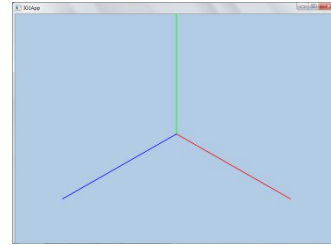


Facultad de Informática

Curso 20-21. Práctica 2

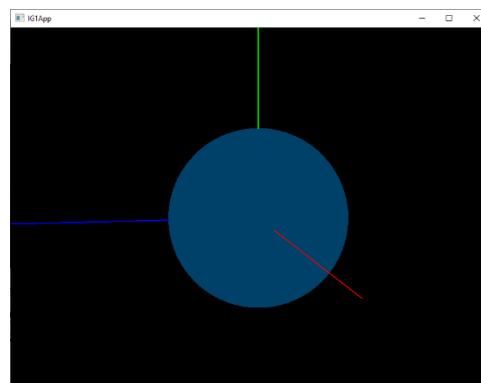
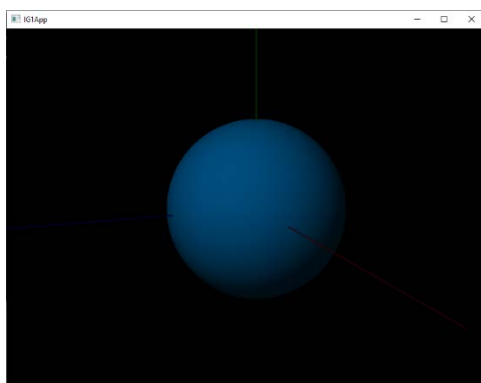
1. Prepara tu proyecto creando una escena vacía que tiene, de momento, solo los ejes coordenados y cuyo color de fondo es (0.7, 0.8, 0.9) (o negro), tal como se muestra en la figura adjunta.



2. Vamos a introducir una luz en la escena. El significado de los comandos que se utilizan a continuación se explicará más adelante. De momento límitate a añadir el siguiente método a la clase **Scene**:

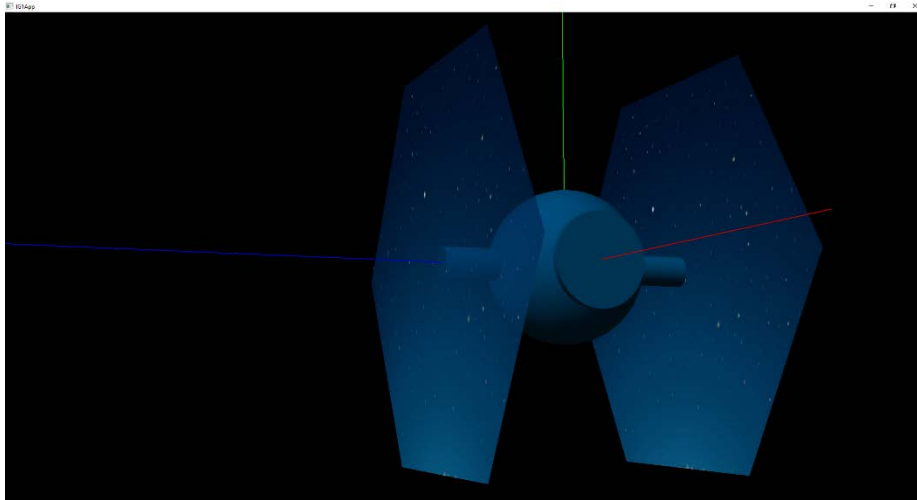
```
void Scene::sceneDirLight(Camera const&cam) const {
    glEnable(GL_LIGHTING);
    glEnable(GL_LIGHT0);
    glm::fvec4 posDir = { 1, 1, 1, 0 };
    glMatrixMode(GL_MODELVIEW);
    glLoadMatrixd(value_ptr(cam.viewMat()));
    glLightfv(GL_LIGHT0, GL_POSITION, value_ptr(posDir));
    glm::fvec4 ambient = { 0, 0, 0, 1 };
    glm::fvec4 diffuse = { 1, 1, 1, 1 };
    glm::fvec4 specular = { 0.5, 0.5, 0.5, 1 };
    glLightfv(GL_LIGHT0, GL_AMBIENT, value_ptr(ambient));
    glLightfv(GL_LIGHT0, GL_DIFFUSE, value_ptr(diffuse));
    glLightfv(GL_LIGHT0, GL_SPECULAR, value_ptr(specular));
}
```

Este método debe ser llamado (salvo que se diga lo contrario) al principio del método **render(cam)** de **Scene** para que la luz tenga efecto antes de renderizar los objetos de la escena. Esta luz no sería necesaria para que se viera la escena, pero mientras con ella, una esfera (entidad cuádrica) de color añil (usando **color material**) se renderiza como abajo a la izquierda (con sensación de volumen, como se puede ver), sin ella se renderiza como una mancha añil redonda, tal como se ve a la derecha:



3. Añade a tu proyecto la clase **QuadricEntity**, que hereda de **Abs_Entity**, y las clases **Sphere**, **Cylinder**, **Disk** y **PartialDisk**, que heredan de **QuadricEntity**, y que permiten dibujar esferas, cilindros, discos y discos parciales como entidades cuádricas de la biblioteca GLU.

4. Crea una nueva escena con un caza estelar imperial TIE. Está compuesto por dos alas hexagonales con textura traslúcida **noche.bmp**; un cilindro que va de un ala a la otra; una esfera en medio que tiene delante un corto y ancho cilindro con un disco que lo tapa. Todos estos elementos son de color añil (0, 65, 106). Las alas hexagonales las puedes hacer con la malla que genera polígonos o como discos cuádricos de base hexagonal. **Esta será la escena 1 de la Práctica 2.**

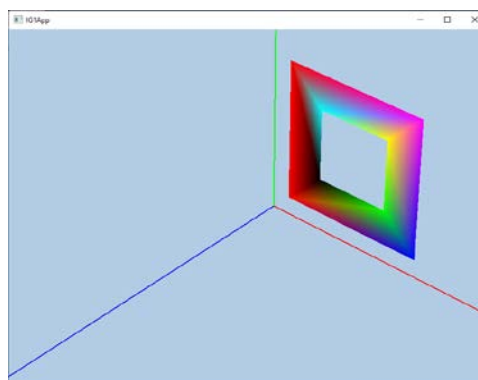


5. Define la clase **IndexMesh** que hereda de **Mesh**, añadiendo el array **vIndices**, modificando el método **render()**, tal como se explica en las transparencias, y usando el comando **glDrawElements(...)** en **draw()**.

6. Añade a la clase **IndexMesh** el método:

```
static IndexMesh* generaAnilloCuadradoIndexado();
```

que construye la malla del anillo cuadrado que se presenta en las transparencias, usando índices, esto es, la malla tiene 8 vértices, 8 colores y 10 índices. Define la clase **AnilloCuadrado** que hereda de **Abs_Entity** y que da valor al atributo **Mesh* mMesh** usando el método anterior. Crea una nueva escena que contenga los ejes coordenados y un objeto de esta clase. Al renderizar esta escena se verá la imagen de abajo. No uses aquí **sceneDirLight(cam)** ni actives **color material**.



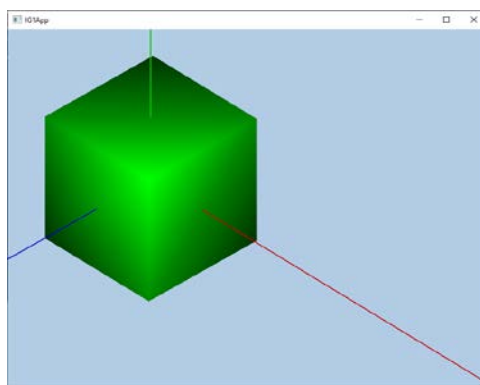
7. Añade el vector de vectores normales **vNormals** a la clase **Mesh** y modifica el método **render()** de esa clase tal como se explica en las transparencias. Haz lo mismo con este método en la clase **IndexMesh**.

8. Añade la información de los vectores normales a la malla de la clase **AnilloCuadrado**. Observa que todos los vectores normales de esta malla son iguales y perpendiculares al plano **XY**. Renderiza el anillo cuadrado indexado, pero ahora con el vector de normales activado e invocando, ahora sí, **sceneDirLight(cam)**, con **color material** activo. Se tiene que mostrar la misma imagen que en el apartado 6. La renderización de un anillo cuadrado indexado y con normales será la escena 2 de la Práctica 2.

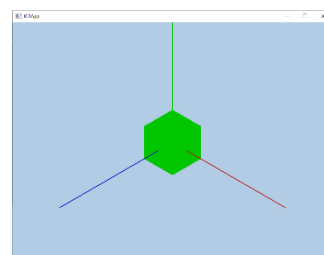
9. En la clase **IndexMesh** define el método:

```
static IndexMesh* generaCuboConTapasIndexado(GLdouble l);
```

que construye la malla indexada de un cubo centrado en el origen de arista de longitud **l**, con tapa superior e inferior. La primitiva de esta malla es **GL_TRIANGLES**. Hay 8 vértices y el color de todos ellos será verde. Define cuidadosamente los 36 índices que, de 3 en 3, determinan las 12 caras triangulares de la malla. Recuerda que los índices de estas caras deben darse en sentido anti-horario según se mira el cubo desde su exterior. Los vectores normales puedes calcularlos a mano. Observa que el vector normal de cualquier vértice es una suma de varios vectores de los siguientes seis tipos posibles $(\pm 1, 0, 0)$, $(0, \pm 1, 0)$, $(0, 0, \pm 1)$. Por ejemplo, la esquina del cubo en el octante positivo del espacio es el vértice de coordenadas **dvec3(1/2, 1/2, 1/2)**, que corresponde al tercer vértice, es decir, al de la componente 2 del array de vértices. Su vector normal es **glm::normalize(dvec3(1, 1, 2))**. La captura adjunta es la renderización de uno de estos cubos, con la luz **sceneDirLight(cam)** dada y el **color material** activado.



10. Crea la clase **Cubo** que hereda de **Abs_Entity** y que da valor al atributo **mMesh** usando el método del apartado anterior de generación de la malla de un cubo indexado y con normales. Para comprobar la importancia de los vectores normales, renderiza el cubo sin tener en cuenta **vNormals** en **render()** y tendrás que obtener la mancha verde de la figura adjunta.



11. En la clase **IndexMesh** define el método:

```
void buildNormalVectors();
```

que construye los vectores normales de una malla indexada a partir de los índices de las caras, tal como se explica en la transparencia 15 de **Mallas indexadas**. Evidentemente, cuando utilices este método para obtener los vectores normales, la renderización del cubo debería ser la misma que la del apartado correspondiente anterior.

12. Define la clase **EntityWithIndexMesh** como aquella de la que heredan las entidades que se construyen a partir de mallas indexadas. Haz que la clase **Cubo** herede de esta nueva clase **EntityWithIndexMesh**. La renderización de un cubo verde a partir de una malla indexada y con normales calculadas por el método del apartado anterior será la escena 3 de la Práctica 2.

13. Crea la clase **CompoundEntity** que hereda de la clase **Abs_Entity** y que dispone de un atributo nuevo:

```
std::vector<Abs_Entity*> gObjects;
```

y de un método para añadir una entidad a la entidad compuesta:

```
void addEntity(Abs_Entity* ae);
```

14. Define, en esta clase, la destructora **~CompoundEntity()** y el método **render()** tal como se explica en las transparencias.

15. Define el caza estelar imperial como una entidad compuesta. Es decir, define la clase **TIE** que hereda de **CompoundEntity** de forma que un objeto de esta clase está compuesto por dos alas **wingL** y **wingR** (que son dos discos cuádricos, o dos entidades con un hexágono regular como malla, cada una), más un núcleo central **core** (que es una esfera cuádrica), un eje **shaft** (que es el cilindro cuádrico que va de ala a ala), más un morro **front** (que es una entidad compuesta formada por un cilindro y un disco cuádricos tal como se explicó más arriba). La escena 1 pasará a ser entonces una entidad compuesta de la clase **TIE** y su renderización ha de ser igual que la que tenías antes.