

Laboratori IDI: OpenGL, bloc 3

Professors d'IDI, 2016-17.Q1

11 de novembre de 2016

En aquest tercer bloc, partirem d'un codi que pinta un terra, una paret i un Patricio, amb totes les dades de material i normals necessàries per a poder fer el càlcul de la il·luminació en el Vertex Shader.

Aquest codi el pots trobar a `/assig/idi/blocs/bloc-3`. La idea és que primer de tot et familiaritzis amb el codi que et passem i entenguis què fa i perquè cal cada línia del codi.

La durada d'aquest bloc és de 2 sessions de laboratori.

1 Sessió 7: Il·luminació bàsica

Un cop hem vist a classe la sessió 7 de laboratori, per a començar amb els exercicis, ► el primer que et caldrà fer és compilar i executar l'exemple que et passem per a veure què fa, i estudiar amb detall el codi a partir de l'explicació que s'ha fet a classe.

Fixa't que en el Vertex Shader hi ha dues funcions **Phong** i **Lambert** que ja estan implementades però no es criden des de cap lloc (per ara). Els exercicis d'aquesta sessió et demanaran que usis aquestes funcions per a calcular el color en cada vèrtex tenint en compte les fórmules dels models empírics d'il·luminació.

Quan ja hakis mirat i entès l'exemple d'aquest bloc, fes **tots** els següents exercicis en l'ordre en què estan, perquè defineixen una guia a seguir per a poder entendre tots els passos.

1.1 Exercicis:

1. ► El càlcul d'il·luminació el farem sempre en coordenades d'observador, per a fer això, caldrà que els paràmetres que se li passen a les funcions **Lambert** o **Phong** estiguin en aquest sistema de coordenades. Això vol dir que en el Vertex Shader caldrà passar a coordenades d'observador la posició del vèrtex, la normal del vèrtex i la posició del focus de llum abans de cridar a la rutina corresponent amb els paràmetres corresponents.
Fes aquests canvis de coordenades i calcula els paràmetres necessaris per a fer la crida a la funció **Lambert** per al càlcul del color del vèrtex en el Vertex Shader.
2. ► Canvia la crida a **Lambert** per la crida a **Phong**, amb els paràmetres necessaris. Observes diferències en la il·luminació?
3. ► Ara modificarem els valors del material del terra+paret. Dóna-li els valors necessaris per a que siguin d'un material blau brillant (com si fos plàstic brillant).
4. ► Modifica la posició del focus de llum de manera que aquest focus quedi just a la part de dalt de la paret, és a dir a la posició (1, 0, -1) en SCA (Sistema de Coordenades de l'Aplicació).

5. ► Converteix en uniforms tant la posició del focus de llum com el seu color. Fes que aquests uniforms es passin des de l'aplicació, és a dir des de la classe MyGLWidget.
6. ► Afegeix al codi de la classe MyGLWidget la possibilitat que amb les tecles K i L el focus de llum es mogui en la direcció de les X- i X+ respectivament. Poseu el focus de llum a la posició (1, 1, 1) en SCA.

2 Sessió 8: Més il·luminació

Un cop hem vist a classe la sessió 8 de laboratori, podeu continuar amb la llista d'exercicis següents. Us aconsellem, com sempre, que us guardeu el resultat de l'exercici de la sessió anterior.

2.1 Exercicis:

1. ► Modifica el codi del Vertex Shader per a que el focus de llum sigui un focus de càmera, és a dir, que es donin les seves coordenades respecte el SCO (Sistema de Coordenades de l'Observador). Observa la diferència respecte al que tenies fent girar l'escena.
2. ► Fes els canvis necessaris per a que el càlcul de la il·luminació es faci al Fragment Shader. Caldrà que moguis les rutines **Phong** i **Lambert** al Fragment Shader i també caldrà que facis arribar a aquest tots els paràmetres que necessites: Posició del vèrtex (pot estar ja en SCO), normal en el vèrtex (també pot estar ja transformada). La posició del focus de llum, com que és un uniform pot estar declarat directament en el Fragment Shader.

Quins canvis observes? Saps perquè?