

实验一：实现三角形的光栅化算法

1.1 用 DDA 实现三角形边的绘制

算法原理

DDA (Digital Differential Analyzer) 的基本思想是通过增量的方式，从起点逐步生成直线的每一个像素点。在斜率较小 ($|m| \leq 1$) 时，按照X增量计算Y值；在斜率较大 ($|m| > 1$) 时，按照Y增量计算X值。算法流程如下：

1. 输入直线的起点和终点

给定直线的起点 (x_0, y_0) 和终点 (x_1, y_1) 。

2. 计算直线的增量

计算直线的增量：

- $dx = x_1 - x_0$
- $dy = y_1 - y_0$

3. 计算步数

步数 $steps$ 由最大增量决定：

- $steps = \max(abs(dx), abs(dy))$
- 其中， $abs()$ 表示取绝对值。

4. 计算增量

计算每一步的增量：

- $xIncrement = dx / steps$
- $yIncrement = dy / steps$

5. 初始化起始点

初始化起始点 (x, y) ：

- $x = x_0$
- $y = y_0$

6. 绘制直线

从起始点开始循环，逐步绘制直线的每个点：

- 对每一步，计算出当前的 (x, y) ，并将其四舍五入到最接近的整数。
- 更新坐标：
 - $x = x + xIncrement$
 - $y = y + yIncrement$

7. 结束条件

当步数达到 $steps$ 时，算法结束。

代码实现

```
// #####
// ## 函数：DDA
// ## 函数描述：使用DDA算法绘制线段
// ## 参数描述：
// ##   FragmentAttr& start：线段起始点
// ##   FragmentAttr& end：线段结束点
// ##   int id：线段id（保留参数，暂未使用）
// #####
void MyGLWidget::DDA(FragmentAttr& start, FragmentAttr& end, int id) {
    float x0 = start.x, y0 = start.y;
    float x1 = end.x, y1 = end.y;

    float dx = x1 - x0;
    float dy = y1 - y0;

    int steps = abs(dx) > abs(dy) ? abs(dx) : abs(dy);

    float xIncrement = dx / steps;
    float yIncrement = dy / steps;

    vec3 line_color = start.color;

    float z0 = start.z;
    float z1 = end.z;
    float zIncrement = (z1 - z0) / steps;

    float x = x0;
    float y = y0;
    float z = z0;

    for (int i = 0; i <= steps; i++) {
        int xi = round(x);
        int yi = round(y);

        if (xi >= 0 && xi < WindowSizeW && yi >= 0 && yi < WindowSizeH) {
            int buffer_index = yi * WindowSizeW + xi;
            if (temp_z_buffer[buffer_index] > z) {
                temp_z_buffer[buffer_index] = z;
                temp_render_buffer[buffer_index] = line_color;
            }
        }

        x += xIncrement;
        y += yIncrement;
        z += zIncrement;
    }
}
```

绘制效率 & 绘制效果

为了方便记录光栅化所需的时间，修改paintGL()函数如下：

```
#include <ctime>
void MyGLWidget::paintGL()
{
    clock_t start_time = clock();
    switch (scene_id) {
        case 0: scene_0(); break;
        case 1: scene_1(); break;
    }
    clock_t end_time = clock();

    double render_time = static_cast<double>(end_time - start_time) /
        CLOCKS_PER_SEC * 1000;

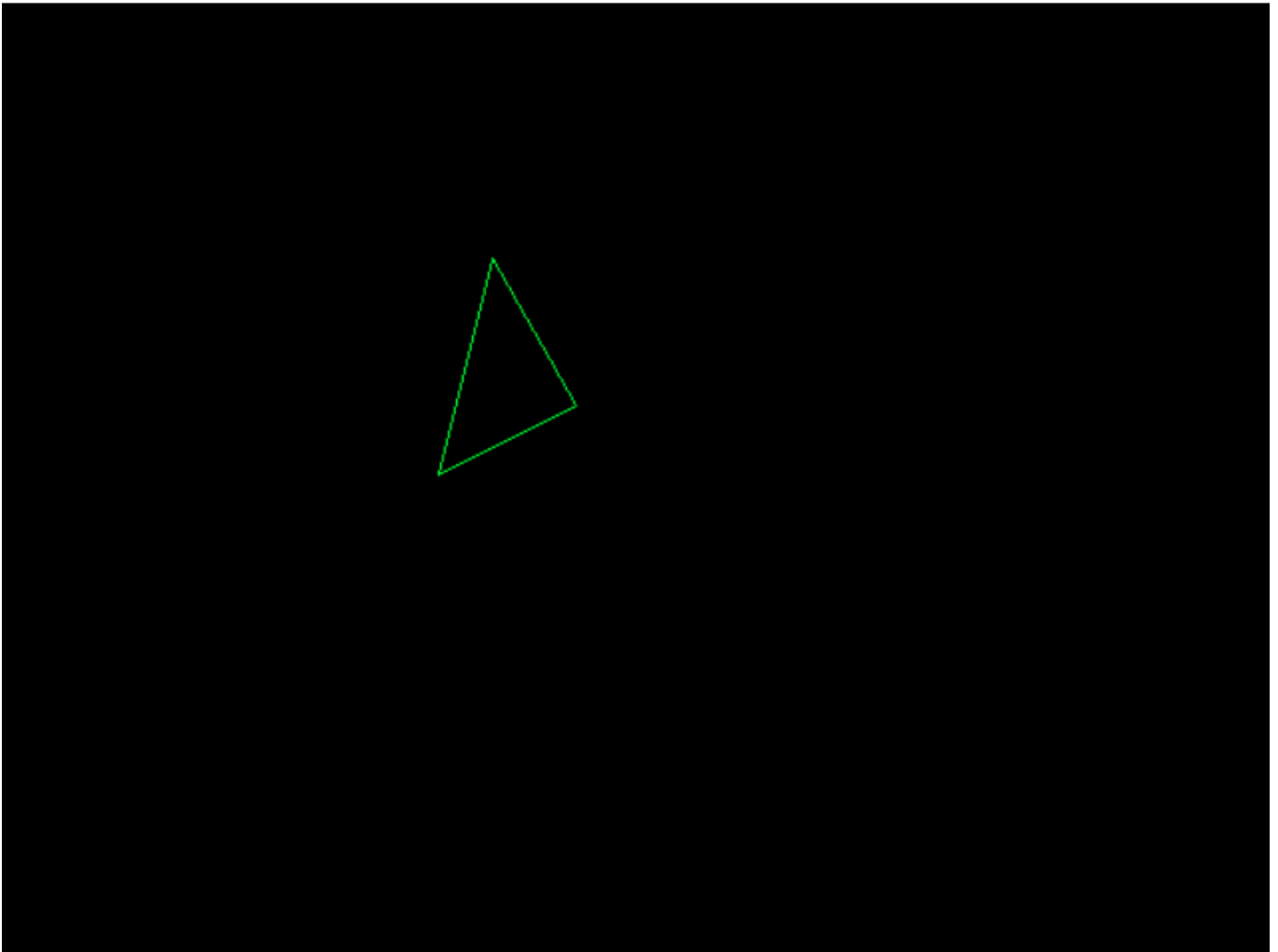
    std::cout << "Render time: " << render_time << " ms" << std::endl;
}
```

绘制一个三角形 · DDA算法所需的时间大致为14ms

```
read 1 triangles
Render time: 14 ms
Render time: 16 ms
Render time: 15 ms
Render time: 16 ms
Render time: 13 ms
Render time: 13 ms
Render time: 13 ms
```

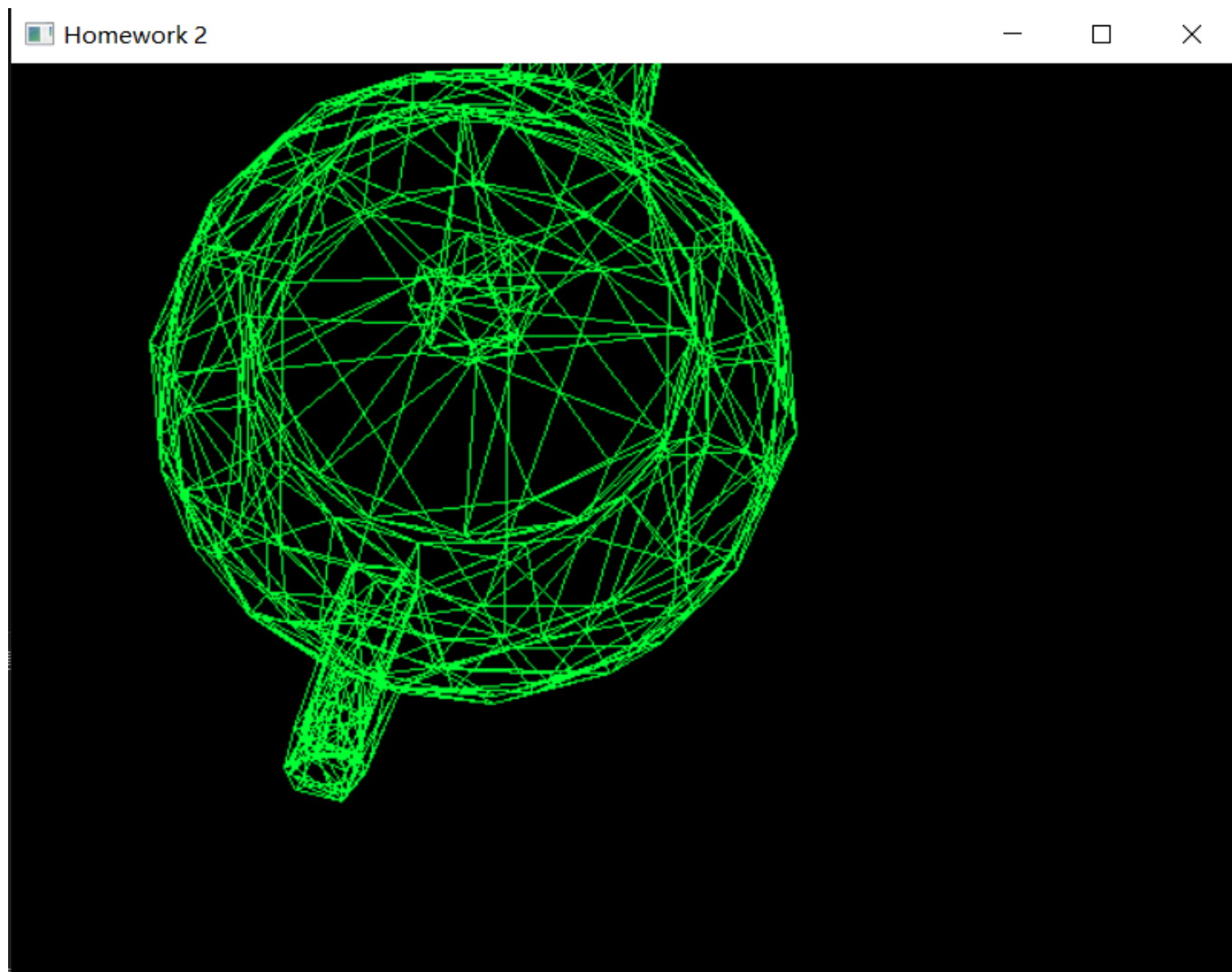
Homework 2

— □ ×



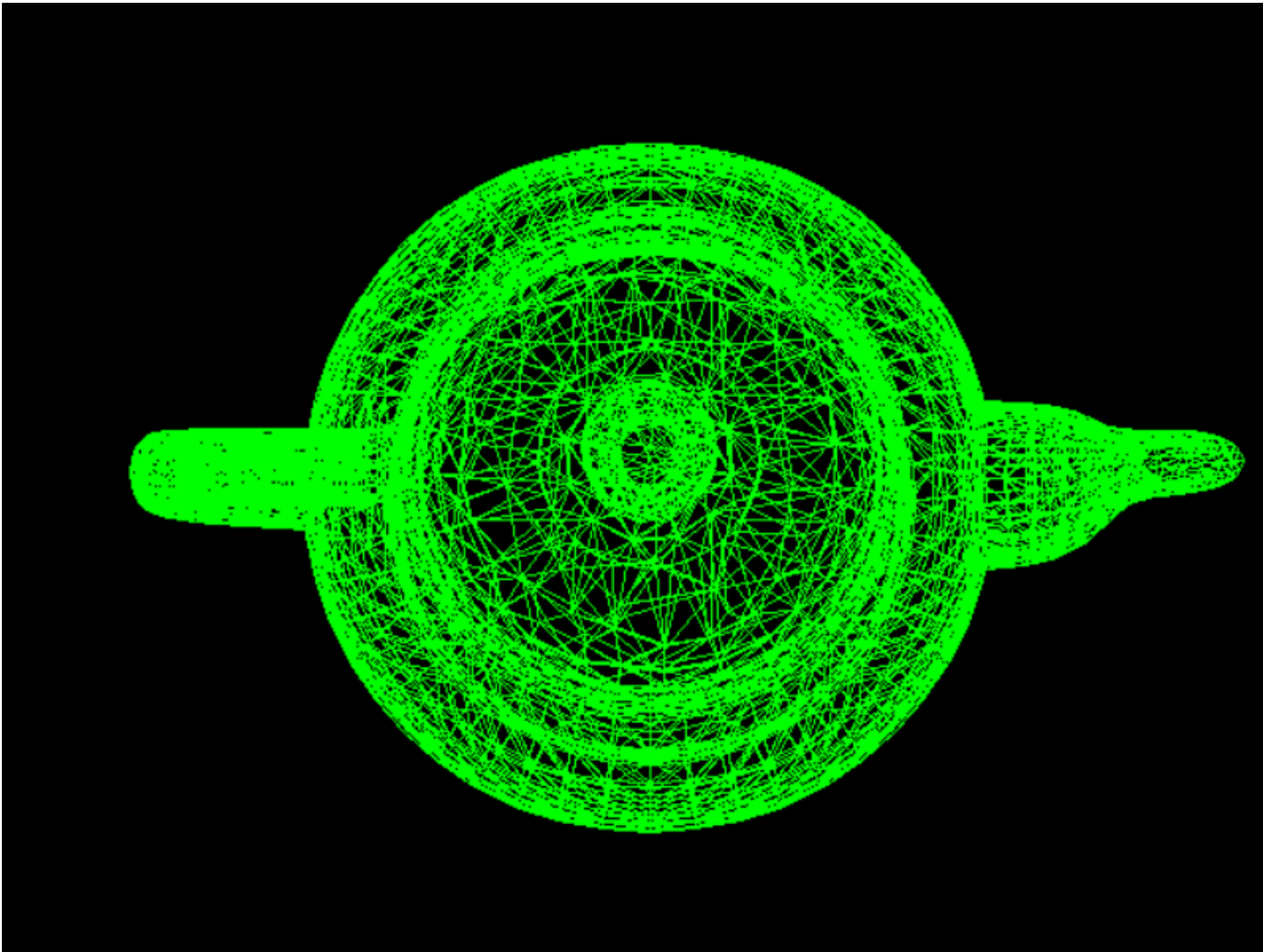
绘制含612个三角形的teapot, DDA算法所需的时间大约为4600ms

```
read 612 triangles
Render time: 4839 ms
Render time: 4715 ms
Render time: 4828 ms
Render time: 4774 ms
Render time: 4525 ms
Render time: 4576 ms
Render time: 4543 ms
Render time: 4551 ms
Render time: 4589 ms
Render time: 4586 ms
Render time: 4546 ms
Render time: 4604 ms
Render time: 4801 ms
Render time: 4802 ms
```



绘制含7657个三角形的teapot, DDA算法所需时间大约为57000ms

```
read 7657 triangles  
Render time: 56850 ms  
Render time: 56545 ms  
Render time: 56623 ms  
Render time: 57259 ms
```



1.2 用 bresenham 实现三角形边的绘制

算法原理

Bresenham 算法是一种用于绘制线段的高效算法，它基于整数运算，避免了浮点数的计算，从而提升了绘制过程中的计算效率。其核心思想是，通过计算一个误差值来决定下一个像素点的位置。这个误差值衡量的是当前线段的真实位置与理想位置之间的偏差，算法通过在误差值大于某个阈值时调整绘制路径，从而保证绘制出的线段尽可能接近理想直线。算法流程如下：

- 初始化起点和终点** 给定一条直线的起点 (x_0, y_0) 和终点 (x_1, y_1) ，我们需要在这两个点之间绘制直线。首先，我们计算两点之间的差值： $dx = |x_1 - x_0|$ // x轴上的步长 $dy = |y_1 - y_0|$ // y轴上的步长
- 计算步进方向** 为了绘制直线，我们需要决定在每一步中是沿着 x 轴还是 y 轴移动。为了确保绘制的方向一致，我们根据终点相对于起点的坐标差异来选择步进方向： $sx = 1$ if $x_1 > x_0$ else $sx = -1$ // x轴方向的步进方向 $sy = 1$ if $y_1 > y_0$ else $sy = -1$ // y轴方向的步进方向
- 计算误差值** Bresenham 算法通过计算一个误差值来判断如何绘制下一个像素点。误差值表示了当前像素点与理想直线之间的偏差。初始化误差值如下： $err = dx - dy$ 这个误差值的作用是：通过比较当前误差值的大小，决定是调整 x 坐标还是 y 坐标，或者同时调整两者。
- 迭代绘制** 在每一步迭代中，算法根据当前的误差值判断是否应该沿着 x 轴或 y 轴绘制下一个像素。迭代过程直到达到终点 (x_1, y_1) 为止。
 - 判断水平步进：如果误差值的两倍大于 $-dy$ ，说明应该沿着 x 轴步进：

```

if (2 * err > -dy):
    err -= dy
    x0 += sx

```

- 判断垂直步进：如果误差值的两倍小于 dx ，说明应该沿着 y 轴步进：

```

if (2 * err < dx):
    err += dx
    y0 += sy

```

代码实现

加分项：补充了像素在画布外的处理方式

```

void MyGLWidget::bresenham(FragmentAttr& start, FragmentAttr& end, int id) {
    // 根据起点、终点，计算当前边在画布上的像素
    // ( 可以只考虑都在画布中。加分思考：在画布外怎么处理 )
    //vec3 line_color = start.color;
    int x0 = start.x, y0 = start.y, x1 = end.x, y1 = end.y;
    int dx = abs(x1 - x0), sx = x0 < x1 ? 1 : -1;
    int dy = abs(y1 - y0), sy = y0 < y1 ? 1 : -1;
    int p0 = (dx > dy ? dx : -dy) / 2;

    int z0 = start.z, z1 = end.z;
    float dzdx = static_cast<float>(z1 - z0) / dx;
    float dzdy = static_cast<float>(z1 - z0) / dy;
    float z = static_cast<float>(z0);

    while (x0 != x1 || y0 != y1) {
        if (x0 < 0 || x0 >= WindowSizeW || y0 < 0 || y0 >= WindowSizeH) {
            return; // 在画布外的处理方式：直接忽略
        }

        temp_render_buffer[y0 * WindowSizeW + x0] = vec3(0.0, 1.0, 0.0); // 画绿色
        temp_z_buffer[y0 * WindowSizeW + x0] = z;

        int pk = p0;
        if (pk > -dx) { p0 -= dy; x0 += sx; }
        if (pk < dy) { p0 += dx; y0 += sy; }

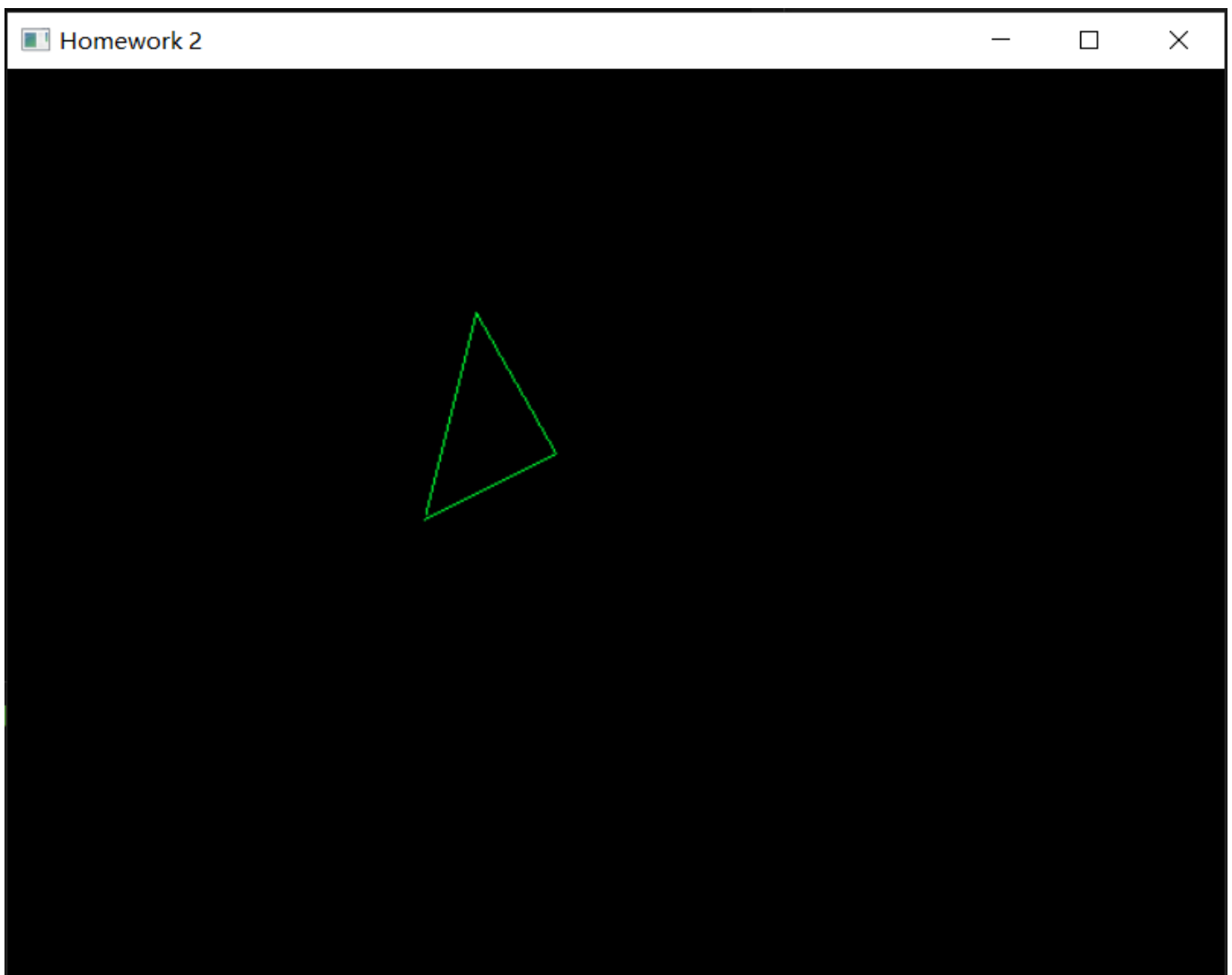
        if (dx > dy) z += dzdx;
        else z += dzdy;
    }
}

```

绘制效率 & 绘制效果

绘制一个三角形，bresenham算法所需的时间大致为13ms

```
read 1 triangles
Render time: 13 ms
Render time: 13 ms
Render time: 13 ms
Render time: 13 ms
Render time: 14 ms
Render time: 14 ms
Render time: 13 ms
Render time: 14 ms
Render time: 13 ms
```



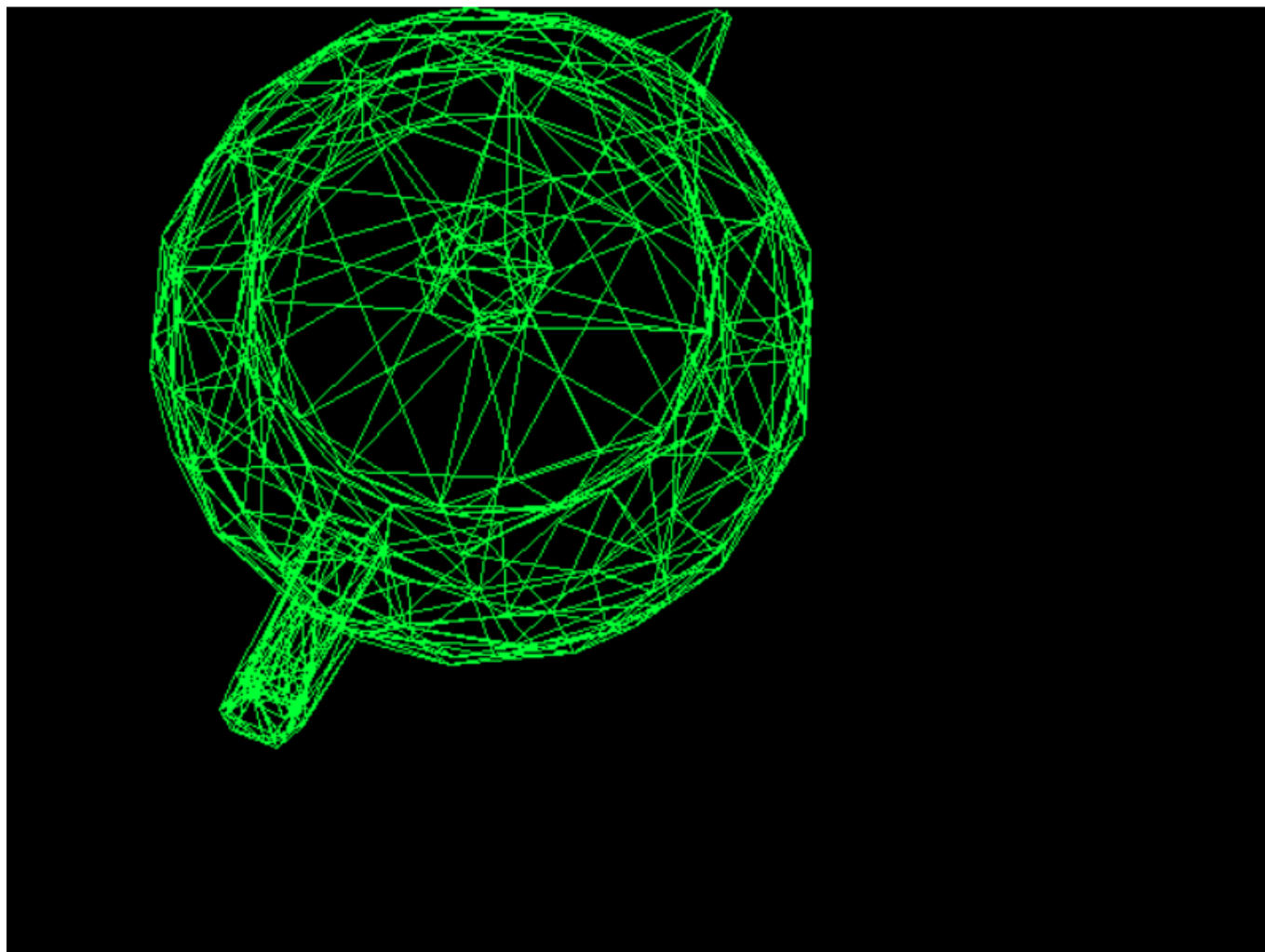
绘制含612个三角形的teapot，bresenham算法所需的时间大约为4700ms

```
read 612 triangles
Render time: 4699 ms
Render time: 4735 ms
Render time: 4693 ms
Render time: 4693 ms
Render time: 4754 ms
```



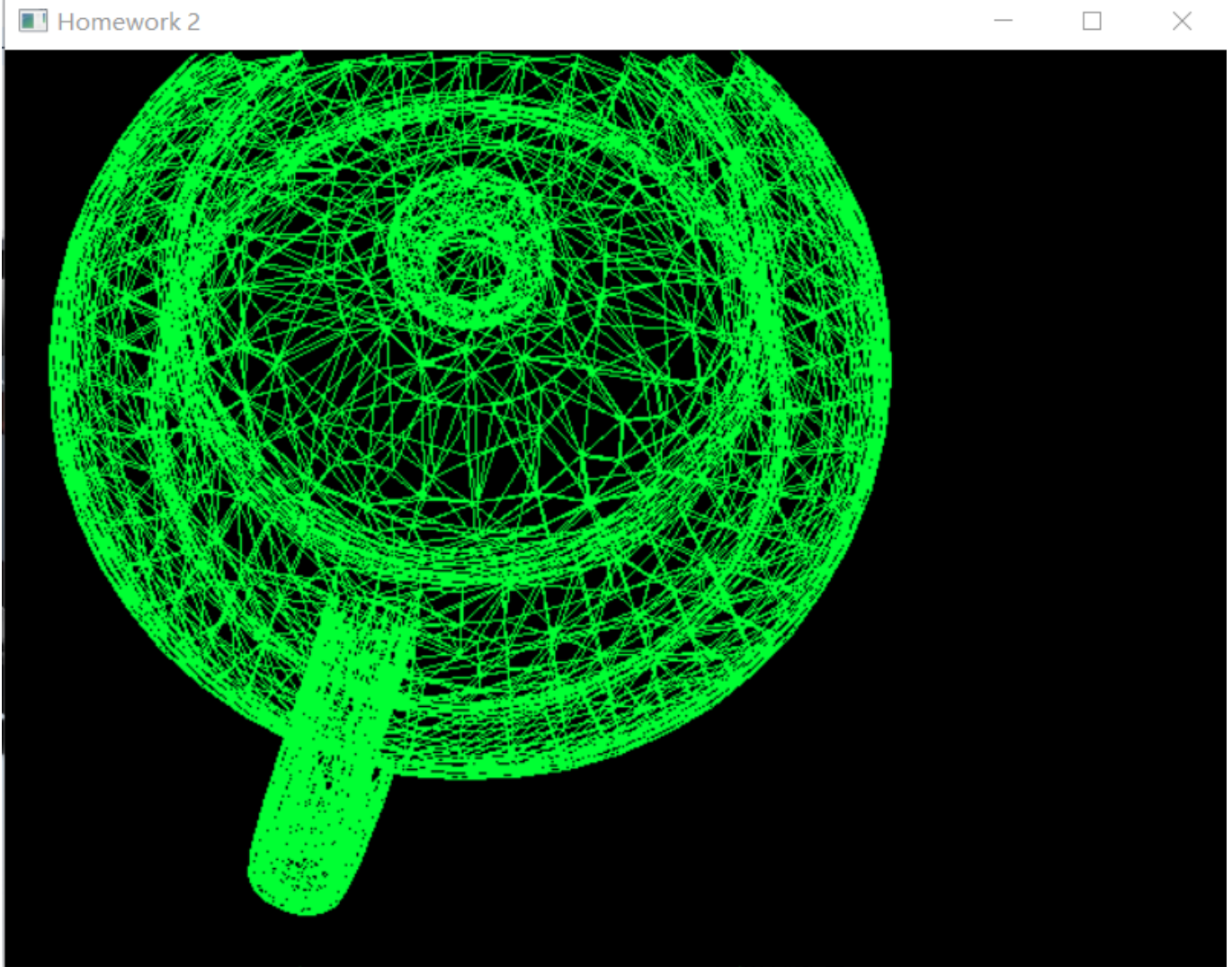
```
Render time: 4739 ms  
Render time: 4688 ms  
Render time: 4713 ms  
Render time: 4722 ms  
Render time: 4757 ms
```

Homework 2



绘制含7657个三角形的teapot, bresenham算法所需时间大约为58000ms

```
read 7657 triangles  
Render time: 59957 ms  
Render time: 59318 ms  
Render time: 57667 ms  
Render time: 58004 ms
```



1.3 用 edge-walking 填充三角形内部颜色

算法原理

edge_walking 算法用于在光栅化过程中填充三角形的内部区域。该算法通过遍历每一行的边缘像素，并根据这些边缘像素之间的关系填充内部像素。算法流程如下：

- 边缘像素提取** 首先，算法遍历整个窗口的每个像素，识别并存储属于三角形边缘的像素。在这里的实现中，边缘像素在缓冲区中具有非黑色（非背景）值，因此通过检查像素是否为非黑色来确定其是否为边缘像素。
- 对每一行的边缘像素进行排序** 为了正确地识别每一行的填充区间，算法对每行的边缘像素的 x 坐标进行排序。这样可以确保从左到右的顺序进行填充。
- 填充三角形内部区域** 对于每一行中的每对边缘像素，算法计算并填充它们之间的区域。在填充时，跳过边缘像素本身，确保只填充位于两边缘像素之间的区域。
- 深度和颜色插值** 在填充过程中，算法通过线性插值计算每个像素的深度值（ z 值），颜色目前暂时被设置为固定的白色。结果存储在 `temp_render_buffer` 和 `temp_z_buffer` 中。

代码实现

```
int MyGLWidget::edge_walking() {
    // 存储每一行的边缘像素
    std::vector<std::vector<int>> edge_table(WindowSizeH);

    for (int y = 0; y < WindowSizeH; ++y) {
        for (int x = 0; x < WindowSizeW; ++x) {
            int index = y * WindowSizeW + x;
            if (temp_render_buffer[index] != vec3(0.0, 0.0, 0.0)) {
                edge_table[y].push_back(x);
            }
        }
    }

    // 填充三角形内部区域
    for (int y = 0; y < WindowSizeH; ++y) {
        if (edge_table[y].size() >= 2) {
            std::sort(edge_table[y].begin(), edge_table[y].end());
            for (size_t i = 0; i < edge_table[y].size(); i += 1) {
                if (i + 1 < edge_table[y].size()) {
                    int x_start = edge_table[y][i];
                    int x_end = edge_table[y][i + 1];

                    // 避免填充到边缘像素
                    if (x_start == x_end) continue;

                    // 填充中间像素
                    float z_start = temp_z_buffer[y * WindowSizeW + x_start];
                    float z_end = temp_z_buffer[y * WindowSizeW + x_end];

                    //vec3 color_start = temp_render_buffer[y * WindowSizeW +
x_start];
                    //vec3 color_end = temp_render_buffer[y * WindowSizeW +
x_end];

                    for (int x = x_start + 1; x < x_end; ++x) {
                        int index = y * WindowSizeW + x;

                        // 插值计算深度值
                        float t = static_cast<float>(x - x_start) / (x_end -
x_start);

                        float interpolated_z = (1 - t) * z_start + t * z_end;

                        // 插值计算颜色值
                        //vec3 interpolated_color = (1 - t) * color_start + t *
color_end;

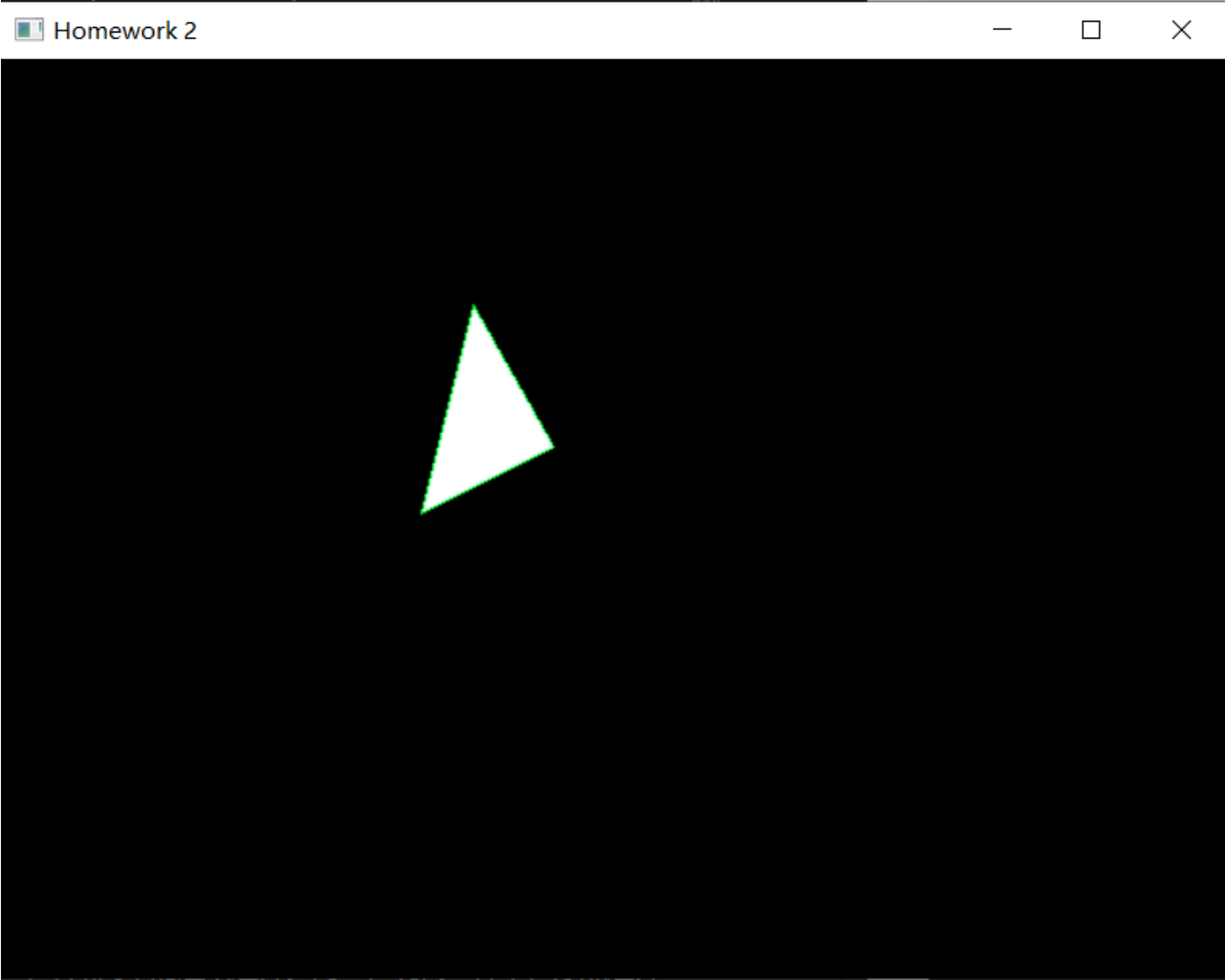
                        vec3 interpolated_color = vec3(1.0, 1.0, 1.0); // 暂时直接
填充白色

                        // 写入缓冲区
                        temp_z_buffer[index] = interpolated_z;
                        temp_render_buffer[index] = interpolated_color;
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

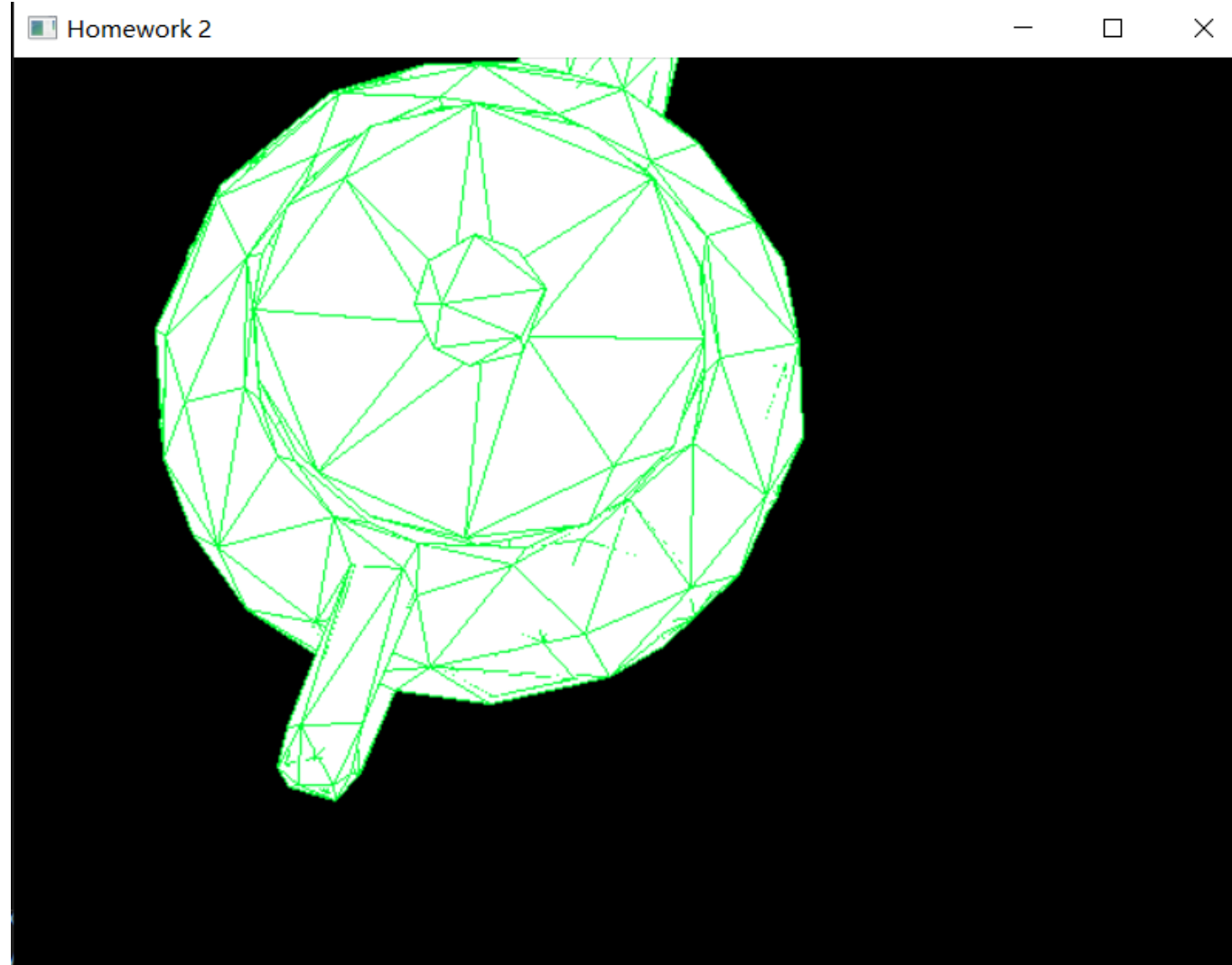
```
        }  
    }  
}  
return 0;  
}
```

绘制效果

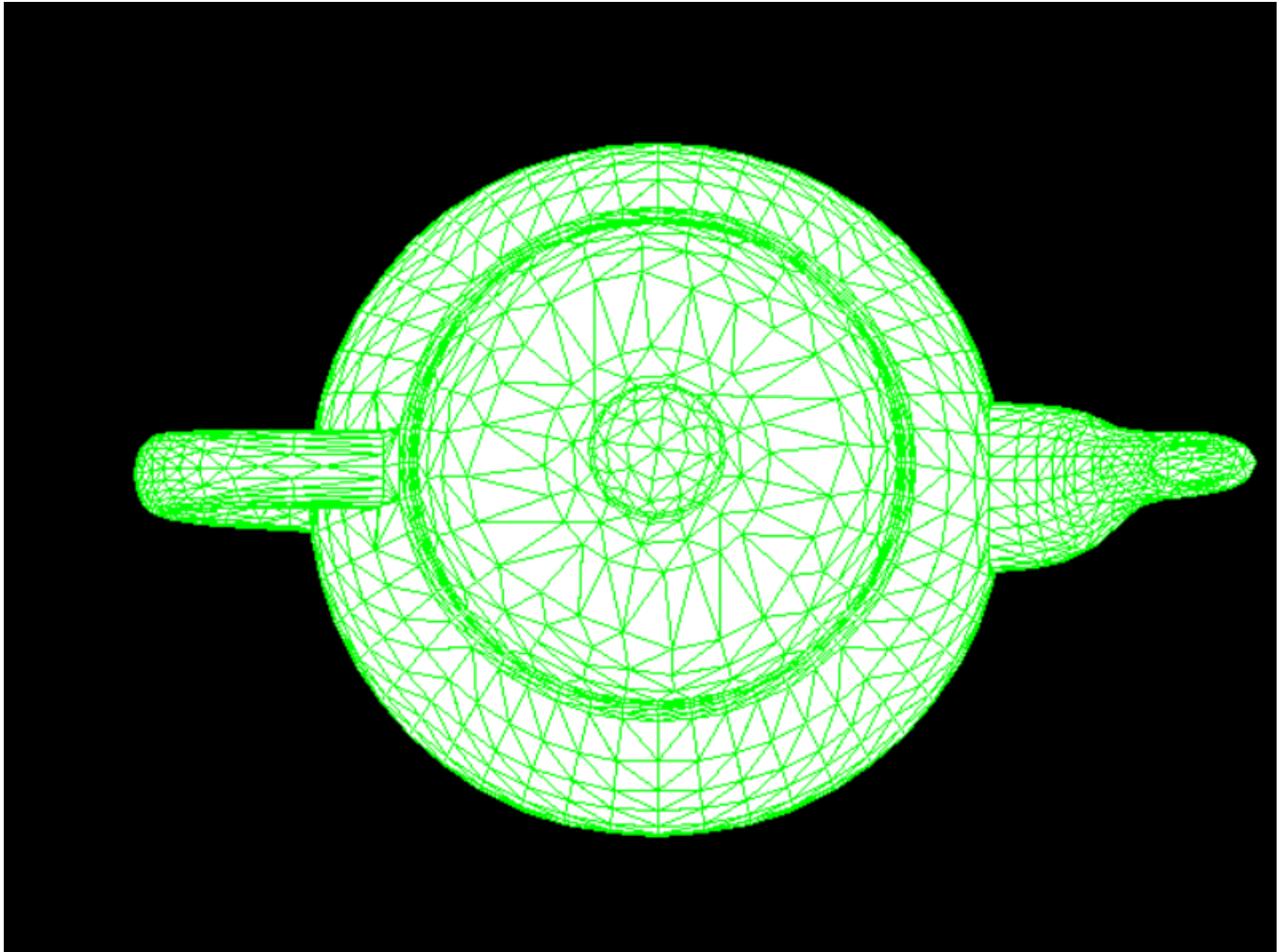
一个三角形 (using DDA)



含612个三角形的teapot (using DDA)



含7657个三角形的teapot (using DDA)



1.4 讨论

分析上述实际运行时间，发现DDA与Bresenham在绘制不同面数的模型时所耗费的时间差不多。更准确地讲，DDA的绘制效率会稍微高一点。虽然说 Bresenham 采用的是整数运算，避免了浮点运算，但是其分支逻辑较多，特别是判断条件较多（如两个 if 条件），可能会导致在硬件流水线中效率不如简单的连续运算。同时，现代硬件中，浮点运算单元的优化使浮点加法和整数加法的性能差距缩小，甚至浮点加法的吞吐量更高，尤其在流水线深度较高的情况下。因此，DDA的绘制效率更高是合理的。

实验二：实现光照、着色

下列的三种方法都是对三角形内部进行着色，对于三角形的顶点的着色，我们在此统一采用Phong Reflectance Model，然后再通过以下不同的插值方法计算三角形内部像素的值。

在实现GOURAUD, PHONG, BLINN_PHONG前，我们需要修改原来的代码逻辑。由于edge_walking()方法负责对三角形内部进行着色，我们补充修改其实现如下，在计算颜色值时动态调用这三种模型。

```
int MyGLWidget::edge_walking(FragmentAttr* transformedVertices) {  
    // 存储每一行的边缘像素  
    std::vector<std::vector<int>> edge_table(WindowSizeH);  
    bool firstFilledLineFound = false;  
    int firstFilledLine = -1; // 记录第一个填充的行
```

```

for (int y = 0; y < WindowSizeH; ++y) {
    for (int x = 0; x < WindowSizeW; ++x) {
        int index = y * WindowSizeW + x;
        if (temp_render_buffer[index] != vec3(0.0, 0.0, 0.0)) {
            edge_table[y].push_back(x);
        }
    }
    if (!firstFilledLineFound && edge_table[y].size() > 1) {
        firstFilledLine = y;
        firstFilledLineFound = true;
    }
}

// 填充三角形内部区域
for (int y = 0; y < WindowSizeH; ++y) {
    if (edge_table[y].size() >= 2) {
        std::sort(edge_table[y].begin(), edge_table[y].end());
        for (size_t i = 0; i < edge_table[y].size(); i += 1) {
            if (i + 1 < edge_table[y].size()) {
                int x_start = edge_table[y][i];
                int x_end = edge_table[y][i + 1];

                float z_start = temp_z_buffer[y * WindowSizeW + x_start];
                float z_end = temp_z_buffer[y * WindowSizeW + x_end];

                for (int x = x_start + 1; x < x_end; ++x) {
                    int index = y * WindowSizeW + x;

                    // 插值计算深度值
                    float t = static_cast<float>(x - x_start) / (x_end -
x_start);

                    float interpolated_z = (1 - t) * z_start + t * z_end;

                    // 插值计算颜色值
                    switch (shadingMode) {
                        case GOURAUD:
                            GouraudShading(x, y, transformedVertices, index);
                            break;
                        case PHONG:
                            PhongShading(x, y, transformedVertices, index);
                            break;
                        case BLINN_PHONG:
                            BlinnPhongShading(x, y, transformedVertices,
index);

                            break;
                    }
                    //vec3 interpolated_color = vec3(1.0, 1.0, 1.0); // 暂时直
接填充白色

                    // 写入缓冲区
                    temp_z_buffer[index] = interpolated_z;
                }
            }
        }
    }
}

```



```

    }
    }
    }
    return firstFilledLine != -1 ? firstFilledLine : 0;
}

```

2.1 用 Gouraud 实现三角形内部的着色

算法原理

Gouraud 算法是基于插值的方法，在三角形的顶点处计算颜色，然后通过插值技术将这些颜色扩展到三角形的其他部分，从而实现平滑的过渡效果。其主要优点是计算效率高，但缺点是对于某些光照效果（如高光）表现不够理想。算法流程如下：

- **顶点光照计算**：首先在多边形的每个顶点上计算光照模型（如 Lambertian 光照或 Phong 光照模型），得到每个顶点的颜色。
- **颜色插值**：接着，在多边形的内部（即三角形内的其他像素）进行颜色插值，利用顶点的颜色进行平滑过渡。具体来说，使用线性插值的方法，推算每个像素的颜色。对于一个三角形，其三个顶点的颜色分别为 $C_1C_2C_3$ ，在该三角形内部某个像素的颜色 C 可以通过以下公式计算

$$C = \lambda_1 C_1 + \lambda_2 C_2 + \lambda_3 C_3$$

$\lambda_1\lambda_2\lambda_3$ 为该像素到三角形三个顶点的相对权重，基于像素与顶点之间的相对距离进行计算。

代码实现

根据 GAMES101 课程作业中给出的处理方式，我们统一通过计算**重心坐标**的方式来得到特定像素到其三角形三个顶点的相对权重。

```

void MyGLWidget::GouraudShading(int x, int y, FragmentAttr* v, int index) {
    // 重心坐标
    float alpha = (((float)(y - v[1].y) * (v[2].x - v[1].x) - (float)(x - v[1].x)
    * (v[2].y - v[1].y))) /
        ((float)(v[0].y - v[1].y) * (v[2].x - v[1].x) - (float)(v[0].x -
v[1].x) * (v[2].y - v[1].y));
    float beta = ((float)(y - v[2].y) * (v[0].x - v[2].x) - (float)(x - v[2].x) *
(v[0].y - v[2].y)) /
        ((float)(v[1].y - v[2].y) * (v[0].x - v[2].x) - (float)(v[1].x -
v[2].x) * (v[0].y - v[2].y));
    float gamma = 1 - alpha - beta;

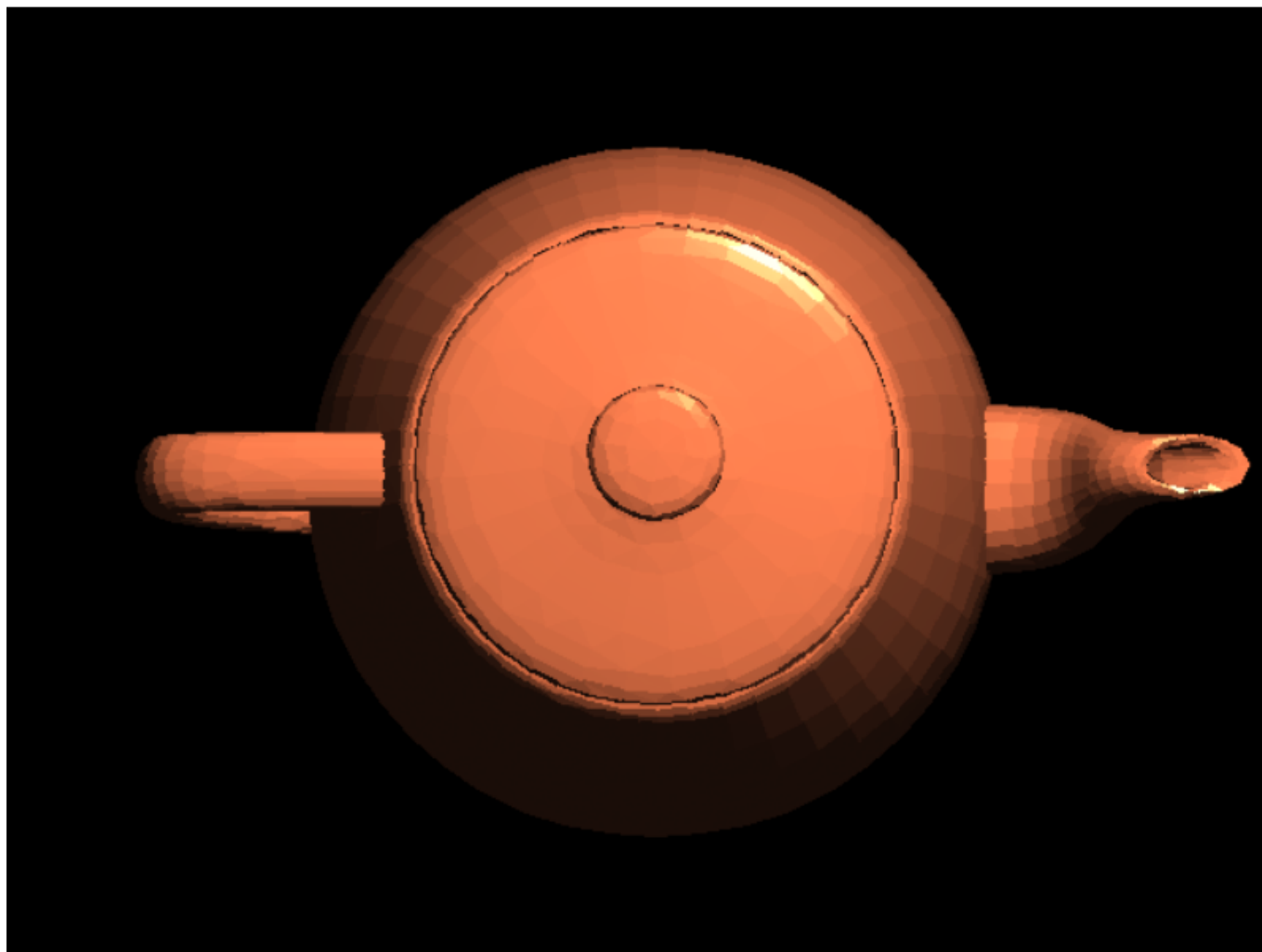
    vec3 color = alpha * v[0].color + beta * v[1].color + gamma * v[2].color;
    temp_render_buffer[index] = color;
}

```

绘制效果 & 渲染效率

Render time: 70904 ms

Homework 2



2.2 用 Phong 模型实现三角形内部的着色

算法原理

对法向量插值，再根据插值法向量计算每个像素的光照。算法流程如下：

- 在三角形的每个顶点处提供法向量
- 对三角形内部的法向量进行插值处理
- 在每个像素处，使用插值后的法向量重新计算光照方程，得到像素的最终颜色

代码实现

```
vec3 MyGLWidget::PhongShading(FragmentAttr& nowPixelResult) {  
  
    vec3 norm = glm::normalize(nowPixelResult.normal);  
    vec3 lightDir = glm::normalize(lightPosition - nowPixelResult.pos_mv);  
    vec3 viewDir = glm::normalize(camPosition - nowPixelResult.pos_mv);  
    vec3 reflectDir = glm::reflect(-lightDir, norm);  
  
    vec3 ambient = ambientStrength * lightColor;
```

```
float diff = glm::max(glm::dot(norm, lightDir), 0.0f);
vec3 diffuse = diff * lightColor;

float spec = glm::pow(glm::max(glm::dot(viewDir, reflectDir), 0.0f), 16);
vec3 specular = specularStrength * spec * lightColor;

vec3 color = (ambient + diffuse + specular) * objectColor;
return color;
}

void MyGLWidget::PhongShading(int x, int y, FragmentAttr* v, int index) {
    // 重心坐标
    float alpha = (((float)(y - v[1].y) * (v[2].x - v[1].x) - (float)(x - v[1].x)
    * (v[2].y - v[1].y))) /
    ((float)(v[0].y - v[1].y) * (v[2].x - v[1].x) - (float)(v[0].x - v[1].x) *
    (v[2].y - v[1].y));
    float beta = ((float)(y - v[2].y) * (v[0].x - v[2].x) - (float)(x - v[2].x) *
    (v[0].y - v[2].y)) /
    ((float)(v[1].y - v[2].y) * (v[0].x - v[2].x) - (float)(v[1].x - v[2].x) *
    (v[0].y - v[2].y));
    float gamma = 1 - alpha - beta;

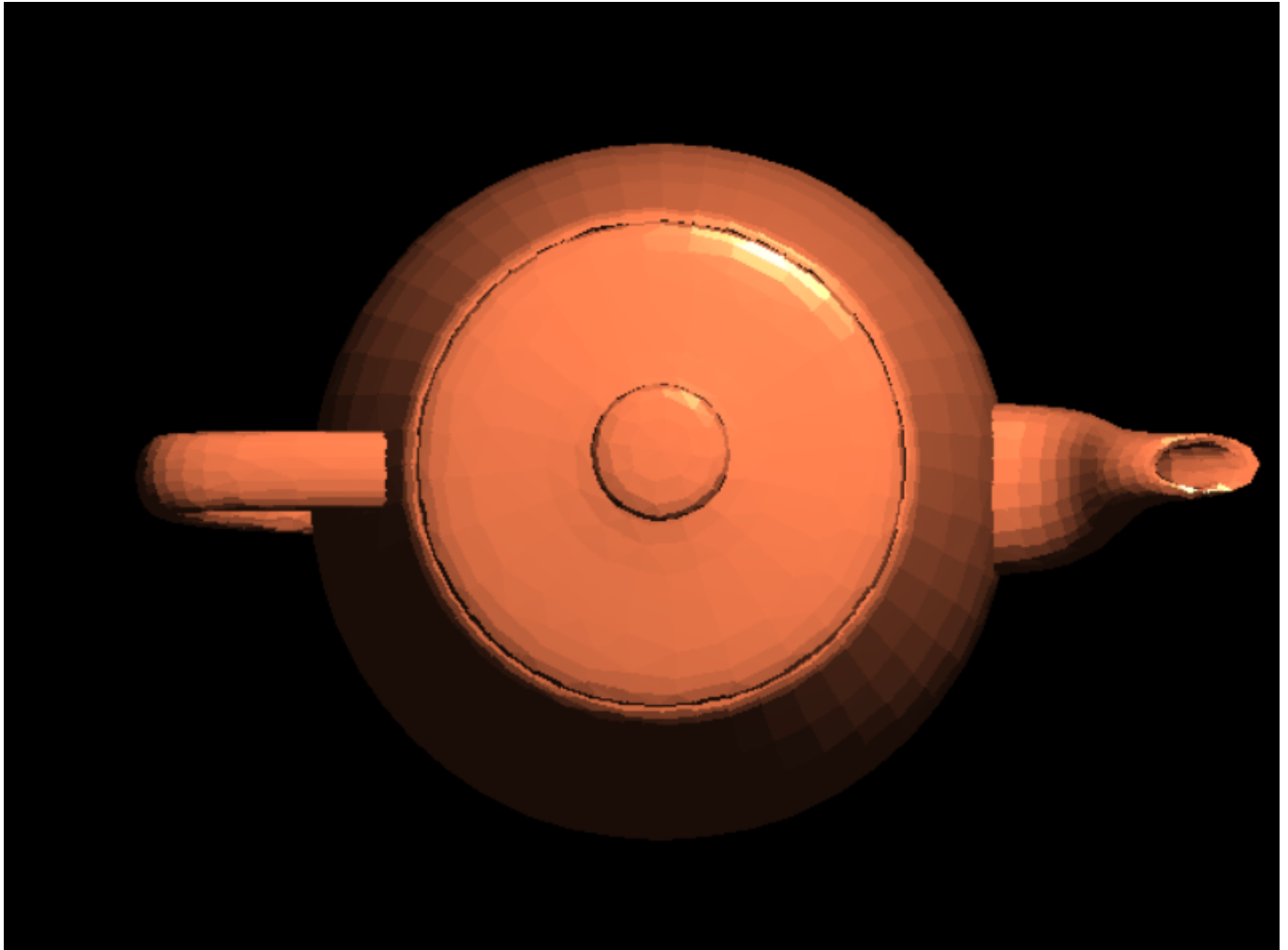
    vec3 interpolatedNormal = alpha * v[0].normal + beta * v[1].normal + gamma *
    v[2].normal;
    vec3 interpolatedPosMV = alpha * vec3(v[0].pos_mv) +
    beta * vec3(v[1].pos_mv) +
    gamma * vec3(v[2].pos_mv);

    FragmentAttr nowPixelResult(x, y, 0.0f, 0);
    nowPixelResult.normal = glm::normalize(interpolatedNormal);
    nowPixelResult.pos_mv = interpolatedPosMV;

    vec3 finalColor = PhongShading(nowPixelResult);
    temp_render_buffer[index] = finalColor;
}
```

绘制效果 & 渲染效率

Render time: 71152 ms



2.3 用 Blinn-Phong 实现三角形内部的着色

算法原理

与 Phong 着色类似，但改进了光照计算中的高光部分。算法流程如下：

- 在三角形的每个顶点处计算法向量和光照信息
- 在每个像素处，插值法向量并计算半程向量（光源方向与观察方向的中点向量）
- 使用插值后的法向量和半程向量计算高光分量以及最终像素颜色

代码实现

```
vec3 MyGLWidget::BlinnPhong(FragmentAttr& nowPixelResult) {  
  
    vec3 norm = glm::normalize(nowPixelResult.normal);  
    vec3 lightDir = glm::normalize(lightPosition - nowPixelResult.pos_mv);  
    vec3 viewDir = glm::normalize(camPosition - nowPixelResult.pos_mv);  
  
    vec3 halfDir = glm::normalize(lightDir + viewDir);  
  
    vec3 ambient = ambientStrenght * lightColor;  
  
    float diff = glm::max(glm::dot(norm, lightDir), 0.0f);
```

```
    vec3 diffuse = diff * lightColor;

    float spec = glm::pow(glm::max(glm::dot(norm, halfDir), 0.0f), 16);
    vec3 specular = specularStrength * spec * lightColor;

    vec3 color = (ambient + diffuse + specular) * objectColor;
    return color;
}

void MyGLWidget::BlinnPhongShading(int x, int y, FragmentAttr* v, int index) {
    // 重心坐标
    float alpha = (((float)(y - v[1].y) * (v[2].x - v[1].x) - (float)(x - v[1].x) *
    * (v[2].y - v[1].y)) /
        ((float)(v[0].y - v[1].y) * (v[2].x - v[1].x) - (float)(v[0].x - v[1].x) *
    (v[2].y - v[1].y)));
    float beta = ((float)(y - v[2].y) * (v[0].x - v[2].x) - (float)(x - v[2].x) *
    (v[0].y - v[2].y)) /
        ((float)(v[1].y - v[2].y) * (v[0].x - v[2].x) - (float)(v[1].x - v[2].x) *
    (v[0].y - v[2].y)));
    float gamma = 1 - alpha - beta;

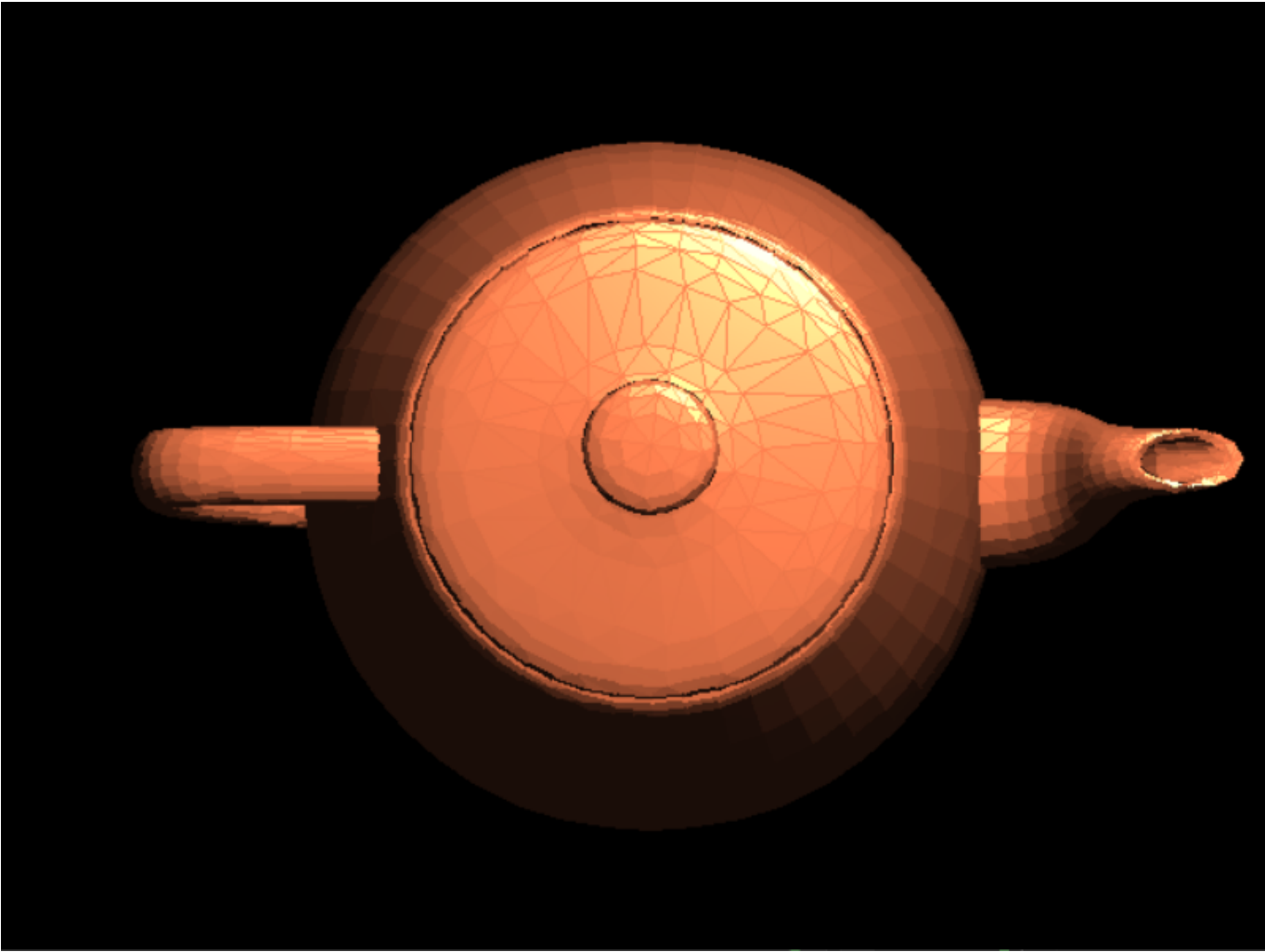
    vec3 interpolatedNormal = alpha * v[0].normal + beta * v[1].normal + gamma *
    v[2].normal;
    vec3 interpolatedPosMV = alpha * vec3(v[0].pos_mv) +
        beta * vec3(v[1].pos_mv) +
        gamma * vec3(v[2].pos_mv);

    FragmentAttr nowPixelResult(x, y, 0.0f, 0);
    nowPixelResult.normal = glm::normalize(interpolatedNormal);
    nowPixelResult.pos_mv = interpolatedPosMV;

    vec3 finalColor = BlinnPhong(nowPixelResult);
    temp_render_buffer[index] = finalColor;
}
```

绘制效果 & 渲染效率

Render time: 71684 ms



2.4 讨论

在 Intel i7-9750H 处理器默认单核上运行本项目，Line Drawing Algorithm均选择DDA，仅渲染1帧时三种着色模型的开销如下

Method	time / ms
Gouraud	70904
Phong	71152
Blinn-Phong	71684

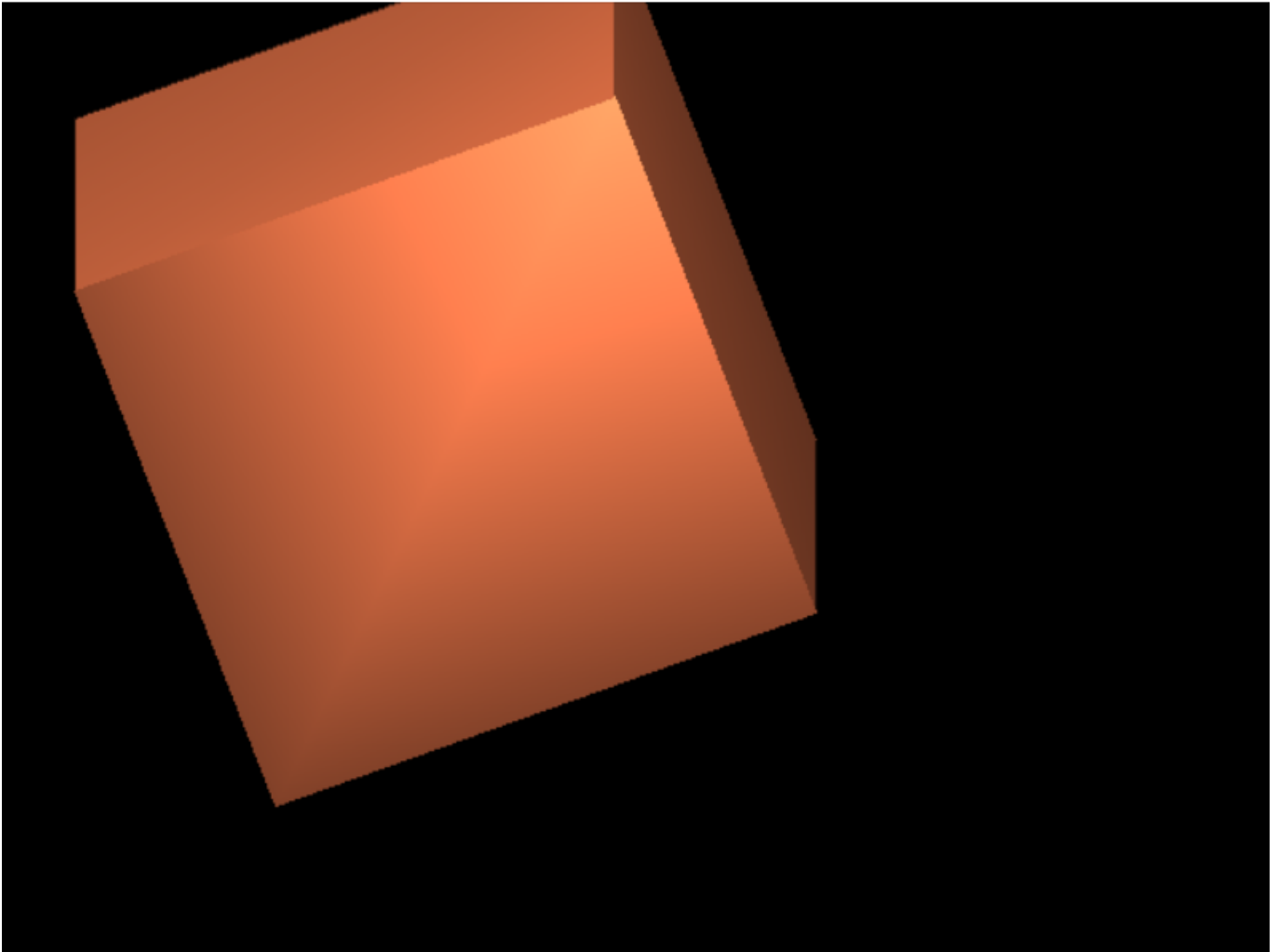
发现三种模型渲染效率相近，Gouraud由于是直接对像素值进行插值，所以计算开销最小，而Phong和Blinn-Phong都需要对每个像素计算插值后的法线并应用光照模型，计算开销会稍大。

3. 遇到的问题

3.1 物体不在中心点

前面在渲染的时候发现物体老是有一小部分渲染到画布外面去，如下图所示：

Homework 2



仔细观察发现物体根本就不在画布中央，但看原本代码框架的意思是物体应该在画面的中央：

```
void MyGLWidget::scene_1()
{
    .....
    camLookAt = objModel.centralPoint;    // 看向物体中心
}
```

接着就发现这个地方x和y的位置写反了

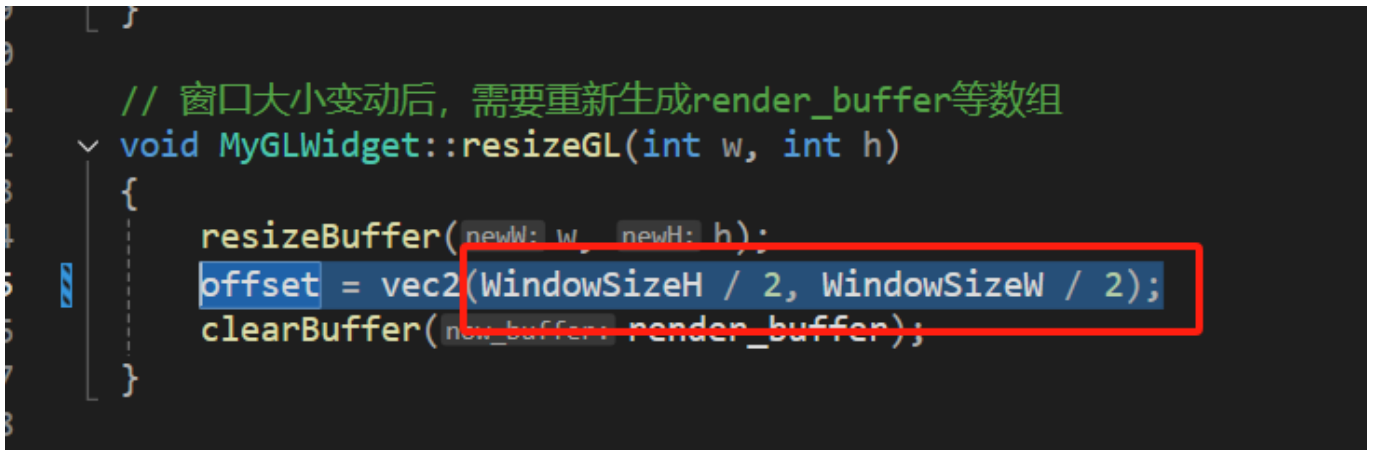
```
clearBuffer(now_buffer, render_buffer);
}

void MyGLWidget::scene_0()
{
    // 选择要加载的model
    objModel.loadModel(paths + "/objs/singleTriangle.obj");

    // 自主设置变换矩阵
    camPosition = vec3(100 * sin(_X degree * 3.14 / 180.0) + objModel.centralPoint.y, 100 * cos(_X degree * 3.14 / 180.0) + objModel.centralPoint.x, 10 + objModel.centralPoint.z);
    camLookAt = objModel.centralPoint;    // 看向物体中心
    camUp = vec3(0, 1, 0);    // 上方向向量
    projMatrix = glm::perspective(glm::radians(20.0f), aspect, 0.1f, 2000.0f);

    // 单一点光源，可以改为数组实现多光源
    lightPosition = objModel.centralPoint + vec3(0, 100, 100);
    clearBuffer(now_buffer, render_buffer);
    clearZBuffer(now_buffer, z_buffer);
    for (int i = 0; i < objModel.triangleCount; i++) {
        Triangle nowTriangle = objModel.getTriangleByID(i);
        //std::cout << "Drawing triangle " << i << std::endl;
        drawTriangle(nowTriangle);
    }
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    renderWithTexture(render_buffer, WindowSizeH, WindowSizeW);
}
```

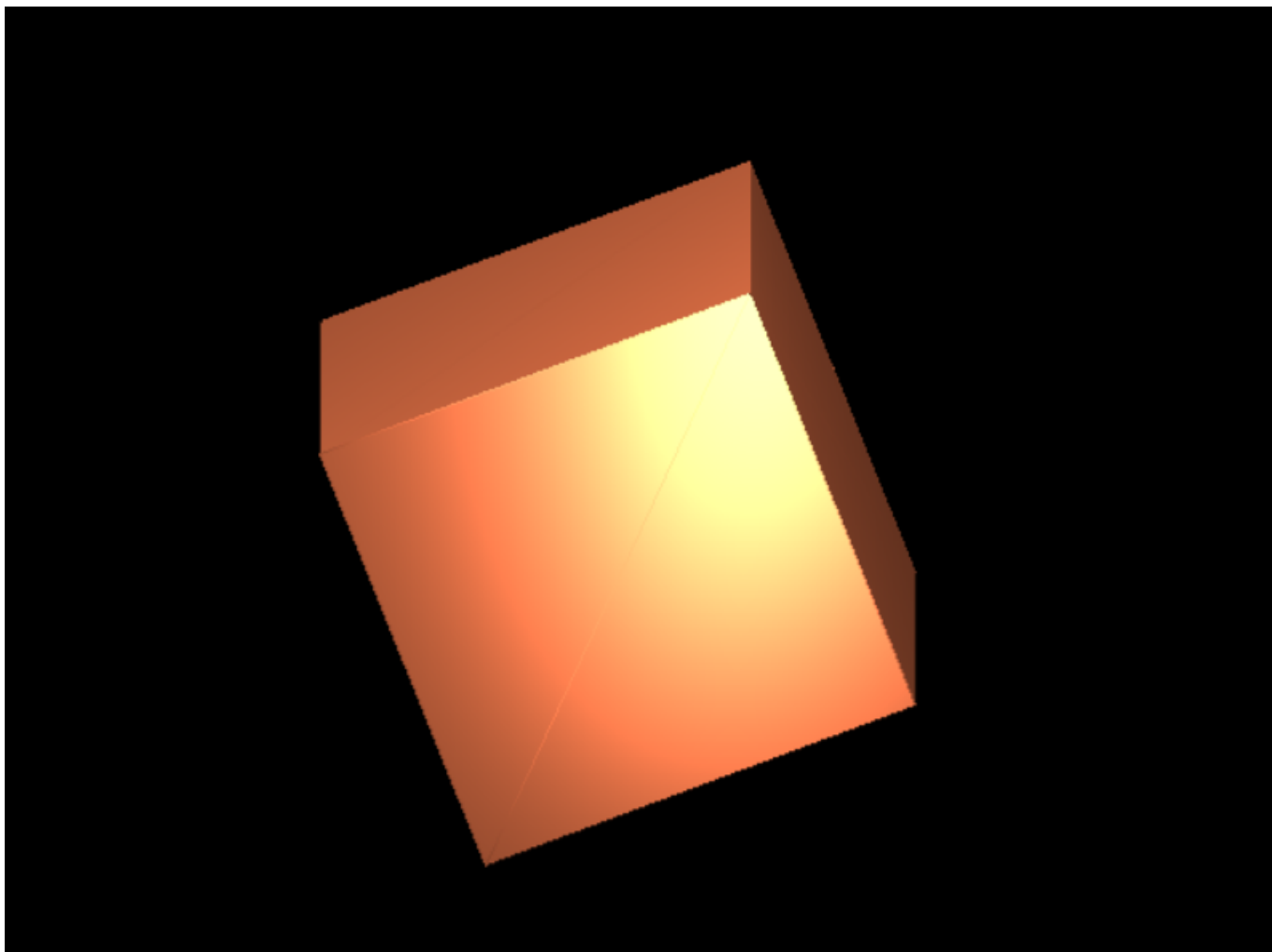
同时resizeGL中计算offset时也弄反了W和H的位置



将顺序调换过来，问题即可解决

```
void MyGLWidget::scene_1()
{
    .....
    camPosition = vec3(100 * sin(degree * 3.14 / 180.0) + objModel.centralPoint.x,
        100 * cos(degree * 3.14 / 180.0) + objModel.centralPoint.y,
        10 + objModel.centralPoint.z);
}
```

```
void MyGLWidget::resizeGL(int w, int h)
{
    resizeBuffer(w, h);
    offset = vec2(WindowSizeW / 2, WindowSizeH / 2);
    clearBuffer(render_buffer);
}
```

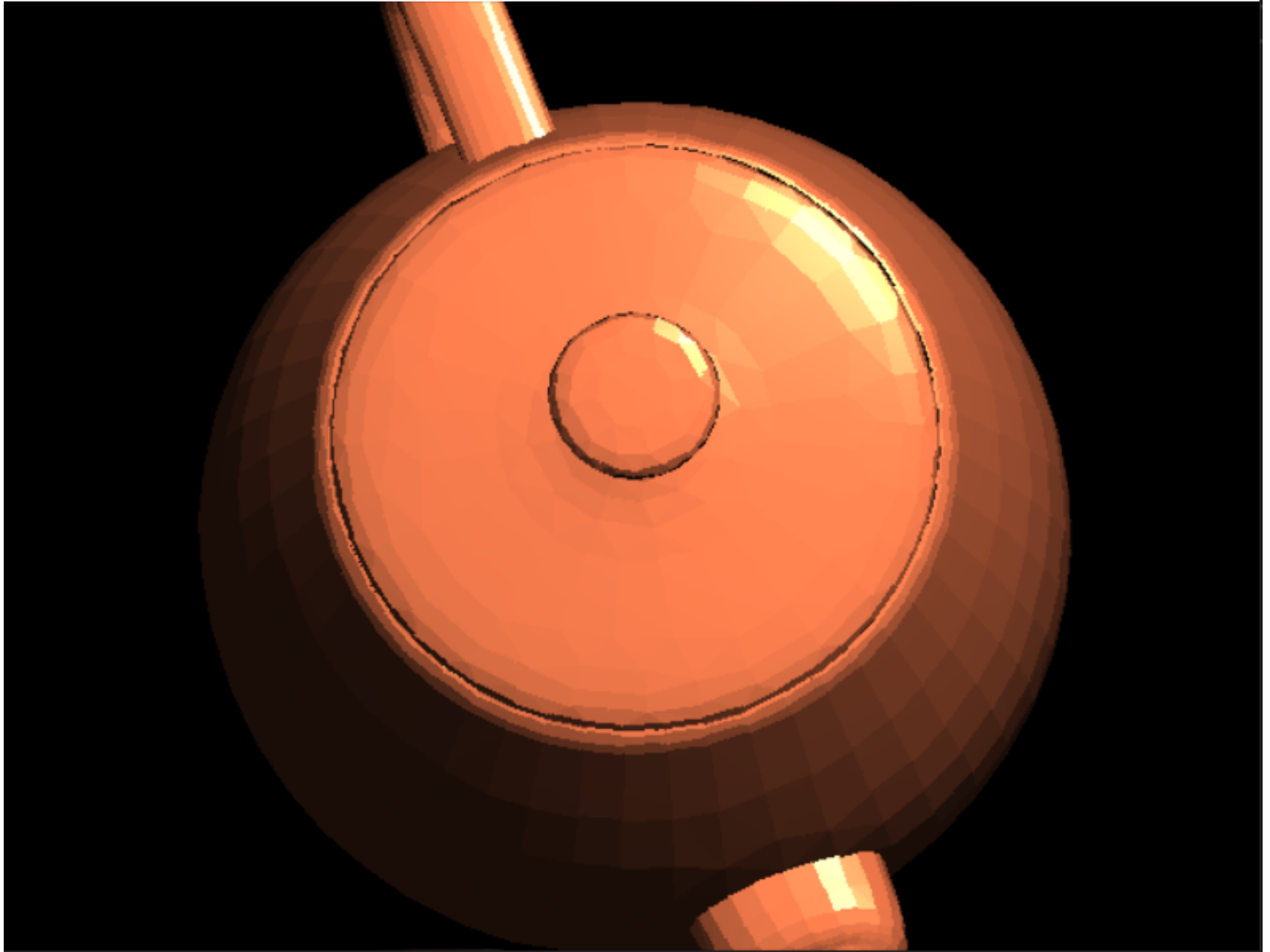


3.2 物体渲染不全

按照原有的配置，就算茶壶调整回画面中心，也有可能渲染不全

Homework 2

— □ ×



我们只需要让视角更宽一点就好了。在scene_1中有这么一行代码：

```
void MyGLWidget::scene_1()
{
    .....
    projMatrix = glm::perspective(radians(20.0f), 1.0f, 0.1f, 2000.0f);
}
```

把glm::perspective第一个参数(fovy)稍微改大一点即可：

```
void MyGLWidget::scene_1()
{
    .....
    projMatrix = glm::perspective(radians(25.0f), 1.0f, 0.1f, 2000.0f);
}
```

问题解决

