

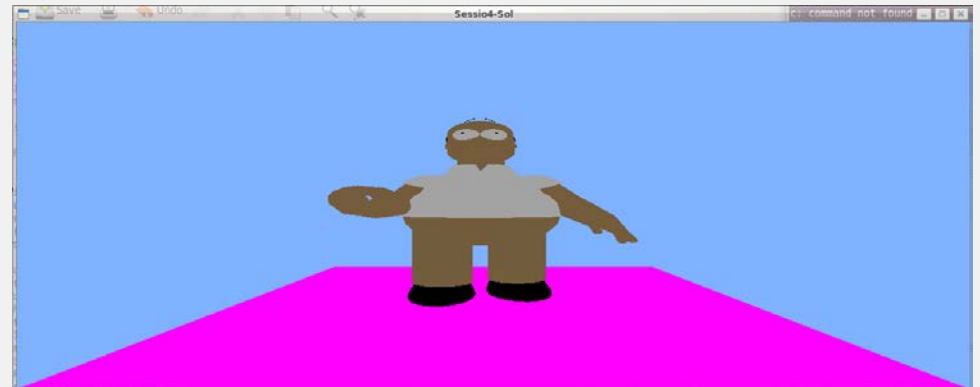
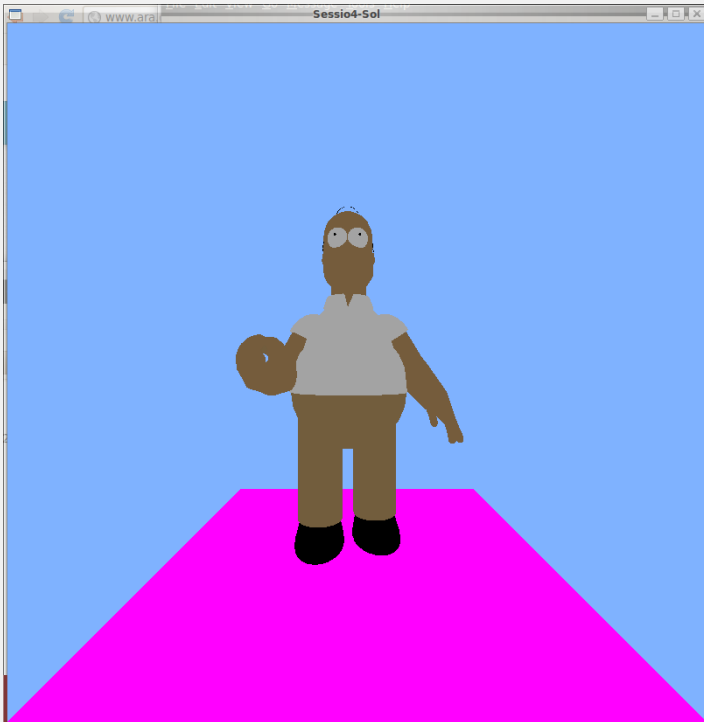
Laboratori OpenGL – Sessió 5

- Redimensionat finestra sense deformació
- Càlcul càmera per a visualitzar objecte qualsevol
- View Matrix amb angles d'Euler i interacció
- Zoom
- Exercici creació i visualització escena

Redimensionat sense deformació

(exercici 1)

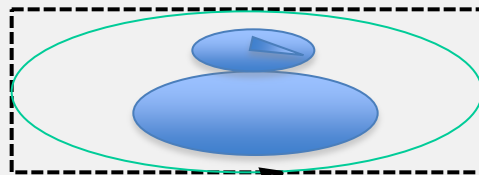
- Quan l'usuari redimensiona la finestra gràfica s'executa automàticament el mètode `resizeGL ()`
- Si aquest mètode només modifica el *viewport*:



Redimensionat sense deformació

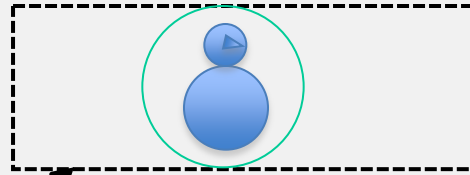
- La relació d'aspecte (ra) del window ha de ser igual que la del viewport:
 $ra_w = ra_v$
- Per tant si canvia la $ra_v \rightarrow$ ha de canviar la $ra_w \rightarrow$ refer perspective (...)

- Si $ra_v > 1$ i $ra_w = ra_v \Rightarrow$ la nova $a_w^* > a_w$ mínima requerida \Rightarrow No es retalla



Amb $ra_w=1$

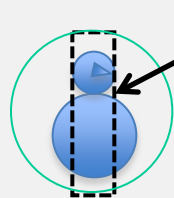
Viewport
 $ra_v > 1$



Amb $ra_w^*=ra_v$

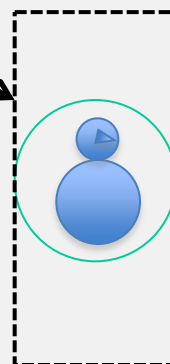
no cal modificar α_v (FOV)

- Si $ra_v < 1 \Rightarrow ra_w^* < ra_w \Rightarrow a_w^* < a_w \Rightarrow$ retallarà; per evitar-ho cal incrementar l'angle d'obertura (quedarà espai lliure a dalt i a baix)



Amb $ra_w=ra_v$

viewport



- Amb $ra_w = ra_v$ i nou FOV

- $FOV = 2 \alpha_v^*$ on $\alpha_v^* = \arctg(\tg(\alpha_v) / ra_v)$

- Sempre cal calcular el nou angle a partir de l'inicial (*window* quadrat).

Redimensionat sense deformació

- El mètode `resizeGL` rep com a paràmetres l'amplada i alçada de la finestra gràfica
 - `void resizeGL (int width, int height);`
- Mètodes de `QGLWidget` que ens poden ser útils:
 - `width ()` → retorna amplada de la finestra gràfica (int)
 - `height ()` → retorna alçada de la finestra gràfica (int)

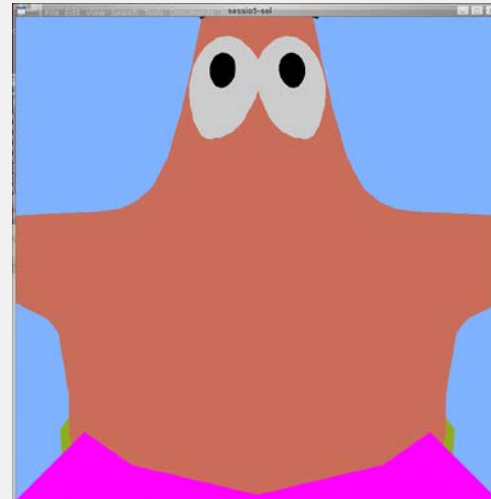
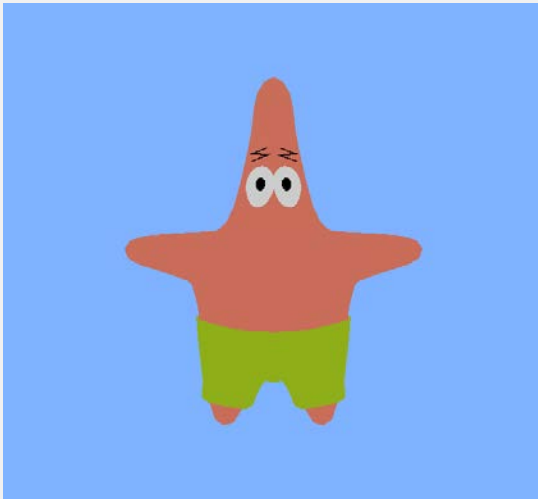
// possible càlcul de la relació d'aspecte del viewport

`double ra = double (width ()) / double (height ());`

Pintar objecte qualsevol

(exercici 2)

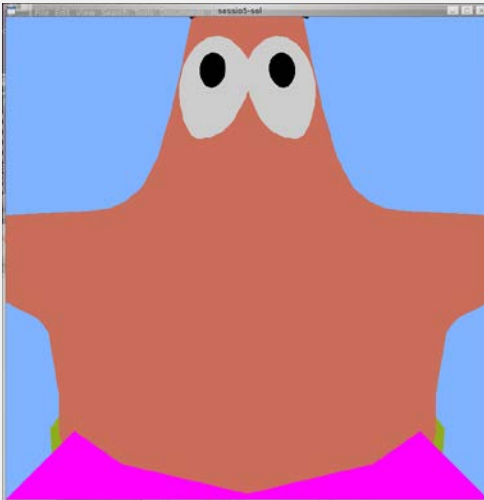
- Pintem el Patricio.obj
 - Model no centrat a l'origen i de mides no controlades (decisió del dissenyador del model)
 - Cal calcular la capsula contenidora del model
 - Es vol el model **sense escalar** i **centrat a l'origen** de coordenades
 - Cal afegir transformacions de model necessàries per a centrar el model



Pintar objecte qualsevol

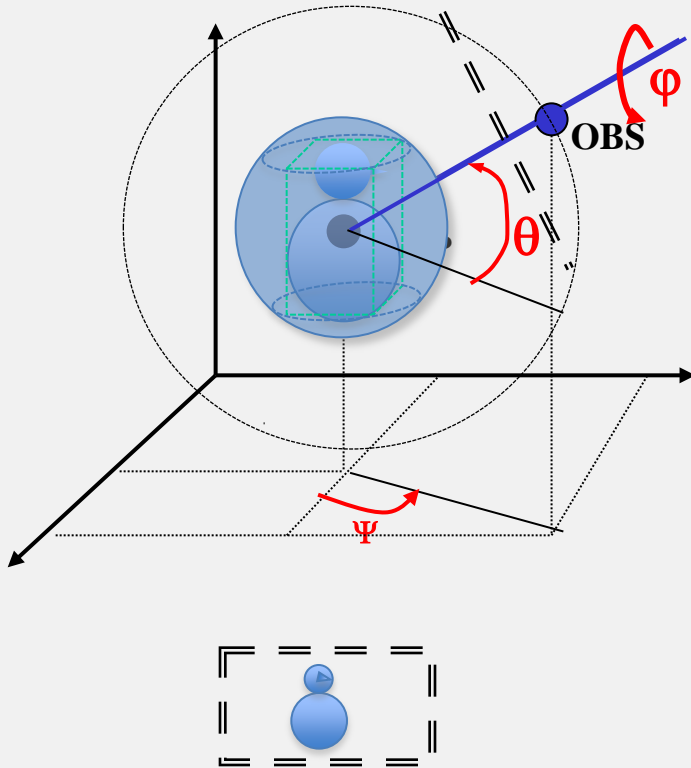
(exercici 2)

- Recalculem càmera
 - Model del Patricio no hi cap a la càmera que tenim
 - Cal recalcular els paràmetres (de posició i orientació i òptica) de la càmera perspectiva per a veure'l sencer i ocupant el màxim del *viewport*
 - Què ha passat amb el terra?
 - No el pintem



Transf. *view* amb angles d'Euler

(exercici 3)



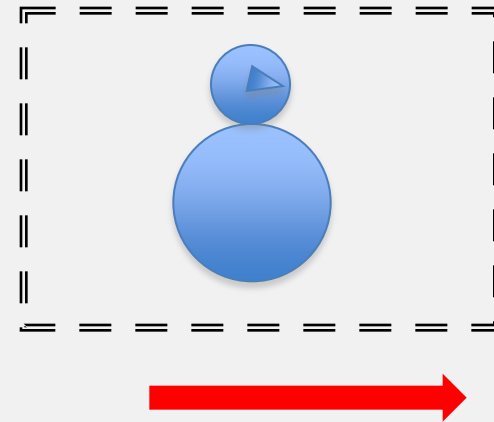
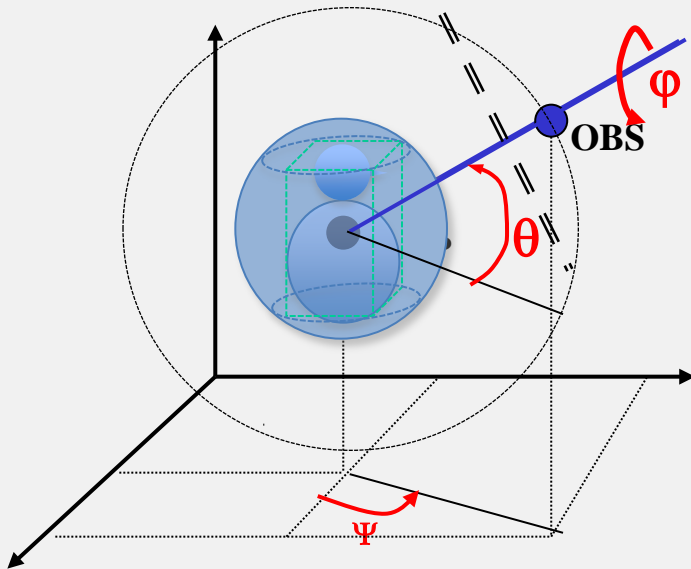
```
VM=Translate (0.,0.,-d)
VM=VM*Rotate(-φ,0,0,1)
VM= VM*Rotate (θ,1,0,0.)
VM= VM*Rotate(-ψ.,0.,1,0.)
VM= VM*Translate(-VRP.x,-VRP.y,-VRP.z)
viewMatrix(VM)
```

Ull amb signes:

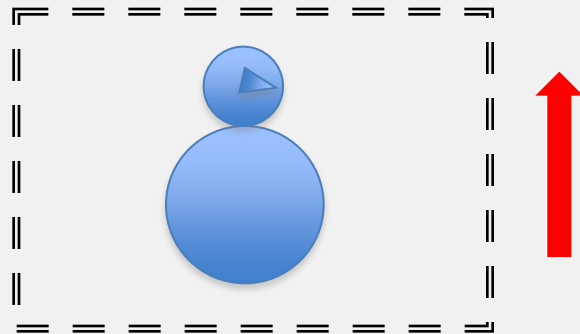
- Si s'ha calculat ψ positiu quan càmera gira cap a la dreta, serà un gir anti-horari respecte eix Y de la càmera, per tant, matemàticament positiu; com girem els objectes en sentit contrari, cal posar $-\psi$ en el codi.
- Si s'ha calculat θ positiu quan pugem la càmera, serà un gir horari; per tant, matemàticament un gir negatiu; com objecte girarà en sentit contrari (anti-horari), ja és correcte deixar signe positiu.

Interacció amb angles d'Euler

(exercici 4)



Moviment del ratolí d'esquerra a dreta → increment angle Ψ



Moviment del ratolí de baix a dalt → increment angle θ

Zoom

(exercici 5)

- Per a fer un zoom ho farem modificant l'angle d'obertura de la càmera (FOV)
 - Zoom-in → decrementar l'angle FOV
 - Zoom-out → incrementar l'angle FOV

Exercicis sessió 5

Els exercicis d'aquesta sessió els hem anat recorrent en aquestes transparències.

Com a exercici final se us demana que modifiqueu l'escena per a veure el que es veu a la imatge

