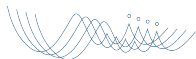


Laboratori de Gràfics, part 2.

À. Vinacua, C. Andújar i professors de Gràfics

5 de novembre de 2018

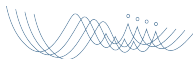
Segona part del laboratori



Segona part del laboratori

Objectius

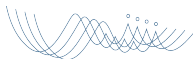
- Extendrem el `viewer` que hem fet servir per a programar shaders, aprenent programació més avançada en OpenGL
- Èmfasi en l'eficiència; aprofundirem en el funcionament dels Vertex Buffer Objects, Vertex Arrays, ...
- implementarem en OpenGL altres efectes per augmentar el realisme, com ombres, reflexions, transparències, ...



Segona part del laboratori

Objectius

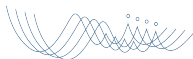
- Extendrem el `viewer` que hem fet servir per a programar shaders, aprenent programació més avançada en OpenGL
- Èmfasi en l'eficiència; aprofundirem en el funcionament dels Vertex Buffer Objects, Vertex Arrays, ...
- implementarem en OpenGL altres efectes per augmentar el realisme, com ombres, reflexions, transparències, ...



Segona part del laboratori

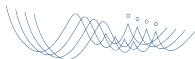
Objectius

- Extendrem el `viewer` que hem fet servir per a programar shaders, aprenent programació més avançada en OpenGL
- Èmfasi en l'eficiència; aprofundirem en el funcionament dels Vertex Buffer Objects, Vertex Arrays, ...
- implementarem en OpenGL altres efectes per augmentar el realisme, com ombres, reflexions, transparències, ...



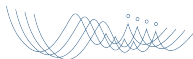
Eines

- C++
- Qt5 (però no caldran gaires coneixements específics)
- OpenGL (Core) + GLSL



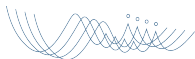
Visualitzador i plugins

- Us proporcionem un visualitzador senzill que haureu de completar via *plugins*.
- Cada exercici de la llista consisteix a implementar un o més *plugins* (i potser shaders).



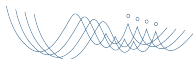
Avaluació

- El control final de laboratori inclourà:
 - Exercicis de shaders pel visualitzador (fins ara heu fet servir un plugin específic: *shaderloader*).
 - Exercicis de plugins pel visualitzador
- Els vostres plugins hauran de funcionar sobre el visualitzador original. Per tant, **no feu canvis al codi del nucli que us passem**

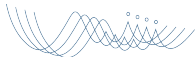


Avaluació

- El control final de laboratori inclourà:
 - Exercicis de shaders pel visualitzador (fins ara heu fet servir un plugin específic: *shaderloader*).
 - Exercicis de plugins pel visualitzador
- Els vostres plugins hauran de funcionar sobre el visualitzador original. Per tant, **no feu canvis al codi del nucli que us passem**

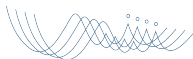


Estructura de directoris



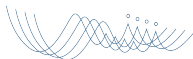
Codi de partida del Visualitzador

```
Viewer/ ← Directori arrel de l'aplicació
|
├── all.pro
├── GLarena
├── GLarenaPL
|
├── GLarenaSL
├── plugins/
└── viewer/
```



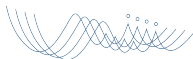
Codi de partida del Visualitzador

```
Viewer/ ← Directori arrel de l'aplicació
├── all.pro ← arxiu pel qmake recursiu
├── GLarena
├── GLarenaPL
├── GLarenaSL
├── plugins/
└── viewer/
```



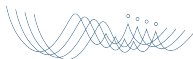
Codi de partida del Visualitzador

```
Viewer/ ← Directori arrel de l'aplicació
├── all.pro ← arxiu pel qmake recursiu
├── GLarena
├── GLarenaPL ← scripts per a engegar
                l'aplicació
├── GLarenaSL
├── plugins/
└── viewer/
```



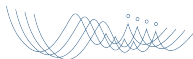
Codi de partida del Visualitzador

```
Viewer/ ← Directori arrel de l'aplicació
├── all.pro ← arxiu pel qmake recursiu
├── GLarena
├── GLarenaPL ← scripts per a engegar
                l'aplicació
├── GLarenaSL
├── plugins/ ← fonts dels plugins
└── viewer/
```



Codi de partida del Visualitzador

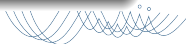
```
Viewer/ ← Directori arrel de l'aplicació
├── all.pro ← arxiu pel qmake recursiu
├── GLarena
├── GLarenaPL ← scripts per a engegar
                l'aplicació
├── GLarenaSL
├── plugins/ ← fonts dels plugins
└── viewer/ ← fonts del nucli del Viewer
```



Codi de partida del Visualitzador

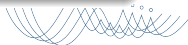
viewer/ ←D'aquí no heu de canviar res...

```
├── bin/
├── app/
│   ├── app.pro
│   └── main.cpp
├── core/
│   ├── core.pro
│   ├── include/
│   └── src/
├── glwidget/
│   ├── glwidget.pro
│   ├── include/
│   └── src/
└── interfaces/
    └── plugin.h
```



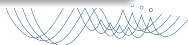
Codi de partida del Visualitzador

```
plugins/  
├── bin/  
├── common.pro  
├── plugins.pro ← Cal editar-lo per afegir nous  
                plugins 'permanent'  
├── alphablending/  
    ├── alphablending.pro  
    ├── alphablending.h  
    └── alphablending.cpp  
├── navigate-default/  
    └── ...  
└── ...
```



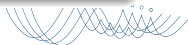
Codi de partida del Visualitzador

```
plugins/  
├── bin/  
├── common.pro  
├── plugins.pro ← Cal editar-lo per afegir nous  
                plugins 'permanent'  
├── alphablending/ ← Un directori per cada  
                   plugin  
    ├── alphablending.pro  
    ├── alphablending.h  
    └── alphablending.cpp  
├── navigate-default/  
    └── ...  
└── ...
```



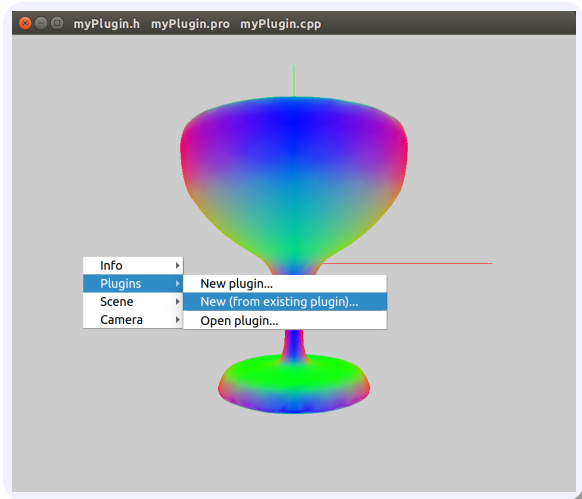
Codi de partida del Visualitzador

```
plugins/  
├── bin/  
├── common.pro  
├── plugins.pro ← Cal editar-lo per afegir nous  
                plugins 'permanentment'  
  
├── alphablending/ ← Un directori per cada  
                   plugin  
    ├── alphablending.pro ← S'ha de dir igual que  
                           el directori  
    ├── alphablending.h  
    └── alphablending.cpp  
├── navigate-default/  
    └── ...  
└── ...
```



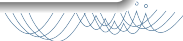
pluginLoader

Un plugin similar a shaderLoader, per a programar plugins

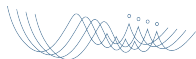


Algunes restriccions del pluginLoader

- Feu servir sols per a nous plugins, o modificacions a plugins també fets amb pluginLoader
- No feu servir caràcters que no siguin alfanumèrics, llevat de la ratlla baixa '_', en els noms dels plugins
- pluginLoader no sap de shaders. Si en feu servir, haureu de gestionar aquells arxius vosaltres mateixos. El mateix si creu un nou plugin a partir d'un que fa servir shaders (i els defineix en arxius apart).
- El mateix val si el vostre plugin necessita un .pro diferent del *standard*
- Si heu de fer servir paths relatius, penseu que el vostre plugin serà executat, quan feu servir el pluginLoader, des del mateix directori del plugin (però no necessàriament quan no s'executi via pluginLoader!)



Compilació i Execució



Procediment per a obtenir els binaris (viewer + plugins)

- Desplegar els fonts a un directori en què puguem escriure
- Canviar al directori arrel del Viewer (aquí li direm "Viewer")
- Fer `qmake-qt5` (a la vostra màquina pot dir-se `qmake`)
- Fer `make -j`
- Els binaris del nucli seran a `Viewer/viewer/bin/` i els dels plugins a `Viewer/plugins/bin/`
- Fixeu-vos que a més de l'executable `viewer`, a `Viewer/viewer/bin/` hi ha dues llibreries dinàmiques. Cal que les pugui trobar en temps d'execució, i per tant cal fer (p.ex., en `tcsh`):
`cd Viewer`
`setenv LD_LIBRARY_PATH $PWD/viewer/bin`
- ...i ja podeu executar `viewer/bin/viewer`



Procediment per a obtenir els binaris (viewer + plugins)

- Desplegar els fonts a un directori en què puguem escriure
- Canviar al directori arrel del Viewer (aquí li direm "Viewer")
- Fer `qmake-qt5` (a la vostra màquina pot dir-se `qmake`)
- Fer `make -j`
- Els binaris del nucli seran a `Viewer/viewer/bin/` i els dels plugins a `Viewer/plugins/bin/`
- Alternativament, podeu afegir el directori arrel del viewer (el que conté `all.pro`) al vostre path, i executar els scripts `GLarena*` (segons convingui) que faran aquestes inicialitzacions automàticament.

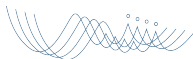


Adaptació a l'entorn

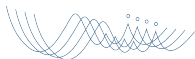
Per defecte, `Viewer` buscarà una sèrie de recursos en els directoris en què estan al laboratori, és a dir sota `/assig/grau-g/...` o en el seu directori arrel (el que conté `GLarena*`).

Podeu modificar aquest comportament definint variables d'entorn:

- `VIMAGE` defineix l'executable a fer servir per mostrar imatges
- `VEDITOR` l'editor que voleu fer servir per a editar shaders (si carregueu el `shaderloader`)
- `VMODELS` el directori on trobar models
- `VTEXTURES` el directori on trobar les textures
- `VTESTS` el directori on hi ha els arxius de test pels shaders
- `VPLUGINS` els plugins a carregar en engegar.



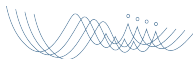
Com afegir un Plugin



Crear nous plugins

Procediment per afegir un plugin 'MyEffect'

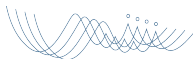
- Crear el directori `plugins/my-effect` (eviteu usar espais)
- Dins d'aquest directori:
 - Editar el fitxer `my-effect.pro`
 - Editar el fitxer `my-effect.h`
 - Editar el fitxer `my-effect.cpp`
- Afegiu una línia a `plugins/plugins.pro`
 - `SUBDIRS += my-effect`
- `[qmake +] make` (des del directori `viewer`)
- Executar el `viewer`
- Per carregar un nou plugin al `viewer`, premeu 'a'



Si compilem el plugin amb pluginLoader...

- Cal tenir tot el viewer correctament compilat a la màquina en què s'hi treballa
- No cal preocupar-se de cap pas dels mencionats anteriorment, però convé ser conscient d'algunes particularitats:
 - pluginLoader no modificarà plugins/plugins.pro; per tant el plugin no es recompilaria en el futur si calgués
 - per restriccions en la descàrrega de plugins, pluginLoader afegirà un suffix al nom de la llibreria
 - pluginLoader automàticament carregarà la nova versió del plugin cada cop que el recompili amb èxit.

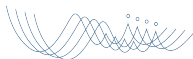
Naturalment, un cop acabada la programació del plugin, sols l'hem d'afegir a plugins/plugins.pro per a que quedi completament integrat.



Si compilem el plugin amb pluginLoader...

- Cal tenir tot el viewer correctament compilat a la màquina en què s'hi treballa
- No cal preocupar-se de cap pas dels mencionats anteriorment, però convé ser conscient d'algunes particularitats:
 - pluginLoader no modificarà plugins/plugins.pro; per tant el plugin no es recompilaria en el futur si calgués
 - per restriccions en la descàrrega de plugins, pluginLoader afegirà un suffix al nom de la llibreria
 - pluginLoader automàticament carregarà la nova versió del plugin cada cop que el recompili amb èxit.

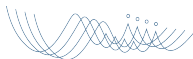
Naturalment, un cop acabada la programació del plugin, sols l'hem d'afegir a plugins/plugins.pro per a que quedi completament integrat.



Si compilem el plugin amb pluginLoader...

- Cal tenir tot el viewer correctament compilat a la màquina en què s'hi treballa
- No cal preocupar-se de cap pas dels mencionats anteriorment, però convé ser conscient d'algunes particularitats:
 - pluginLoader no modificarà plugins/plugins.pro; per tant el plugin no es recompilaria en el futur si calgués
 - per restriccions en la descàrrega de plugins, pluginLoader afegirà un suffix al nom de la llibreria
 - pluginLoader automàticament carregarà la nova versió del plugin cada cop que el recompili amb èxit.

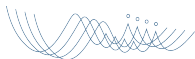
Naturalment, un cop acabada la programació del plugin, sols l'hem d'afegir a plugins/plugins.pro per a que quedi completament integrat.



Si compilem el plugin amb pluginLoader...

- Cal tenir tot el viewer correctament compilat a la màquina en què s'hi treballa
- No cal preocupar-se de cap pas dels mencionats anteriorment, però convé ser conscient d'algunes particularitats:
 - pluginLoader no modificarà plugins/plugins.pro; per tant el plugin no es recompilaria en el futur si calgués
 - per restriccions en la descàrrega de plugins, pluginLoader afegirà un suffix al nom de la llibreria
 - pluginLoader automàticament carregarà la nova versió del plugin cada cop que el recompili amb èxit.

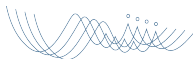
Naturalment, un cop acabada la programació del plugin, sols l'hem d'afegir a plugins/plugins.pro per a que quedi completament integrat.



Si compilem el plugin amb pluginLoader...

- Cal tenir tot el viewer correctament compilat a la màquina en què s'hi treballa
- No cal preocupar-se de cap pas dels mencionats anteriorment, però convé ser conscient d'algunes particularitats:
 - pluginLoader no modificarà plugins/plugins.pro; per tant el plugin no es recompilaria en el futur si calgués
 - per restriccions en la descàrrega de plugins, pluginLoader afegirà un suffix al nom de la llibreria
 - pluginLoader automàticament carregarà la nova versió del plugin cada cop que el recompili amb èxit.

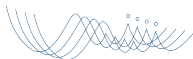
Naturalment, un cop acabada la programació del plugin, sols l'hem d'afegir a plugins/plugins.pro per a que quedi completament integrat.



Si compilem el plugin amb pluginLoader...

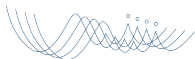
- Cal tenir tot el viewer correctament compilat a la màquina en què s'hi treballa
- No cal preocupar-se de cap pas dels mencionats anteriorment, però convé ser conscient d'algunes particularitats:
 - pluginLoader no modificarà plugins/plugins.pro; per tant el plugin no es recompilaria en el futur si calgués
 - per restriccions en la descàrrega de plugins, pluginLoader afegirà un suffix al nom de la llibreria
 - pluginLoader automàticament carregarà la nova versió del plugin cada cop que el recompili amb èxit.

Naturalment, un cop acabada la programació del plugin, sols l'hem d'afegir a plugins/plugins.pro per a que quedi completament integrat.



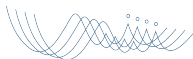
Tipus de plugins

(es tracta d'una distinció semàntica: tant sols hi ha una interfície, comuna a tots els "tipus")



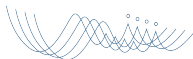
(Alguns) Mètodes virtuals de la classe base dels plugins:

```
1      void onPluginLoad();
2      void onObjectAdd();
3      void onSceneClear();
4      void preFrame();
5      void postFrame();
6      bool drawScene();
7      bool drawObject(int);
8      bool paintGL();
9      void keyPressEvent(QKeyEvent *);
10     void mouseMoveEvent(QMouseEvent *);
11     ...
```



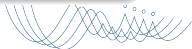
Mètodes de la classe Plugin per accedir a altres components:

```
1 Scene* scene();  
2 Camera* camera();  
3 Plugin* drawPlugin();  
4 GLWidget* glwidget();
```



Tipus de plugins

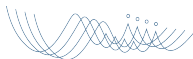
- Effect Plugins
 - Canvien l'estat d'OpenGL abans i/o després de que es pinti l'escena.
 - Exemples: activar shaders, configurar textures, alpha blending. . .
- Draw Plugins (Sols un serà actiu)
 - Recorren els objectes per pintar les primitives de l'escena.
 - Exemples: dibuixar amb vertex arrays. . .
- Action Plugins
 - Executen accions arbitràries en resposta a events (mouse, teclat).
 - Exemples: selecció d'objectes, control de la càmera virtual. . .
- Render Plugins (Sols un serà actiu)
 - Dibuixar un frame amb un o més passos de rendering.
 - Exemples: múltiples passos de rendering, shadow mapping. . .



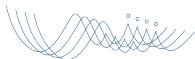
Plugins per defecte

Per tal de ser utilitzable d'entrada, el viewer porta uns plugins per defecte, que podeu substituir per d'altres si és el cas:

- **render-default**: un *render plugin* bàsic; sols esborra els buffers, crida al `drawPlugin` si està carregat, i afegeix els eixos coordenats.
- **drawvbong**: un *draw plugin* que construeix VBOs/VAOs per cada objecte de l'escena, i ofereix un mètode `drawScene()` que recorre l'escena i dibuixa cada objecte fent-los servir.
- **navigate-default**: un *action plugin* que implementa mecanismes bàsics per a navegar l'escena: rotació, zoom, pan.



Sessió 1: Effect plugins



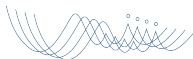
Effect plugins

Mètodes típicament redefinits en els effect plugins (no necessàriament tots):

- `virtual void preFrame();`
- `virtual void postFrame();`
- `virtual void onPluginLoad();`
- `virtual void onObjectAdd();`

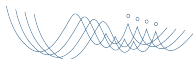
Accés a les dades de l'aplicació:

- `GLWidget* glwidget();`
- `Scene* scene();`
- `Camera* camera();`



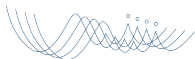
Exemples d'accés als objectes de l'aplicació

- `scene()->objects().size()` // num objectes
- `camera()->getObs()` // pos de l'observador
- `glwidget()->defaultProgram()`



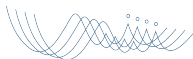
Exemples d'accés als objectes de l'aplicació

- `scene()->objects().size()` // num objectes
- `camera()->getObs()` // pos de l'observador
- `glwidget()->defaultProgram()`

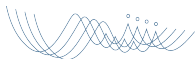


Exemples d'accés als objectes de l'aplicació

- `scene()->objects().size()` // num objectes
- `camera()->getObs()` // pos de l'observador
- `glwidget()->defaultProgram()`



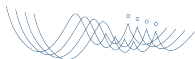
Exemples d'effect plugins: 1/3



alphablending

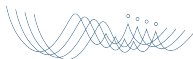
```
alphablending.pro
```

```
1 TARGET      = $$qtLibraryTarget(alphablending)
2 include(../common.pro)
```



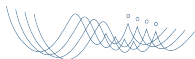
alphablending.h

```
1 #ifndef _ALPHABLENDING_H
2 #define _ALPHABLENDING_H
3 #include "plugin.h"
4
5 class AlphaBlending: public QObject, public Plugin
6 {
7     Q_OBJECT
8     Q_PLUGIN_METADATA(IID "Plugin")
9     Q_INTERFACES(Plugin)
10
11 public:
12     void preFrame();
13     void postFrame();
14 };
15 #endif
```

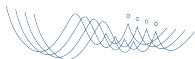


alphablending.cpp

```
1  #include "alphablending.h"
2  #include "glwidget.h"
3
4  void AlphaBlending::preFrame() {
5      glDisable(GL_DEPTH_TEST);
6      glBlendEquation(GL_FUNC_ADD);
7      glBlendFunc(GL_SRC_ALPHA, GL_ONE);
8      glEnable(GL_CULL_FACE);
9      glEnable(GL_BLEND);
10 }
11
12 void AlphaBlending::postFrame() {
13     glEnable(GL_DEPTH_TEST);
14     glDisable(GL_BLEND);
15 }
```



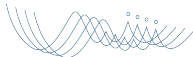
Exemples d'effect plugins: 2/3



effect-crt

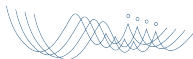
```
effect-crt.pro
```

- 1 `TARGET = $$qtLibraryTarget(effect-crt)`
- 2 `include(../common.pro)`



`effectcrt.h`

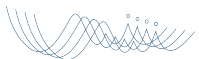
```
1 #ifndef _EFFECTCRT_H
2 #define _EFFECTCRT_H
3 #include "plugin.h"
4 #include <QOpenGLShader>
5 #include <QOpenGLShaderProgram>
6 class EffectCRT : public QObject, public Plugin
7 {
8     Q_OBJECT
9     Q_PLUGIN_METADATA(IID "Plugin")
10    Q_INTERFACES(Plugin)
11 public:
12     void onPluginLoad();
13     void preFrame();
14     void postFrame();
15 private:
16     QOpenGLShaderProgram* program;
17     QOpenGLShader *fs, *vs;
18 };
```



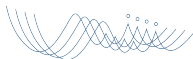
```
effectcrt.cpp
```

```
1  #include "effectcrt.h"
2
3  void EffectCRT::onPluginLoad() {
4      glwidget()->makeCurrent(); // !!!
5      QString vs_src =
6          "#version 330 core\n"
7          "uniform mat4 modelViewProjectionMatrix;"
8          "in vec3 vertex;"
9          "in vec3 color;"
10         "out vec4 col;"
11         "void main() {"
12         "    gl_Position = modelViewProjectionMatrix *"
13         "                               vec4(vertex,1.0);"
14         "    col=vec4(color,1.0);"
15         "}"
16     vs = new QOpenGLShader(QOpenGLShader::Vertex, this);
17     vs->compileSourceCode(vs_src);
18     cout << "VS log:" << vs->log().toStdString() << endl;
```

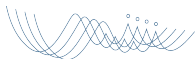
```
19   QString fs_src =
20       "#version 330 core\n"
21       "out vec4 fragColor;"
22       "in vec4 col;"
23       "uniform int n;"
24       "void main() {"
25       "    if (mod((gl_FragCoord.y-0.5), float(n)) > 0.0) dis
26       "    fragColor=col;"
27       "}";
28   fs = new QOpenGLShader(QOpenGLShader::Fragment, this);
29   fs->compileSourceCode(fs_src);
30   cout << "FS log:" << fs->log().toString() << endl;
31   program = new QOpenGLShaderProgram(this);
32   program->addShader(vs); program->addShader(fs);
33   program->link();
34   cout << "Link log:" << program->log().toString() <<
35 }
```



```
36 void EffectCRT::preFrame()
37 {
38     // bind shader and define uniforms
39     program->bind();
40     program->setUniformValue("n", 6);
41     QMatrix4x4 MVP = camera()->projectionMatrix() *
42                     camera()->viewMatrix();
43     program->setUniformValue(
44         "modelViewProjectionMatrix", MVP);
45 }
46
47 void EffectCRT::postFrame()
48 {
49     // unbind shader
50     program->release();
51 }
```



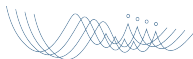
Exemples d'effect plugins: 3/3



showHelpNg

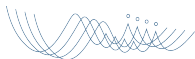
```
showHelpNg.pro
```

```
1 TARGET      = $$qtLibraryTarget(showHelpNg)
2 include(../common.pro)
```



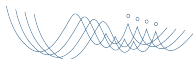
showHelpNg.h

```
1  #ifndef _SHOWHELPNG_H
2  #define _SHOWHELPNG_H
3
4  #include "plugin.h"
5  #include <QPainter>
6
7  class ShowHelpNg : public QObject, Plugin
8  {
9      Q_OBJECT
10     Q_PLUGIN_METADATA(IID "Plugin")
11     Q_INTERFACES(Plugin)
12
13     public:
14         void postFrame() Q_DECL_OVERRIDE;
15     private:
16         QPainter painter;
17 };
18 #endif
```



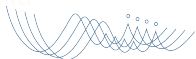
part of showHelpNg.cpp

```
1  #include "showHelpNg.h"
2  #include "glwidget.h"
3
4  void ShowHelpNg::postFrame()
5  {
6      QFont font;
7      font.setPixelSize(32);
8      painter.begin(glwidget());
9      painter.setFont(font);
10     int x = 15;
11     int y = 40;
12     painter.drawText(x, y, QString("L - Load object"
13                                     "          A - Add plugin"));
14     painter.end();
15 }
```



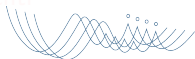
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del darrer plugin carregat que l'implementi
 - `postFrame()` de tots els plugins



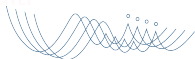
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del darrer plugin carregat que l'implementi
 - `postFrame()` de tots els plugins



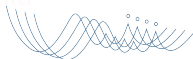
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del darrer plugin carregat que l'implementi
 - `postFrame()` de tots els plugins



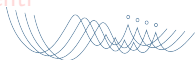
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del darrer plugin carregat que l'implementi
 - `postFrame()` de tots els plugins



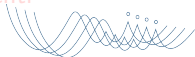
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del **darrer plugin carregat que l'implementi**
 - `postFrame()` de tots els plugins



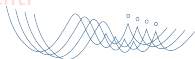
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del **darrer plugin carregat que l'implementi**
 - `postFrame()` de tots els plugins



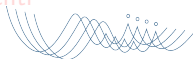
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del **darrer plugin carregat que l'implementi**
 - `postFrame()` de tots els plugins



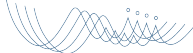
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del darrer plugin carregat que l'implementi
 - `postFrame()` de tots els plugins



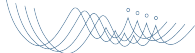
Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del **darrer plugin carregat que l'implementi**
 - `postFrame()` de tots els plugins

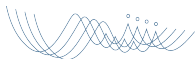


Fluxe de control

- Quan es carrega un nou plugin, es crida el seu `onPluginLoad()`
- Quan s'afegeix un nou model a l'escena es crida a `onObjectAdd()` de tots els plugins carregats
- Quan s'esborra l'escena, es crida a `onSceneClear()` de tots els plugins carregats
- Els events de ratolí i teclat (`keyPressEvent()`... `mouseMoveEvent()`...) es propaguen a tots els plugins carregats
- `GLWidget::paintGL()` crida:
 - `bind()` dels shaders per defecte
 - `setUniformValue()` pels uniforms que fan servir els shaders per defecte
 - `preFrame()` de tots els plugins
 - `paintGL()` del **darrer plugin carregat que l'implementi**
 - `postFrame()` de tots els plugins



Classes de core/



Classes

Als directoris `viewer/core/{include,src}`

box: Caixes englobants

camera: Un embolcall per a una càmera rudimentària

face: Cares d'un model

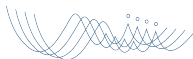
object: objecte (inclou codi per a carregar `.obj`)

point: Punts. Alias de `QVector3D` amb operador d'escriptura per a missatges de debug, etc.

scene: Model simple d'escena usat pel `GLWidget`.

vector: Altre alias de `QVector3D` amb operador d'escriptura.

vertex: Model de vèrtex usat a les demés classes.



Classes

Per a representar l'escena:

Als directoris `viewer/core/{include,src}`

box: Caixes englobants

camera: Un embolcall per a una càmera rudimentària

face: Cares d'un model

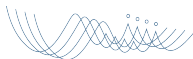
object: objecte (inclou codi per a carregar `.obj`)

point: Punts. Alias de `QVector3D` amb operador d'escriptura per a missatges de debug, etc.

scene: Model simple d'escena usat pel `GLWidget`.

vector: Altre alias de `QVector3D` amb operador d'escriptura.

vertex: Model de vèrtex usat a les demés classes.



Classes

Support a la geometria:

Als directoris `viewer/core/{include,src}`

box: Caixes englobants

camera: Un embolcall per a una càmera rudimentària

face: Cares d'un model

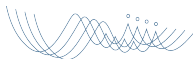
object: objecte (inclou codi per a carregar `.obj`)

point: Punts. Alias de `QVector3D` amb operador d'escriptura per a missatges de debug, etc.

scene: Model simple d'escena usat pel `GLWidget`.

vector: Altre alias de `QVector3D` amb operador d'escriptura.

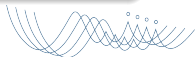
vertex: Model de vèrtex usat a les demés classes.



Vector, Punt

Vector

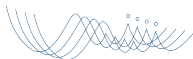
	Vector (qreal xpos, qreal ypos, qreal zpos)
qreal	length () const
void	normalize ()
Point	normalized () const
void	setX (qreal x)
void	setY (qreal y)
void	setZ (qreal z)
qreal	x () const
qreal	y () const
qreal	z () const
Vector	crossProduct (const QVector3D & v1, const QVector3D & v2)
qreal	dotProduct (const QVector3D & v1, const QVector3D & v2)
const Vector	operator* (const QVector3D & vector, qreal factor)



Vector, Point

Vector

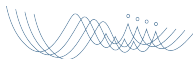
```
1      Vector v(1.0, 0.0, 0.0);
2      float l = v.length();
3      v.normalize();
4      Vector w = v.normalized();
5      v.setX(2.0);
6      v.setY(-3.0);
7      v.setZ(1.0);
8      cout << "[" << v << "]" << endl;
9      Vector u = QVector3D::crossProduct(v,w);
10     float dot = QVector3D::dotProduct(v,w);
11     Vector u = v + 2.5*w;
```



Vector, Point

Point

```
1 Point p(1.0, 0.0, 0.0);
2 p.setX(0.0);
3 p.setY(0.0);
4 p.setZ(1.0);
5 cout << "(" << p << ")" << endl;
6 // point subtraction (returns a Vector)
7 Vector v = p - q;
8 // barycentric combination:
9 Point r = 0.4*p + 0.6*q;
```



Box

```
1 class Box
2 {
3 public:
4     Box(const Point& point=Point());
5     Box(const Point& minimum, const Point& maximum);
6
7     void expand(const Point& p); // incloure un punt
8     void expand(const Box& p);  // incloure una capsa
9
10    void render(); // dibuixa en filferros
11    Point center() const; // centre de la capsa
12    float radius() const; // meitat de la diagonal
13    Point min() const;
14    Point max() const;
15 ...};
```



Scene

Scene té una col·lecció d'objectes 3D

```
1 class Scene
2 {
3 public:
4     Scene();
5
6     const vector<Object>& objects() const;
7     vector<Object>& objects();
8     void addObject(Object &);
9     void clear();
10
11     int selectedObject() const;
12     void setSelectedObject(int index);
13     void computeBoundingBox();
14     Box boundingBox() const;
15 ...};
```



Object

Object té un vector de cares i un vector de vèrtexs

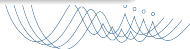
```
1 class Object {
2 public:
3     ...
4     Box boundingBox() const;
5     const vector<Face>& faces() const;
6     const vector<Vertex>& vertices() const;
7     void computeNormals();      // normals *per-cara*
8     void computeBoundingBox();
9     void applyGT(const QMatrix4x4& mat);
10
11 private:
12     vector<Vertex> pvertices;
13     vector<Face> pfaces;
14     Box pboundingBox;
15 };
```



Face

Face té una seqüència ordenada de 3 o més índexs a vèrtex

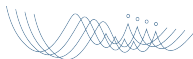
```
1 class Face
2 {
3 public:
4     ...
5     int numVertices() const;
6     int vertexIndex(int i) const;
7     Vector normal() const;
8     void addVertexIndex(int i);
9     void computeNormal(const vector<Vertex> &);
10 private:
11     Vector pnormal;
12     vector<int> pvertices; // índexs dels vèrtexs
13 };
```



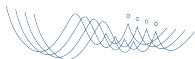
Vertex

Simplement les coordénades d'un punt

```
1 class Vertex
2 {
3     Vertex(const Point&);
4     Point coord() const;
5     void setCoord(const Point& coord);
6
7 private:
8     Point pcoord;
9 };
```



APIs per treballar amb shaders

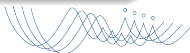


L'API d'OpenGL per a shaders

Passos necessaris

- 1 Crear *shader objects* amb `glCreateShader()`
- 2 Assignar-los codi segons convingui amb `glShaderSource()`
- 3 Compilar cadascun amb `glCompileShader()`
- 4 Crear un programa (buit) amb `glCreateProgram()`
- 5 Incloure-hi els *shaders* que calgui amb `glAttachShader()`
- 6 *Linkar* el programa amb `glLinkProgram()`
- 7 Activar l'ús del programa amb `glUseProgram()`

Les crides `glGetShader()` i `glGetShaderInfoLog()` permeten comprovar el resultat i obtenir-ne informació adicional. També podem desfer el que hem fet amb `glDetachShader()`, `glDeleteShader()` i `glDeleteProgram()`.



L'API d'OpenGL per a shaders

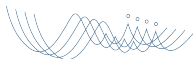
Fluxe d'informació

Atributs

Podem afegir atributs segons sigui necessari amb `glBindAttribLocation()/glGetAttribLocation()`, usant `glVertexAttrib*()` entre `glBegin()` i `glEnd()`, tal com ho faríem amb atributs estàndard d'OpenGL.

Uniforms

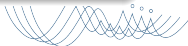
De forma semblant, disposem de `glGetUniformLocation()` per a obtenir el `GLuint` que identifica una variable d'aquest tipus, i podem ulteriorment donar-li valors amb `glUniform*()` i `glUniformMatrix*()`



Support per a shaders a Qt

Alternativament, podeu fer servir `QOpenGLShader` i `QOpenGLShaderProgram`

```
1 QOpenGLShader shader(QOpenGLShader::Vertex);
2 shader.compileSourceCode(code);
3 shader.compileSourceFile(filename);
4 ...
5 QOpenGLShaderProgram *program = new QOpenGLShaderProgram();
6 program->addShader(shader);
7 ...
8 program->link();
9 ...
10 program->bind();
11 ...
12 program->release();
```



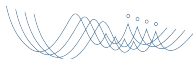
Alguns mètodes de QOpenGLShaderProgram

Atributs i Uniforms

```
1 int attributeLocation(const char * name ) const;  
2 void setAttributeValue(int location, T value);  
3  
4 int uniformLocation(const char * name ) const;  
5 void setUniformValue(int location, T value);
```

Molts altres mètodes útils

```
1 bool isLinked() const;  
2 QString log() const;  
3 void setGeometryOutputType(GGLenum outputType);
```



QOpenGLShader és semblant

Interfície semblant:

```
1 bool isCompiled() const;  
2 QString log() const;
```

