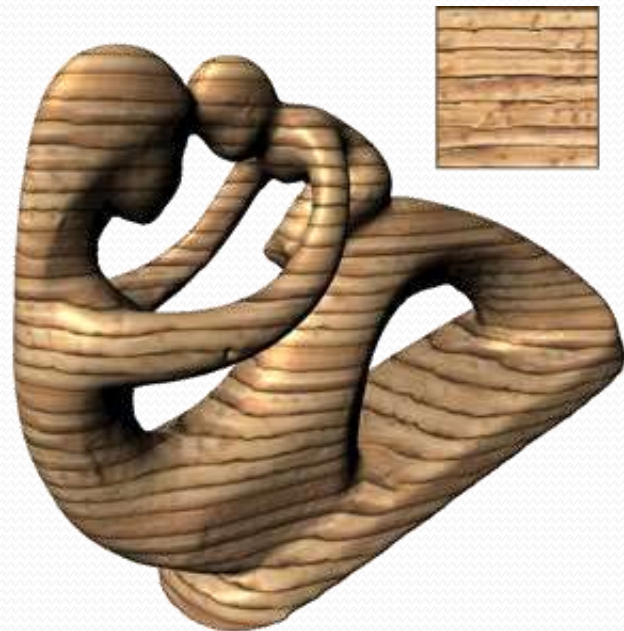
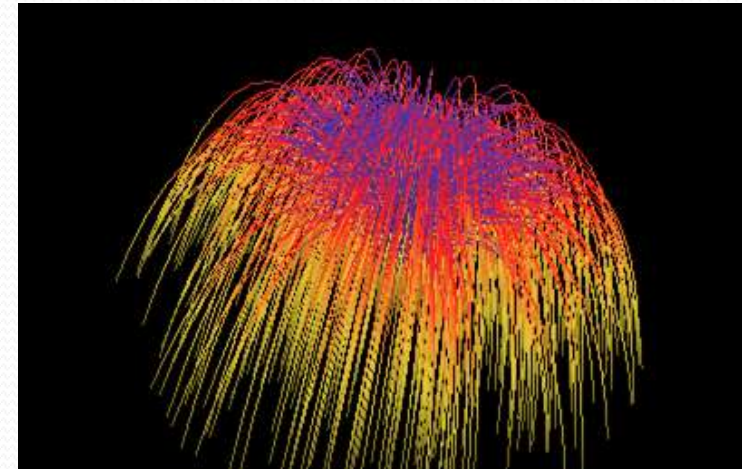
טקסטורות

- הפעלת שימוש בטקסטורות

```
glEnable(GL_TEXTURE_2D)
```

```
glEnable(GL_TEXTURE_1D)
```

```
glEnable(GL_TEXTURE_1D)
```



טקסטורות - JOGL

לפני שאפשר להשתמש בתמונה כטקסטורה, כרטיס המסך צריך להכיר אותה.

- JOGL מקל מאוד על יצירה ושימוש בטקסטורות

`glTexImage2D, gluBuild2DMipmaps, glGenTextures, glBindTexture, glDeleteTextures`

- יצירת טקסטורה בעזרת JOGL:

```
File f = new File("img.png");
```

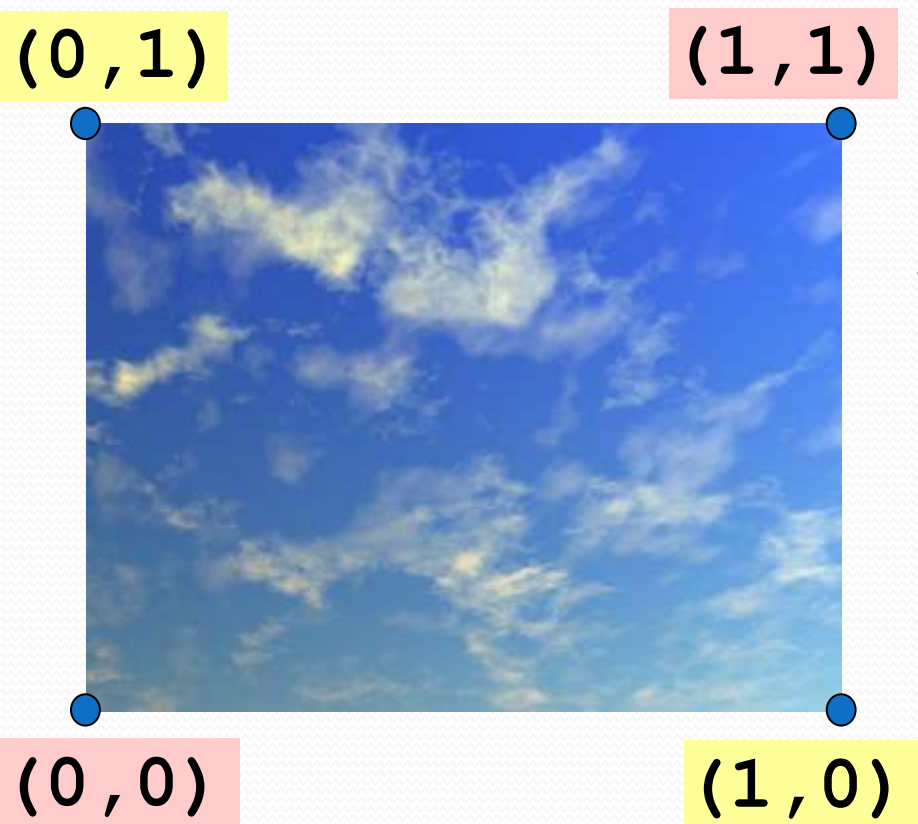
```
Texture m_tex;
```

```
m_tex = TextureIO.newTexture(f, true);
```

גודל התמונה: אורך ורוחב חייבים להיות חזקה של $2^n \times 2^m$!
אחרי שלב זה אפשר כבר להשתמש בטקסטורה!

טקסטורות

- כאשר הטקסטורה כבר נמצאת בידי הכרטיס מסך, הרזולוציה המקורית שלה מאבדת את משמעות.



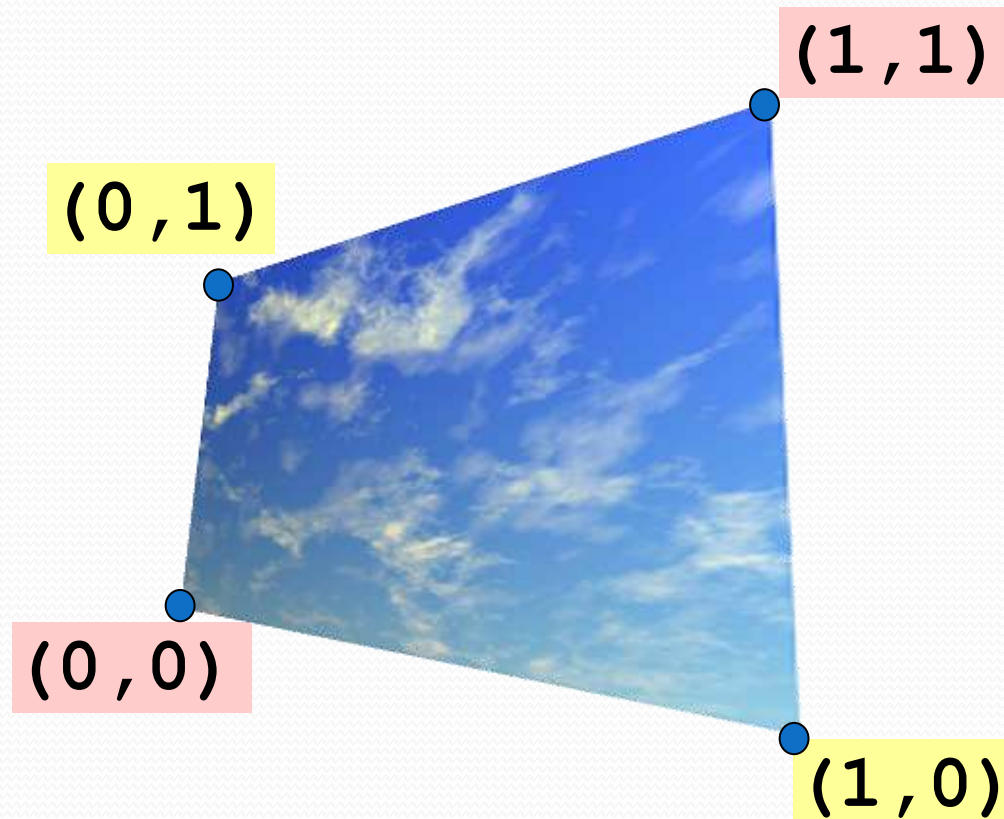
- התמונה ממופה ל"קורדינטות טקסטורה" (s,t) בין 0 ל 1.
- כל התייחסות עתידית לטקסטורה תהיה על פי קורדינטות אלה.
- `m_tex.bind()` בוחרת את הטקסטורה להיות הטקסטורה הנוכחית

טקסטורות - שימוש

- בזמן ציור, עבור כל Vertex מספקים:
 - צבע (חומר), נורמל, וכו'

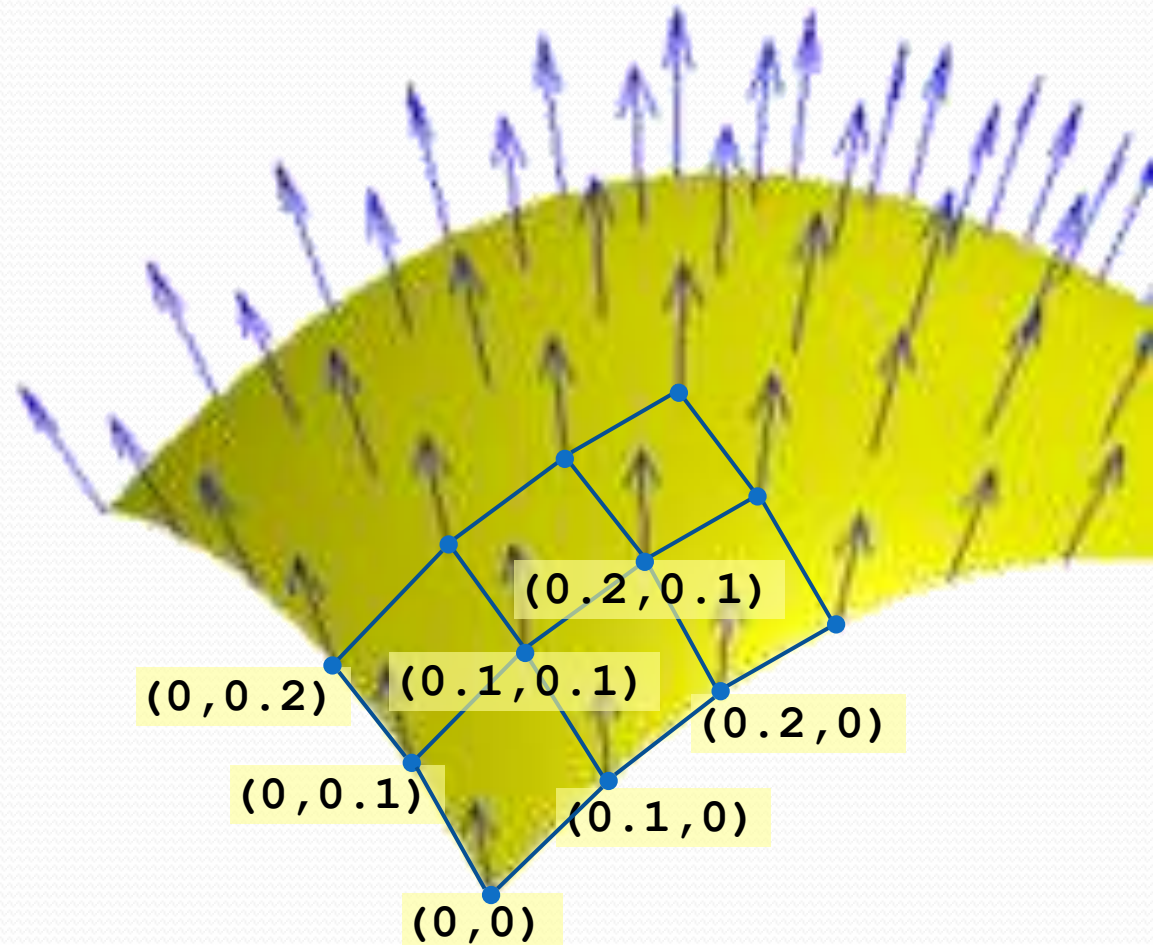
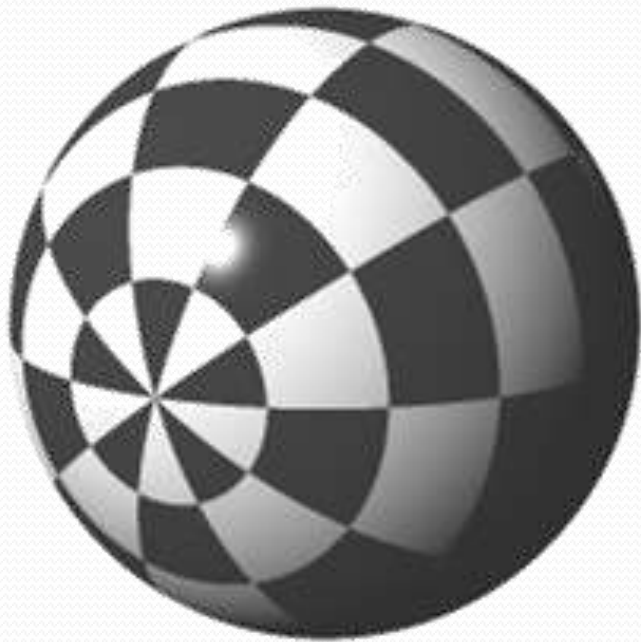
- קורדינטות הטקסטורה גם הן פרמטר שניתן לספק עבור Vertex:

```
m_tex.bind()  
glBegin(GL_QUADS)  
    glTexCoord2f(0,0)  
    glVertex3f(1,2,0)  
    glTexCoord2f(1,0)  
    glVertex3f(2,2,0)  
    glTexCoord2f(0,1)  
    glVertex3f(1,0,1)  
    glTexCoord2f(1,1)  
    glVertex3f(1,1,1)  
glEnd()
```

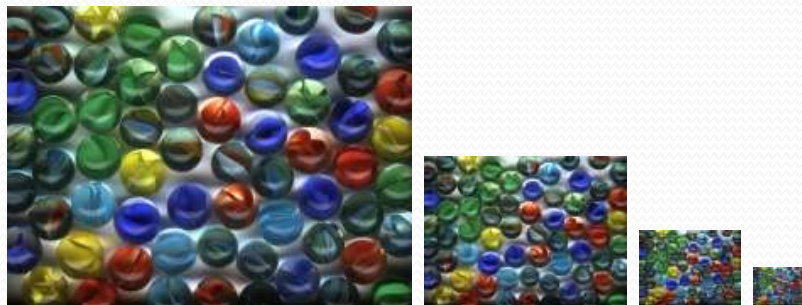


קורדינטות טקסטורות

מפרמטריזציה לקורדינטות



Mip Maps



מאחורי הקלעים תהליך טעינת
הטקסטורה יוצר לכל טקסטורה
mip-maps

mip-map - סדרה של תמונות
ברזולוציה הולכת וקטנה, החל
מ $2^m \times 2^n$ עד 1×1 פיקסלים

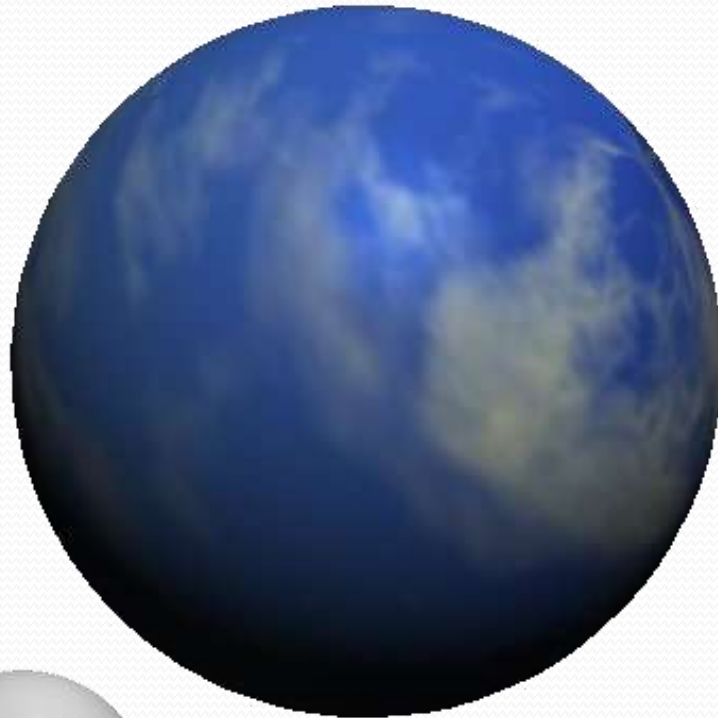
- אופטימיזציה של התהליך
- ממזער את מספר פעולות ה scaling
 - מכניס רק כמה רזולוציה שצריך.

שקוף למשתמש ב JOGL!

```
Texture t = TextureIO.newTexture (f, true) ;
```

טקסטורות

תאורה, Shading



המצב עד כה:



מה חסר?

טקסטורות

- הוספת shading לטקסטורות:

```
glEnable(GL_LIGHTING)
```

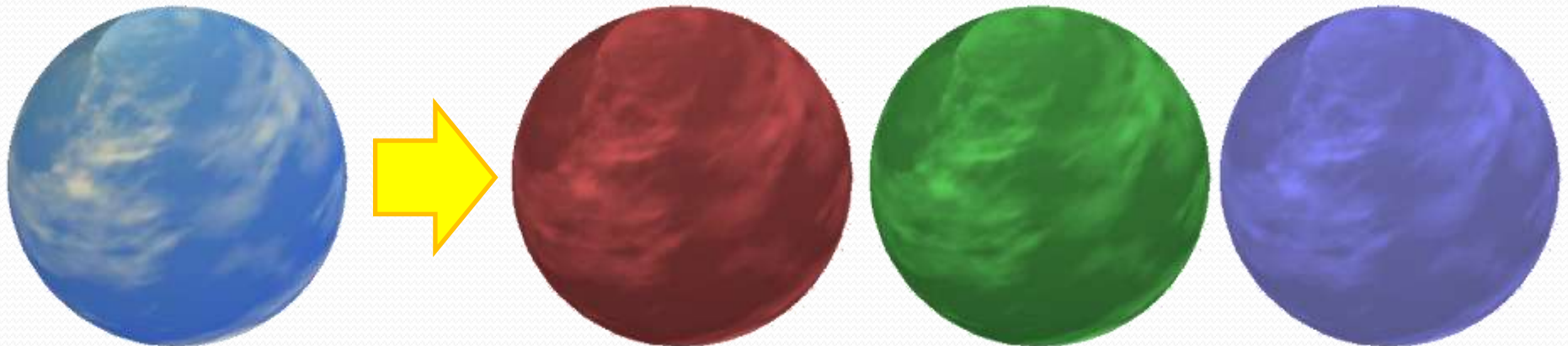
```
glEnable(GL_LIGHT0)
```

```
glLight(...)
```

```
glTexEnvf(GL_TEXTURE_ENV,  
GL_TEXTURE_ENV_MODE, GL_MODULATE)
```

- `glTexEnv` - שליטה על פרמטרי סביבה... עוד שימושים?

- עירוב עוד צבע..



טקסטורות

עוד פרמטרים...

`glTexParameterf(GL_TEXTURE_2D, pname, param)`

- `pname` - איזה פרמטר לשנות
- `param` - לאיזה ערך לשנות

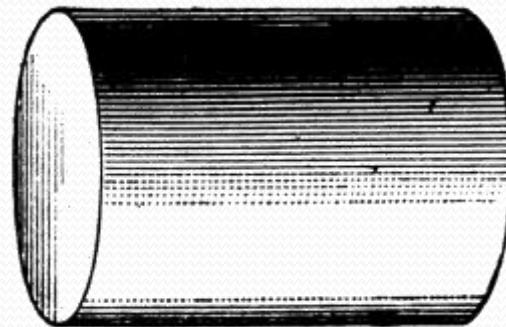
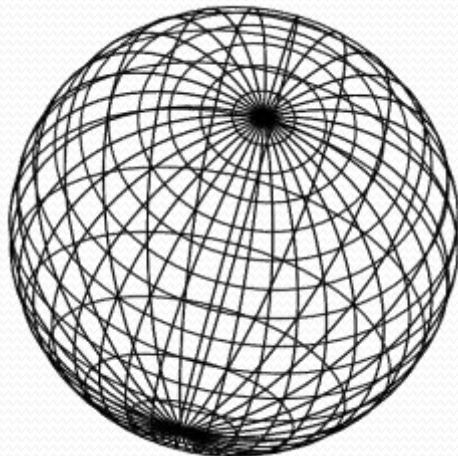
`pname = GL_TEXTURE_WRAP_S, GL_TEXTURE_WRAP_T`



GLU

GLU היא ספריית העזר ל OpenGL

- ממומש "מעל" OpenGL, לא ישירות בחומרה. מבצע קריאות OpenGL.
- פרוצדורת נפוצות, דרכים קלות יותר לעשות דברים.
`gluLookAt()`, `gluPerspective()`, `gluOrtho2D()`
- **GLU Quadrics** - פונקציות שמציירות אובייקטים נפוצים.



GLU Quadrics

• אתחול:

```
GLU glu = new GLU();
```

```
GLUquadric q = glu.gluNewQuadric();
```

קביעת פרמטרים - איך ליצור את האובייקטים:

• האם ליצור נורמל עבור כל Vertex ?

```
glu.gluQuadricNormals(q, GLU_FLAT); //GLU_SMOOTH
```

• האם ליצור קורדינטות טקסטורה ? (אוטומטית!)

```
glu.gluQuadricTexture(q, true);
```

• באיזה סגנון לצייר את האובייקט ?

```
glu.gluQuadricDrawStyle(q, GLU_FILL);
```

GLU Quadrics

● ציור:

`glu.gluSphere(q, radius, slices, stacks)`

`glu.gluCylinder(q, r1, r2, h, slices, stacks)`

`glu.gluDisk(q, ...)`

`glu.gluPartialDisk(q, ...)`

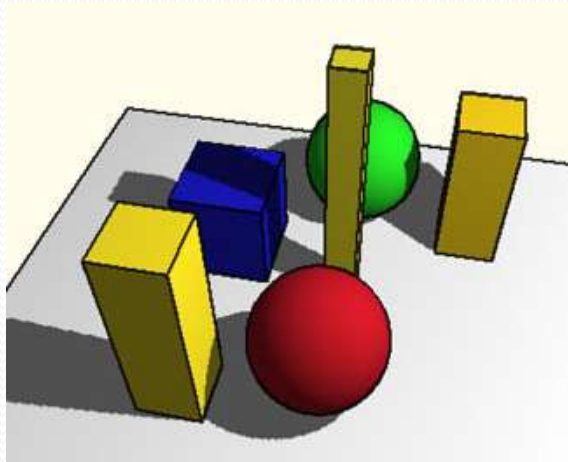
● מה קורה בקריאה ל `gluSphere` ?

```
glBegin(GL_QUADS)
  glNormal(...); glTexCoord(...);
  glVertex(...)
  glNormal(...); glTexCoord(...);
  glVertex(...)
  ...
  glNormal(...); glTexCoord(...);
  glVertex(...)
glEnd()
```

```
GLU glu = new GLU();
GLUquadric q =
    glu.gluNewQuadric();
glu.gluQuadricTexture(q,
    true);
glu.gluQuadricNormals(q,
    GLU.GLU_FLAT);
m_tex.bind();
glu.gluSphere(q,
    2.0, 40, 40);
```

GLSL

רוצים לתכנת מחדש את הכרטיס מסך לעשות דברים שהוא לא עושה בדרך כלל



- Rendering מיוחד ומוזר

- חישוב צללים

- דפורמציות

- אפשרות 1: לכתוב קוד ישירות לכרטיס מסך

- לכתוב באסמבלי ספציפי לכרטיס ול Vendor...

- אפשרות 2: לכתוב ב GLSL

- שפת תכנות דמויית C

- מקומפלת בדרייבר

- תוכנה רצה על הכרטיס מסך

`glCompileShader ()`

`glUseProgram ()`

```
uniform vec3 lightDir;
varying float intensity;
void main()
{
    vec3 ld;
    intensity = dot(lightDir,gl_Normal);
    gl_Position = ftransform();
}
```

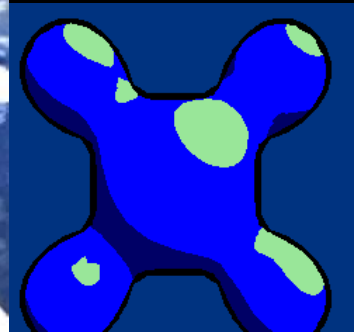
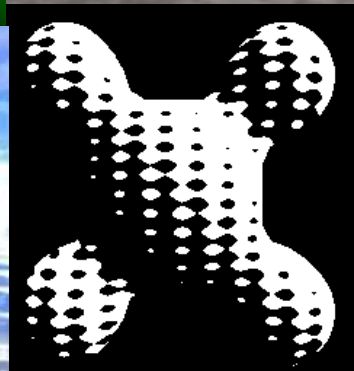
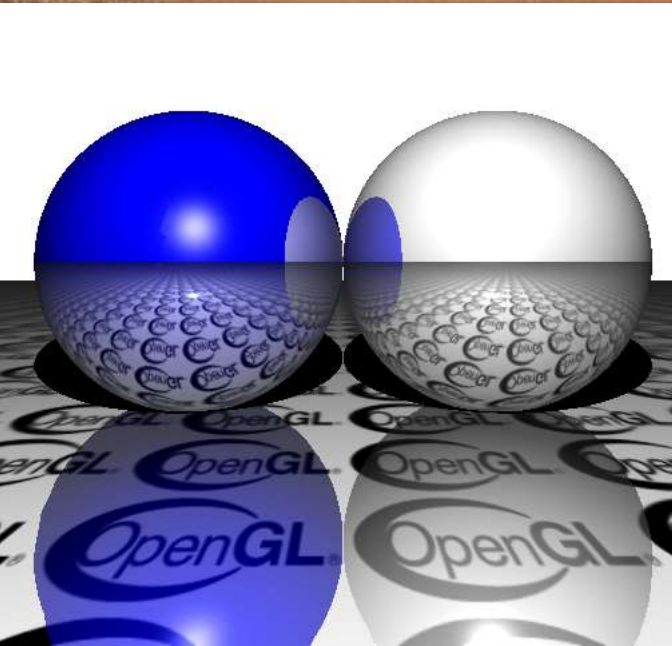
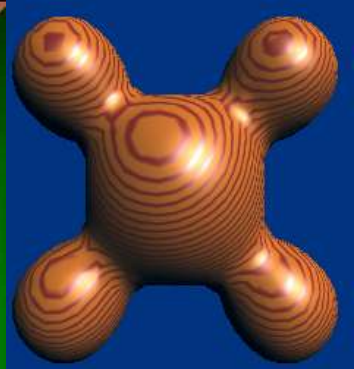
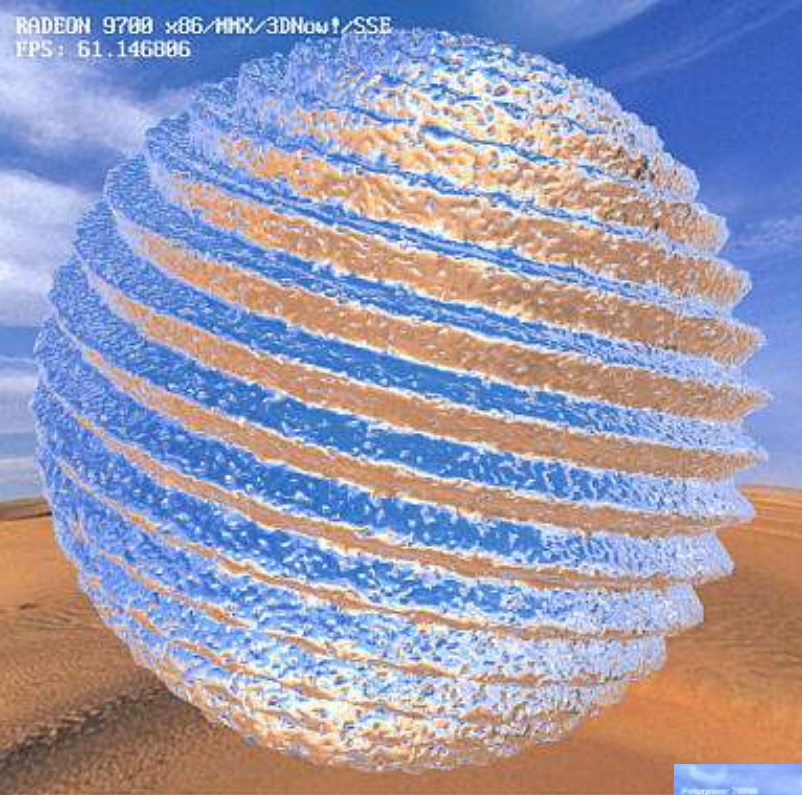
Vertex Shader

```
varying float intensity;
void main()
{
    vec4 color;
    if (intensity > 0.95)
        color = vec4(1.0,0.5,0.5,1.0);
    else if (intensity > 0.5)
        color = vec4(0.6,0.3,0.3,1.0);
    else if (intensity > 0.25)
        color = vec4(0.4,0.2,0.2,1.0);
    else
        color = vec4(0.2,0.1,0.1,1.0);
    gl_FragColor = color;
}
```

GLSL



Fragment Shader





בניית אפליקציה

מודלים

- כשם שישנם פורמטים רבים לקבצי תמונות, ישנם פורמטים רבים לקבצי מודלים תלת מימדיים.

- שפות הגדרת סצנה: VRML, X₃D, DWF, U₃D, 3DS

- סצנה מורכבת

- מספר רב של אובייקטים, גופי תאורה

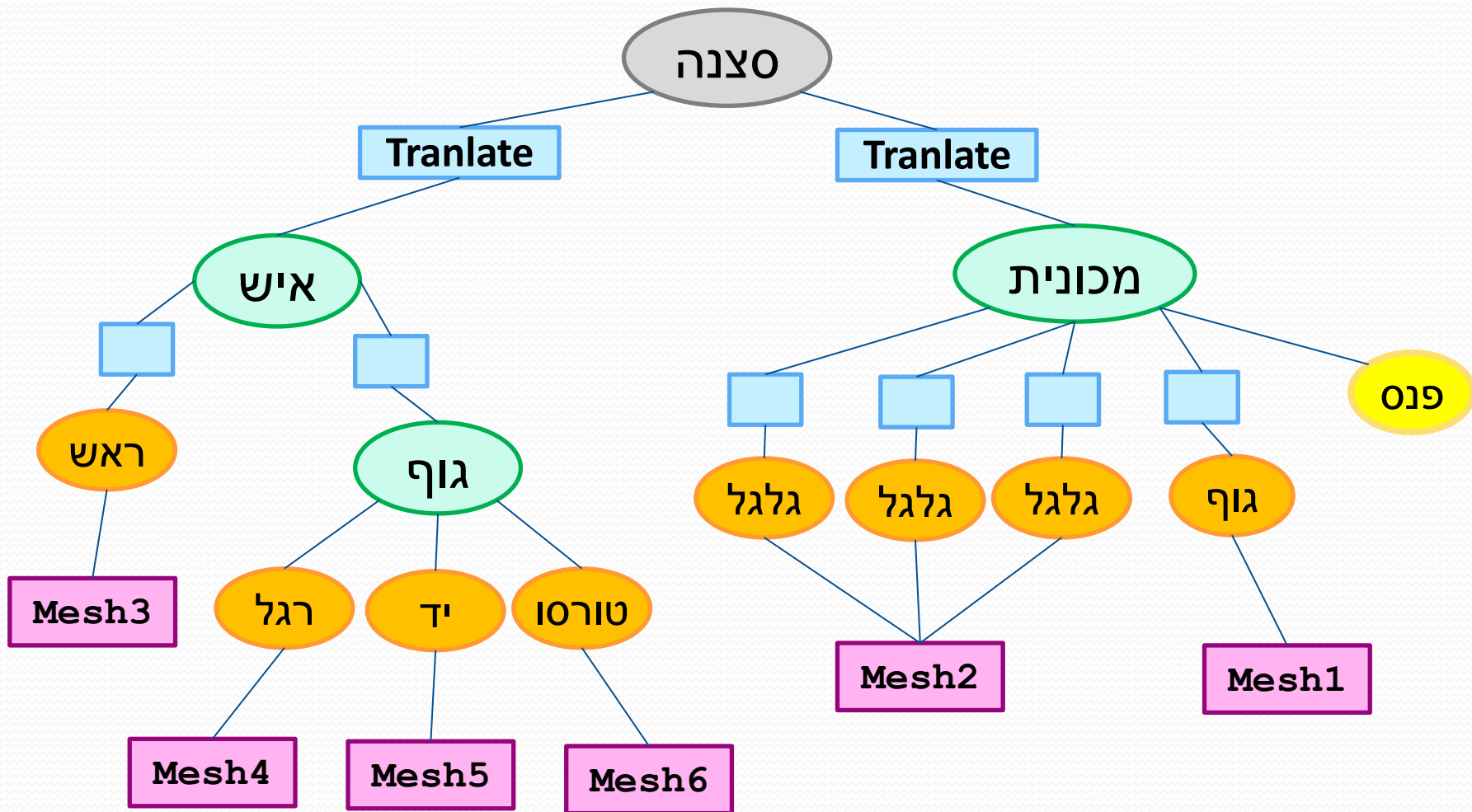
- טרנספורמציות

- מבנה היררכי



גרף סצנה

סצנה מורכבת מתוארת על ידי גרף (עץ?)



מודלים

פורמט נוסף של קובץ לתיאור תלת מימדי:

• תיאור Mesh פשוט: `OFF`, `OBJ`, `PLY`, `PLY2`, `STL`

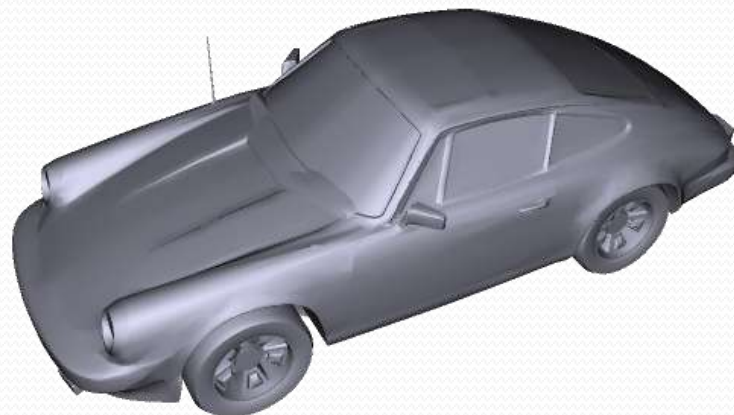
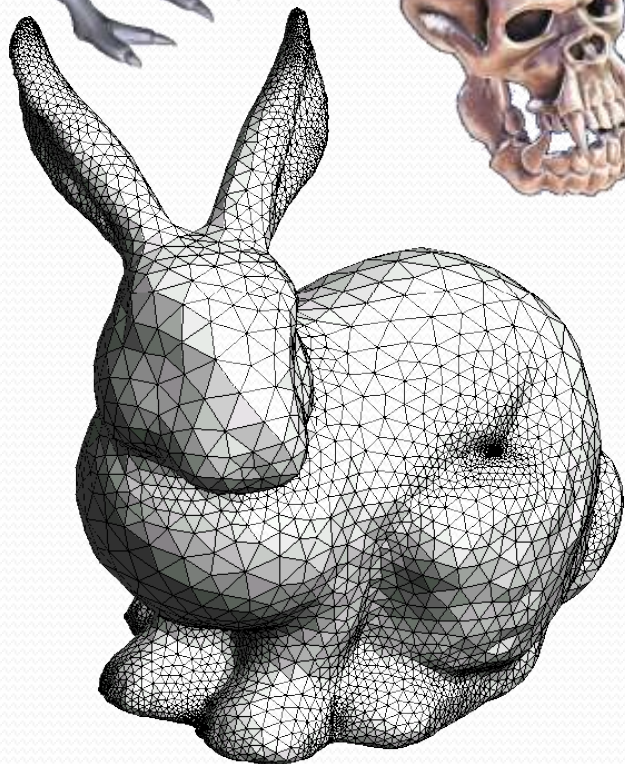
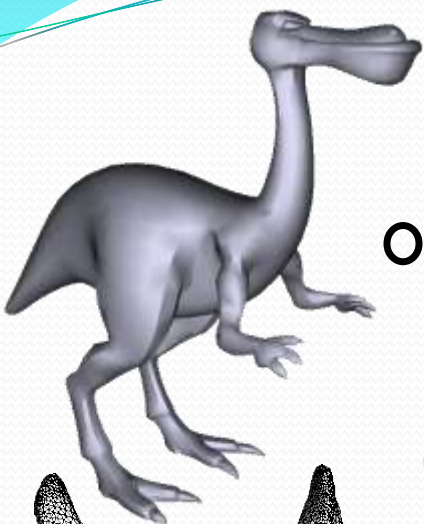
• בדרך כלל אובייקט אחר

• ללא טרנספורמציות, או תאורה

• תיאור של Vertexים ופוליגונים

• נורמלים, קורדינטות טקסטורה.

• חומרים? טקסטורות?



מודלים

OFF

8 6 0

-0.500000	-0.500000	0.500000
0.500000	-0.500000	0.500000
-0.500000	0.500000	0.500000
0.500000	0.500000	0.500000
-0.500000	0.500000	-0.500000
0.500000	0.500000	-0.500000
-0.500000	-0.500000	-0.500000
0.500000	-0.500000	-0.500000

4 0 1 3 2

4 2 3 5 4

4 4 5 7 6

4 6 7 1 0

4 1 7 5 3

4 6 0 2 4

מבנה טיפוסים של קובץ מודל:

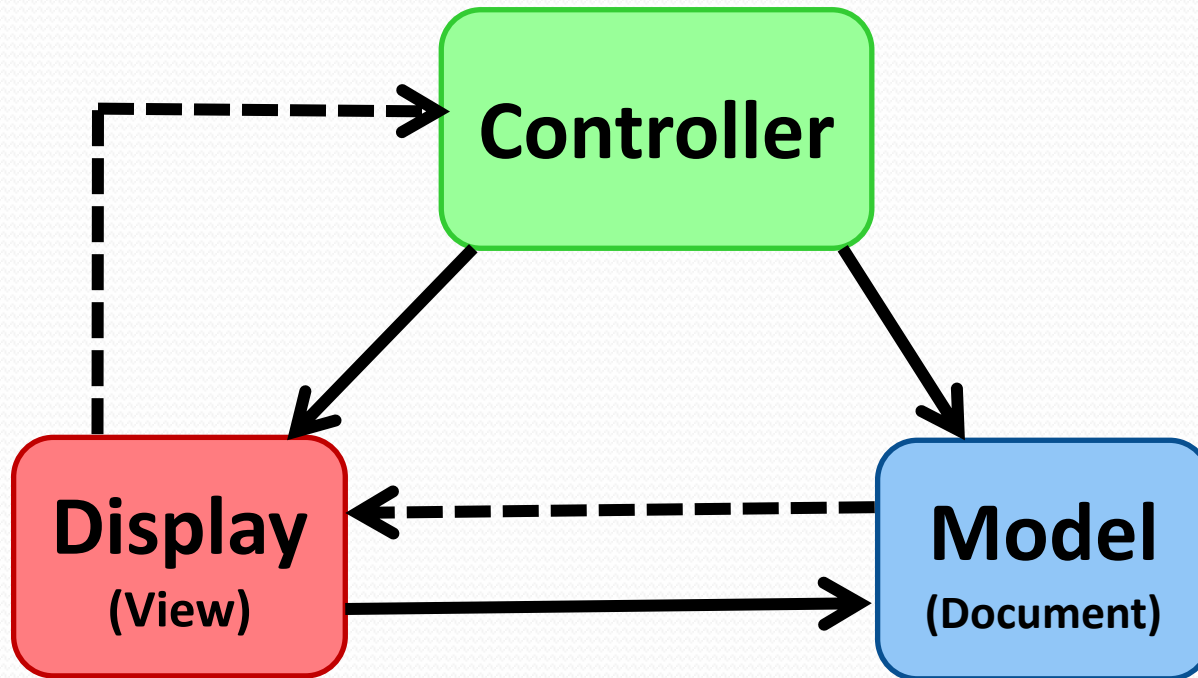
- קובץ טקסטואלי
- רשימה של Vertexים
- רשימה של פוליגונים
- שלושות או רביעיות של אינדקסי Vertexים

קבצי OBJ - קצת יותר מורכבים

Model-View-Controller

GUI Design Pattern - MVC לתכנון של אפליקציות GUI

הפרדה בין ה**מידע**, ה**תצוגה** של המידע ו**נתיבי השליטה**



Model-View-Controller

Controller - אתחול, ניהול קלט/פלט, ניתוב הודעות...

- מממשת את `main()`
- בונה את ה GUI
- מקבלת אירועים מהמשתמש - עכבר, מקלדת
- מנתב אירועים למחלקות המתאימות
- גורם לשינויים במודל
- גורם לשינויים בתצוגה
- `Main.java`

Model-View-Controller

Model - שומר את כל המידע הרלוונטי לגבי מה שקורה

באפליקציה, מה שעתיד לקרות, מה שקרה

- גרף הסצנה
- מודלים, mesh
- מצב העולם
- איפה נמצא המשתמש עכשיו?
- איפה נמצאים דברים אחרים?

● Player.java

● Enemy.java

● World.java, Board.java

Model-View-Controller

Display - מציג את המודל למשתמש

- דיבור עם OpenGL
- רינדור מודלים, הפעלת טרנספורמציות
- נקודת מבט המשתמש - לא מושפע מהמודל
- לטובב את המודל או לטובב את ה Projection?
- יכולים להיות כמה - אספקטים שונים של המודל
- מקבל עידכונים מהמודל ומה Controller
- `Renderer.java`

מתכון שימוש ב OpenGL

אתחול

- אתחול משתני state שלא הולכים לשתנות הרבה או בכלל.

```
void initOpenGL()
{
    glEnable(GL_DEPTH_TEST);
    glClearColor(1.0);
    glClearColor(0.8f, 0.2f, 1.0f, 1.0f);
    glEnable(GL_TEXTURE_2D);
    glEnable(GL_LIGHTING);
    glEnable(GL_LIGHT0);
    float v[] = { 0.2f, 0.8f, 1.0f, 0.0f };
    float s[] = { 0.8f, 0.8f, 0.8f, 0.0f };
    glLightfv(GL.GL_LIGHT0, GL.GL_POSITION, v, 0);
    glLightfv(GL.GL_LIGHT0, GL.GL_SPECULAR, s, 0);
    glEnable(GL_COLOR_MATERIAL);
    glColorMaterial(GL_FRONT_AND_BACK, GL_AMBIENT_AND_DIFFUSE);
    ...
}
```

מתכון שימוש ב OpenGL

שינוי גודל חלון:

- אתחול מטריצת ה Projection, חישוב מחדש.

```
void resizeEvent()  
{  
    float fAspect = (float)width / (float)height;  
    glViewport(0, 0, width, height);  
    glMatrixMode(GL_PROJECTION);  
    glLoadIdentity();  
    gluPerspective(45.0f, fAspect, 0.5f, 400.0f);  
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);  
}
```

מתכון שימוש ב OpenGL

ציור:

בכל Frame מציירים את כל הסצנה מחדש!
המטריצה הנוכחית היא תמיד `GL_MODELVIEW`

```
void paintEvent() // paint a single frame.
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT);
    glLoadIdentity(); // GL_MODELVIEW
    glRotate(...);
    glTranslate(...);
    glColor3f(1.0, 0.0, 0.0);
    renderModel1();

    glTranslate(...);
    renderModel2();
    context.swapBuffers();
}
```



מתכון שימוש ב OpenGL

משתמש שמסובב את המודל על המסך

```
void mouseMoveEvent(event e)
{
    if (!e.pressedButton())
        return;
    float dx = e.pos.x - m_lastPos.x;
    float dy = e.pos.y - m_lastPos.y;
    glRotated(dx, 0, 1, 0);
    glRotated(dy, 1, 0, 0);

    m_lastPos = e.pos;
    canvas.repaint()
}
```

אנימציה כללית?

עוד לינקים

<https://jogl-demos.dev.java.net/>