

## Übungsblatt 7

Willkommen zur siebten Übung der Veranstaltung *Generative Computergrafik*. Ziel dieses Übungsblatts ist, dass Sie sich etwas intensiver mit **OpenGL** vertraut machen.

Dieses Blatt enthält die zweite von drei verpflichtenden Abgaben. Es ist bis **Montag, den 01. Juli 2024 um 23:55 Uhr** über <https://read.mi.hs-rm.de> abzugeben. Spätere Abgaben oder Abgaben auf anderem Wege, wie z.B. per Email können leider nicht berücksichtigt werden und müssen mit 0 Punkten bewertet werden. Sie sollten daher **frühzeitig mit der Arbeit an diesem Blatt beginnen** und evtl. auch schon früh erste lauffähige Versionen ihrer Lösung hochladen.

Um das Praktikum zu bestehen müssen Sie *insgesamt (über alle drei Abgaben) mindestens 50% aller erreichbaren Punkte* erreichen, wobei *bei jeder der drei Abgaben mindestens 25% der erreichbaren Punkte* erreicht werden müssen.

**Aufgabe 1.** Schreiben Sie ein OpenGL-Programm, das ein **Dreiecks-Netz**, welches im Objekt-Fileformat **obj** als **Indexed Faceset** gespeichert ist, **einlesen und darstellen kann**. Ihr Programm soll **glfw** (siehe <https://www.glfw.org>) als **GUI Toolkit** verwenden. Starten Sie dabei mit dem Skript `oglTemplate.py`.

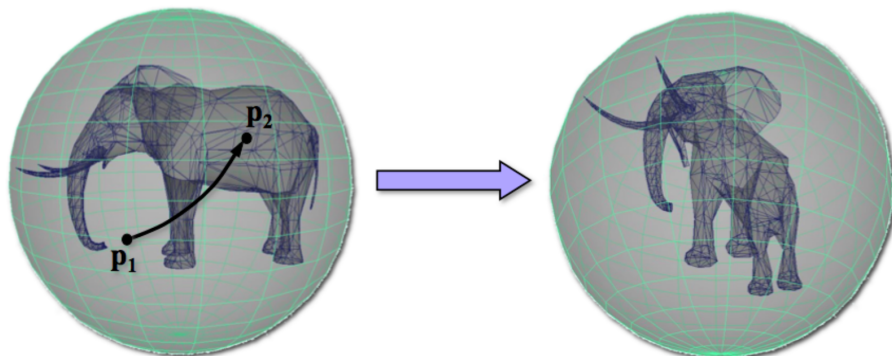
Ihr Programm soll beim Aufruf von `python oglViewer.py object.obj` die Daten aus der Datei `object.obj` einlesen und das zugehörige Modell in einem Fenster darstellen (siehe nachfolgende Abbildungen). Mindestens die fünf Modelle *Stanford-Bunny*, *Cow*, *Elephant*, *Squirrel*, and *Squirrel\_ar* (gegeben im **obj**-Fileformat) soll ihr Viewer korrekt darstellen.



Ihr **obj-Viewer** soll dabei (mindestens) die folgenden Features besitzen:

- **(2 Punkte)** *Einlesen eines obj-Files und Darstellung dessen Inhalts als Polygonnetz (nur Kanten des Dreiecksnetzes werden angezeigt (Wireframe-Darstellung)), zentriert in der Mitte des Canvas, mit Hilfe von VBA/VBOs.*

- (6 Punkte) *Schattierte Darstellung eines beleuchteten Modells* (siehe obige Abbildungen). Die Eigenschaften von Lichtquelle(n) und Objektmaterial(ien) können Sie dabei beliebig wählen. Durch Druck auf die Taste **S** zwischen **Gouraud-Shading**, **Phong-Shading** und **Wireframe** umgeschaltet werden können.
- (2 Punkte) *Umschalten* zwischen **Orthogonal-** und **Zentral- Projektion** durch Druck auf die Taste **P**. In beiden Fällen soll die Kamera geeignet angepasst werden, wenn die Fenstergröße geändert wird, damit keine Verzerrungen entstehen.
- (5 Punkte) *Navigation mit Maus und Tastatur*
  - (2 Punkte) Bei gedrückter *linker Maustaste* soll das 3D Modell mittels *Arcball-Metapher* rotiert werden können. Die *Arcball-Metapher* erlaubt die intuitive 3D Rotation eines Objekts auf Basis von entsprechenden 2D Eingaben mit der Maus. Die wesentliche Erkenntnis dabei ist, dass durch zwei Punkte  $p_1$  und  $p_2$  auf der **Einheitskugel** eine Rotation um die Achse  $v = p_1 \times p_2$  und den Winkel  $\alpha = \arccos \langle p_1, p_2 \rangle$  beschrieben wird. Skalarprod



Ein Druck auf die *linke Maustaste* definiert dabei den Punkt  $p_1$ . Wird die Maus nun bei gedrückter linker Maustaste weiter bewegt, definiert die jeweils aktuelle Mausposition den Punkt  $p_2$ . Die Koordinaten  $(mx, my) \in [0, WIDTH - 1] \times [0, HEIGHT - 1]$  des Mauszeigers können dabei mittels

```
def projectOnSphere(x, y, r):
    x, y = x - WIDTH/2.0, HEIGHT/2.0 - y
    a = min(r*r, x**2 + y**2)
    z = sqrt(r*r - a)
    l = sqrt(x**2 + y**2 + z**2)
    return x/l, y/l, z/l
```

- auf eine entsprechende Kugel über dem Canvas projiziert werden.
- (1 Punkt) Bei gedrückter *mittlerer Maustaste* soll an das Modell **heran-**  
**bzw. weg-gezoomt** werden können.
  - (1 Punkt) Bei gedrückter *rechter Maustaste* soll das Modell parallel zur  
Bildebene **verschoben** werden können.
  - (1 Punkt) **Rotation um die x, y, z Achse** (um einen von Ihnen zu  
wählenden Winkelschritt) bei Druck auf die **X**, **Y**, **Z** Taste.
- (5 Punkte) Das dargestellte Modell soll zusätzlich einen *Schatten* auf eine  
Ebene auf der es steht werfen (siehe Beispiele auf Seite 1). Integrieren Sie  
hierzu das *Shadow Mapping*, wie es beschrieben ist in <https://learnopengl.com/Advanced-Lighting/Shadows/Shadow-Mapping> in ihren Viewer. Dabei  
wird die Szene aus der Sicht der Lichtquelle gerendert. Alles, was man aus  
der Perspektive des Lichts sieht, ist beleuchtet und alles, was man nicht sehen  
kann, muss im Schatten liegen (siehe dazu auch Abbildung 1)

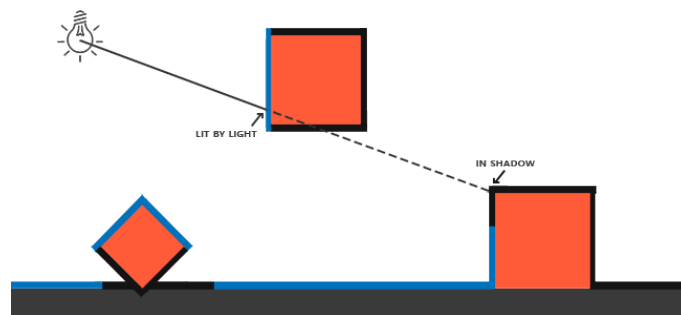


Abbildung 1: Prinzip des Shadow Mappings: Alles, was man aus Sicht einer Lichtquelle sieht, ist beleuchtet. [Bildquelle: <https://learnopengl.com/Advanced-Lighting/Shadows/Shadow-Mapping>]

Beim Shadow Mapping rendert man nun die Szene zweimal. Zuerst aus der Perspektive des Lichts und speichert dabei die resultierenden Tiefenwerte (ähnlich wie bei der "Tiefenprüfung") in einer Textur, der sogenannten *Depth Map* (*Tiefenkarte*) oder auch *Shadow Map* (*Schattenkarte*). Die Tiefenwerte das erste Fragment, das aus der Perspektive des Lichts sichtbar ist. Im zweiten Durchgang rendert man die Szene normal und verwenden die erzeugte Tiefenkarte, um zu berechnen, ob sich Fragmente im Schatten befinden.