|  |  |
| --- | --- |
| **Politechnika Świętokrzyska**  **Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki** | |
| **Laboratorium:**Podstawy grafiki komputerowej  **Temat:** Silnik graficzny 3D | |
| **Wykonawcy:**  Przemysław Kałuziński  Michał Kaczor  Grzegorz Kalarus | **Grupa:**  3ID13A |
| **Data oddania:** 22.01.2023 | |

**Spis treści**

[Wstęp 2](#_Toc120366872)

[Laboratorium 7: 2](#_Toc120366873)

[Laboratorium 8: 3](#_Toc120366874)

[Laboratorium 9: 4](#_Toc120366875)

[Laboratorium 10: 5](#_Toc120366876)

[Laboratorium 11: 6](#_Toc120366877)

[Laboratorium 12: 7](#_Toc120366878)

[Diagram najważniejszych klas 7](#_Toc120366879)

[Wnioski 7](#_Toc120366880)

# **Wstęp**

Silnik 3D był tworzony zgodnie z założeniami. Wykoane zostały podstawowe elementy silnika. Zostało dodane rysowanie prymitywów, sześcianu oraz jego transformacje. Użytkownik może poruszać kamerą w trakcie trybu 3d, zarówno przyciskami oraz sterując myszą. Silnik 3D został napisany w OpenGL z użyciem biblioteki FreeGLUT.

# 

# **Laboratorium 7:**

|  |  |
| --- | --- |
| inicjacja biblioteki odpowiedzialnej za system okienkowy i obsługę wejścia od użytkownika | Engine::Engine(int w, int h)  {  this->width = w;  this->height = h;  glutInitWindowSize(w, h);  glutInitDisplayMode(GLUT\_DEPTH | GLUT\_DOUBLE | GLUT\_RGBA);  glDisable(CURSOR\_SHOWING);  glutCreateWindow("Silnik3D\_Grafika");  glClearColor(1.0f, 0.0f, 1.0f, 1.0f);  glutReshapeFunc(resize);  glutDisplayFunc(draw);  glutIdleFunc(Idle);  glutSpecialFunc(OnSpecialKey);  glutKeyboardFunc(OnKeyBoard);  glutCloseFunc(OnClose);  glutPassiveMotionFunc(mouse);  glutTimerFunc(1000 / FPS, OnTimer, 0);  glutSetOption(GLUT\_ACTION\_ON\_WINDOW\_CLOSE, GLUT\_ACTION\_GLUTMAINLOOP\_RETURNS);  glutInitDisplayMode(GLUT\_DEPTH | GLUT\_DOUBLE | GLUT\_RGBA);  swapPrespectiveMode();  glFrontFace(GL\_CCW);  glEnable(GL\_DEPTH\_TEST);  camera = Camera(w, h, glm::vec3(0.0f, 0.0f, 0.0f));  } |
| parametryzowanie trybu graficznego (np. w oknie, pełny ekran, wybór rozdzielczości, rzutowania itp.) | void Engine::toggleFullScreen()  {  glutFullScreenToggle();  }  void Engine::resize(int w, int h)  {  Engine::width = w;  Engine::height = h;  camera.setWidth(w);  camera.setHeight(h);  glViewport(0, 0, w, h);  } |
| parametryzowanie innych rzeczy (np. liczba klatek animacji na sekundę, uruchomienie obsługi myszy/klawiatury, wielokrotne buforowanie, bufor Z itp.) | void Engine::setFPS(int FPS)  {  Engine::FPS = FPS;  glutTimerFunc(1000 / FPS, OnTimer, 0);  } |
| główna pętla gry korzystająca z czasomierza | void Engine::mainLoop()  {  glutMainLoop();  } |
| obsługa klawiatury i myszy | void Engine::mouse(int x, int y)  {  if (camera.getPerspective())  {  int x1 = glutGet(GLUT\_WINDOW\_X);  int y1 = glutGet(GLUT\_WINDOW\_Y);  pos.x -= (x - width / 2) / 1.0f;  pos.y -= (y - height / 2) / 1.0f;  SetCursorPos(width / 2 + x1, height / 2 + y1);  }  else  {  camera.setPosition({ 0,0,0 });  camera.setOrientation({ 0,0,0 });  }  }  void Engine::OnKeyBoard(unsigned char key, int x, int y) {  if (key == '1')  counter--;  if (key == '2')  counter++;  if (key == 'w')  pos.z += 3;  if (key == 's')  pos.z -= 3;  if (key == 'r')  {  pos.x = 0;  pos.y = 0;  pos.z = 0;  camera.setPosition(pos);  }  if (key == 0x1B)  exit(0);  camera.Inputs(key);  } |
| obsługa czyszczenia ekranu do zadanego koloru | void Engine::setBackGroundColor(glm::vec4 color)  {  glClearColor(color.r, color.g, color.b, color.a);  } |
| obsługa zmiany aktywnego rzutowania | void Engine::swapPrespectiveMode()  {  if (camera.getPerspective())  swapToOrtogonal();  else  swapToPerspectiv();  } |
| zamknięcie gry (deinicjacja biblioteki odpowiedzialnej za system okienkowy, sprzątanie pamięci itp.) | void Engine::OnClose()  {  } |

# **Laboratorium 8:**

|  |  |
| --- | --- |
| Zaimplementuj w silniku 3D stosowne klasy, które umożliwią łatwe rysowanie prymitywów i obiektów wspomnianych w sekcji 4. Użyj tablic wierzchołków i kolorów. | /\*\* \brief Klasa Drawer  \*  \* Klasa Drawer jest klasa sluzaca do rysowania prymitywow.  \*  \*/  class Drawer  {  public:  static void drawTriangles(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color[], int n = 4);  static void drawTriangles(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color, int n = 4);  static void drawTrianglesStrip(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color[], int n = 4);  static void drawTrianglesStrip(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color, int n = 4);  static void drawTrianglesFan(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color[], int n = 4);  static void drawTrianglesFan(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color, int n = 4);  static void drawLines(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color[], int size, int n);  static void drawLines(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color, int size, int n);  static void drawLinesLoop(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color[], int size, int n = 4);  static void drawLinesLoop(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color, int size, int n = 4);  static void drawPoints(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color[], int size, int n);  static void drawPoints(glm::vec3 tab[], glm::vec3 color, int size, int n);  static void drawCube(glm::vec3 tab[], glm::vec3 cubeNorm[], glm::vec3 color[], int index[]);  static void drawCube(glm::vec3 tab[], glm::vec3 cubeNorm[], glm::vec3 color, int index[]);  static void drawCubeLines(glm::vec3 tab[], glm::vec3 cubeNorm[], glm::vec3 color, int index[]);  static void drawCubeWithLines(glm::vec3 tab[], glm::vec3 cubeNorm[], glm::vec3 color[], int index[]);  }; |
| Zaimplementuj w silniku 3D klasę reprezentującą sześcian, który będzie obiektem indeksowanym. Użyj tablic wierzchołków, ścian, normalnych i kolorów. | /\*\* \brief Klasa Cube  \*  \* Klasa Cube jest klasa szescianu.  \*  \*/  class Cube :  public Object  {  glm::mat4 matrix;/\*\*< Matrix przechowujacy matrix szescianu \*/  glm::vec3 points[8];/\*\*< Tablica wektorow punktow szescianu \*/  glm::vec3 norms[36];/\*\*< Tablica wektorow norm szescianu \*/  glm::vec3 colors[8];/\*\*< Tablica wektorow kolorow szescianu \*/  static int index[];/\*\*< Statyczna tablica liczb calkowitych przechowujaca indexy \*/  float r;/\*\*< Zmienna zmiennoprzecnikowa uzywana w rotacji \*/  public:  Cube(float x, float y, float z);  void translate(glm::vec3 p);  void rotate(float degree, glm::vec3 p);  void scale(glm::vec3 p);  void draw(glm::mat4 view);  }; |

# **Laboratorium 9:**

|  |  |
| --- | --- |
| Zaimplementuj klasę reprezentującą obserwatora, która umożliwi łatwe konfigurowanie i zmianę pozycji kamery w scenie 3D. | /\*\* \brief Klasa Camera  \*  \* Klasa Camera sluzy za widok uzytkownika.  \*  \*/  class Camera  {  glm::mat4 view;/\*\*< Matrix przechowujacy wspolrzedne widoku \*/  glm::mat4 proj;/\*\*< Matrix przechowujacy wspolrzedne projekcji \*/  glm::vec3 Position = { 0, 0, 0 };/\*\*< Wektor przechowujacy pozycje \*/  glm::vec3 Orientation = glm::vec3(0.0f, 0.0f, 1.0f);/\*\*< Wektor przechowujacy orientacje \*/  glm::vec3 Up = glm::vec3(0.0f, 1000.0f, 1000.0f);/\*\*< Wektor przechowujacy gdzie znajduje sie gora \*/  float FOVdeg = 60;/\*\*< Zmienna zmiennoprzecinkowa przechowujaca kat widzenia \*/  float nearPlane = 1;/\*\*< Zmienna zmiennoprzecinkowa przechowujaca najblizszy punkt \*/  float farPlane = 1000;/\*\*< Zmienna zmiennoprzecinkowa przechowujaca najdalszy punkt \*/  int width;/\*\*< Zmienna calkowita przchowujaca szerokosc \*/  int height;/\*\*< Zmienna calkowita przchowujaca wysokosc \*/  bool perspective = false;/\*\*< Zmienna bool przechowujaca rodzaj perspektywy \*/  float speed = 2.5f;/\*\*< Zmienna zmiennoprzecinkowa przechowujaca predkosc poruszania kamery \*/  float sensitivity = 100.0f;/\*\*< Zmienna zmiennoprzecinkowa przechowujaca czulosc \*/  public:  Camera(int width, int height, glm::vec3 position);  void Matrix();  void Inputs(int key);  void setWidth(int width);  void setHeight(int height);  void setFOVdeg(int FOVdeg);  void changePerspective();  bool getPerspective();  void setPosition(glm::vec3 Position);  void setView(glm::mat4 v);  glm::vec3 getPosition();  glm::mat4 getView();  glm::mat4 getProjection();  glm::vec3 getOrientation();  void setOrientation(glm::vec3 orient);  }; |
| Zaimplementuj hierarchię klas dla obiektów gry analogiczną do tej zaproponowanej w zadaniach z instrukcji nr 4. | class Cube :  public Object |
| Rozszerz funkcjonalność klasy reprezentującej sześcian o możliwość wykonywania na tym obiekcie transformacji geometrycznych 3D przedstawionych w tej instrukcji. Wpleć tę klasę w opracowaną hierarchię klas. | /\*\* \brief Metoda transalte  \*  \* Metoda translokuje szescian.  \*  \* \param[in] p przekazuje wketor wspolrzednych  \*  \*/  void Cube::translate(glm::vec3 p)  {  glm::mat4 m  = {  1,0,0,p.x,  0,0,0,p.y,  0,0,0,p.z,  0,0,0,1 };  matrix \*= m;  }  /\*\* \brief Metoda rotate  \*  \* Metoda rotuje szescian.  \*  \* \param[in] degree przekazuje kat  \* \param[in] p przekazuje wketor wspolrzednych  \*  \*/  void Cube::rotate(float degree, glm::vec3 p)  {  glm::mat4 m = glm::rotate<float>(glm::radians(degree), p);  matrix \*= m;  }  /\*\* \brief Metoda scale  \*  \* Metoda skaluje szescian.  \*  \* \param[in] p przekazuje wketor wspolrzednych  \*  \*/  void Cube::scale(glm::vec3 p)  {  glm::mat4 m = glm::scale<float>(p);  matrix \*= m;  } |

# **Laboratorium 10:**

|  |
| --- |
| Nie wykonano |

# **Laboratorium 11:**

|  |
| --- |
| Zespół wybrał laboratorium 11, aby być z niego zwolnionym. |

# **Laboratorium 12:**

|  |
| --- |
| Wykonano sprawozdanie w PDF oraz opisano kod w Doxygenie. |

# **Diagram najważniejszych klas**

# **Wnioski**

Zrealizowaliśmy większość założeń projektowych. Dzięki silnikowi 3D nabyliśmy podstawową wiedzę z operacji na obiektach trójwymiarowych.