



Relatório Técnico

Version 1.0

Gustavo Lopes Rodrigues, Lucas Santiago de Oliveira
25 de novembro de 2021

Conteúdo

1	Introdução	2
2	Organização do código	2
2.1	Qt	2
2.1.1	File	3
2.1.2	Visualizador de Objetos 3D	4
2.1.3	Botão de saída	5
2.1.4	Barra de status	5
2.1.5	Abas de edição	6
2.2	Código	6
3	Detalhando modelos matemáticos	6

1 Introdução

Esse programa feito para a disciplina de Computação gráfica tem como objetivo integrar C++, Qt e OpenGL para fazer uma aplicação que seja capaz de abrir arquivos .off (Object File Format) e manipulá-los. O programa, em grande parte, consiste na implementação do artigo *"Interactive Graphics Applications with OpenGL Shading Language and Qt"* com apenas algumas melhoras a sua interface e a adição da leitura de malha mista como uma nova funcionalidade.

2 Organização do código

Utilizamos C++ como a linguagem de programação, o Qt como o framework para construir a interface visual no qual o usuário interage e o OpenGL é a API gráfica que renderiza os objetos, processa shaders e texturas. As seções a seguir serão separadas da seguinte forma: primeiro apresentaremos a comunicação entre a interface visual do Qt e o código para em seguida apresentarmos o código em si e sua estruturação.

2.1 Qt

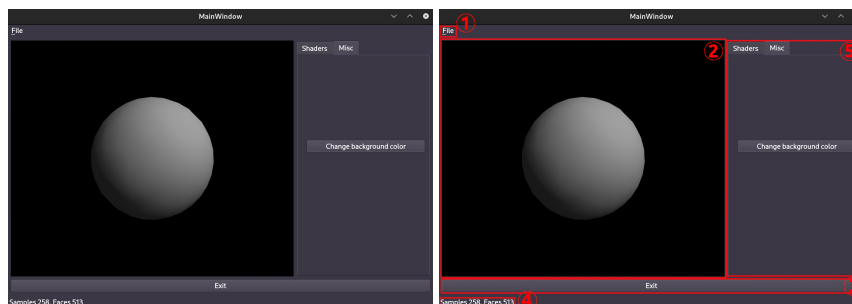


Figura 1: À esquerda temos a principal interface do programa e ao lado temos a mesma interface com marcações para sinalizar os principais componentes.

A área de interação do Qt é composta de Widgets, desde os botões, até o canvas do OpenGL, todos os elementos são Widgets que podem ser dimensionados na tela e mais importante, podem usar sinais para comunicar entre-si.

2.1.1 File

Primeiro temos o QMenuBar responsável em expandir e mostrar as duas opções presentes:

- **Open** - O primeiro QMenu possui um QAction, um sinal conectado com o visualizador dos objetos (GLWidget). Quando acionado (triggered) realiza a ação de abrir o gerenciador de arquivos e abrir um arquivo .off.
- **Screenshot** - O outro QMenu possui um QAction que conecta ao GLWidget. Quando acionado (triggered) realiza a ação de abrir o gerenciador de arquivos e permite o usuário salvar o frame atual do GLWidget como uma imagem png.

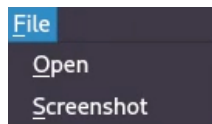


Figura 2: O botão **File** expandido

Além disso, o QMenuBar possui **Keybinds**, atalhos do teclado do usuário, que permitem que todas as interações com o QMenuBar sejam mais rápidas. Eis a seguir os keybinds implementados:

- **Alt + f** → clicar no botão *File*
 - **Alt + f + o** → abrir um arquivo
 - **Alt + f + s** → salvar uma captura de tela

2.1.2 Visualizador de Objetos 3D

O principal componente da aplicação, a janela onde os objetos 3D são exibidos é um GLWidget, em que há grande parte da implementação da API do OpenGL.

Esta janela ilustra o resultado final do processamento dos objetos, com texturas e shaders, se necessário. Além de capturar as teclas do teclado e o movimento do mouse.

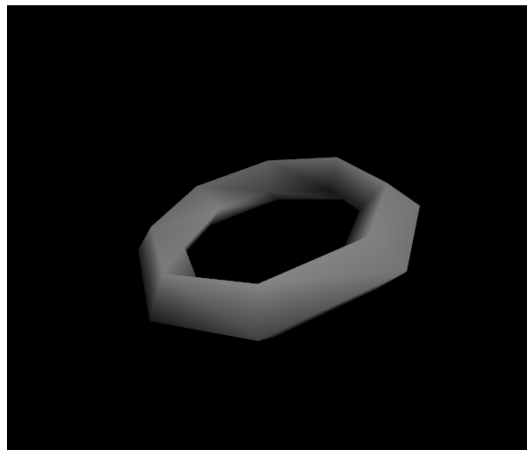


Figura 3: Objeto **octorus.off** sendo exibido na janela

As possíveis entradas de teclado na aplicação são:

Teclado:

- **Número 1 do teclado** → aplicar o algoritmo de *Gouraud*
- **Número 2 do teclado** → aplicar o algoritmo de *Phong*
- **Número 3 do teclado** → aplicar uma textura
- **Número 4 do teclado** → aplicar uma textura com normal
- **Esc** → fechar a aplicação

Mouse:

- **Scroll** - Realizar ampliação/distanciamento (zoom) no objeto atualmente selecionado.
- **Botão direito + movimentar o mouse** - Rotacionar o objeto.

2.1.3 Botão de saída

QPushButton é um widget que possui um sinal ligado a janela principal do programa, ao ser clicado fechará a aplicação.

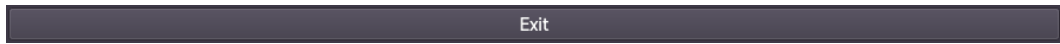


Figura 4: Botão para sair do programa

2.1.4 Barra de status

A barra de status fica no canto inferior da tela informando usuários de quantos *samples* e *faces* foram carregadas do objeto 3D. Esse possui um sinal ligado ao GLWidget, que recebe uma QString com as informações mencionadas.



Samples 32, Faces 66

Figura 5: Barra de status com informações do **octtorus.off**

2.1.5 Abas de edição

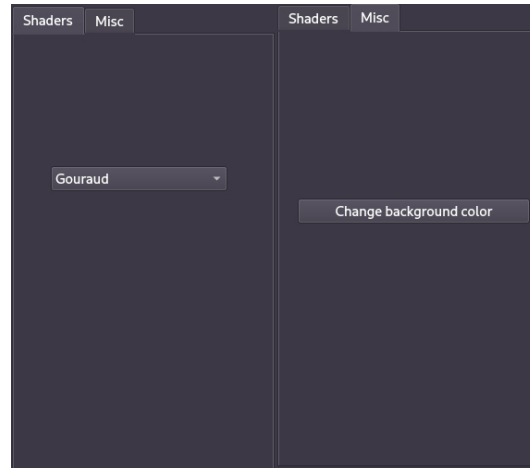


Figura 6: As duas abas de edição

----- Para armazenar as possíveis, utilizamos um gerenciador de abas (QTabWidget), que armazenará duas abas(QWidget): uma responsável em guardar operações com shaders, e outra para trocar cor do fundo do GLWidget. -----

- **Shaders** - Possui um QComboBox, que apresenta vários textos com nome dos possíveis shaders do programa. Após selecionar um, será acionado um sinal que será enviado para o GLWidget pedindo para mudar para o shader especificado pelo usuário.
- **Misc** - Possui um QPushButton, que acionará a paleta de cor do Qt, permitindo que o usuário escolha uma cor para ser a nova cor do fundo (mais informações na seção do código).

2.2 Código

Agora que a comunicação na interface do Qt foi detalhada, podemos passar a explicar a comunicação dentro do código em si.

3 Detalhando modelos matemáticos