

# **Prácticas de Informática Gráfica**

Grado en Informática y Matemáticas. Curso 2016-17.



**Universidad de Granada**

ETSI Informática y de Telecomunicación.

Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos.



# Índice general

---

<b>Índice.</b>	<b>3</b>
<b>1. Visualización de modelos simples</b>	<b>5</b>
1.1. Objetivos . . . . .	5
1.2. Desarrollo . . . . .	5
1.3. Evaluación . . . . .	5
1.4. Teclas a usar . . . . .	6
1.5. Implementación . . . . .	6
1.5.1. Contexto y modos de visualización . . . . .	7
1.5.2. Clase abstracta para objetos gráficos 3d. . . . .	8
1.5.3. Clase para mallas indexadas. . . . .	8
1.5.4. Clases para los objetos de la práctica 1 . . . . .	9
1.5.5. Clases para tuplas de valores enteros o reales con 2,3 o 4 valores . . . . .	9
1.6. Instrucciones para subir los archivos . . . . .	11
<b>2. Modelos PLY y Poligonales</b>	<b>13</b>
2.1. Objetivos . . . . .	13
2.2. Desarrollo . . . . .	13
2.3. Teclas a usar . . . . .	17
2.4. Implementación . . . . .	17
2.4.1. Clase para mallas creadas a partir de un archivo PLY. . . . .	18
2.4.2. Clase para mallas creadas a partir de un perfil, por revolución. . . . .	18
2.5. Lectura de archivos PLY . . . . .	19
2.6. Archivos PLY disponibles. . . . .	19

2.7. Instrucciones para subir los archivos . . . . .	20
<b>3. Modelos jerárquicos</b>	<b>21</b>
3.1. Objetivos . . . . .	21
3.2. Desarrollo . . . . .	21
3.2.1. Reutilización de elementos . . . . .	22
3.3. Animación . . . . .	23
3.3.1. Gestión de los grados de libertad y sus velocidades . . . . .	23
3.3.2. Función gestora del evento de desocupado. . . . .	24
3.4. Teclas a usar . . . . .	24
3.5. Implementación . . . . .	25
3.5.1. Implementación de objetos jerárquicos. . . . .	26
3.5.2. Implementación de la animación . . . . .	26
3.5.3. Instrucciones para subir los archivos . . . . .	27
3.6. Algunos ejemplos de modelos jerárquicos . . . . .	28
<b>4. Materiales, fuentes de luz y texturas</b>	<b>31</b>
4.1. Objetivos . . . . .	31
4.2. Desarrollo . . . . .	31
4.2.1. Cálculo y almacenamiento de normales. . . . .	31
4.2.2. Almacenamiento y visualización de coordenadas de textura . . . . .	32
4.2.3. Asignación de coordenadas de textura en objetos obtenidos por revolución. . . . .	33
4.2.4. Fuentes de luz . . . . .	34
4.2.5. Carga, almacenamiento y visualización de texturas. . . . .	34
4.2.6. Materiales. . . . .	34
4.2.7. Grafo de la escena completa. . . . .	35
4.3. Grafo de escena de la práctica 3. . . . .	36
4.4. Implementación . . . . .	36
4.4.1. Teclas de la práctica . . . . .	39
4.4.2. Cálculo y almacenamiento de normales . . . . .	39
4.4.3. Cálculo y almacenamiento de coordenadas de textura. . . . .	39

4.4.4. Implementación de materiales, texturas y fuentes de luz . . . . .	40
4.4.5. Carga de texturas y envío a la memoria de vídeo o la GPU . . . . .	40
4.4.6. Materiales concretos usados en la práctica . . . . .	41
4.4.7. Construcción de las fuentes de luz . . . . .	41
4.5. Instrucciones para subir los archivos . . . . .	42
<b>5. Interacción</b>	<b>43</b>
5.1. Objetivos . . . . .	43
5.2. Funcionalidad . . . . .	43
5.2.1. Manipulación interactiva de cámaras . . . . .	43
5.2.2. Selección de objetos en la escena . . . . .	44
5.3. Modificación interactiva de cámaras . . . . .	44
5.3.1. Uso del teclado . . . . .	44
5.3.2. Uso del ratón . . . . .	45
5.4. Evaluación . . . . .	45
5.5. Implementación . . . . .	45
5.5.1. Creación de archivos y funciones de la práctica 5 . . . . .	45
5.5.2. Clase para cámaras interactivas. Métodos. . . . .	47
5.5.3. Activación de cámaras: fijar las matrices OpenGL . . . . .	49
5.5.4. Movimiento de la cámara con eventos de ratón. . . . .	49
5.5.5. Identificación de nodos en el grafo de escena . . . . .	51
5.5.6. Selección de objetos . . . . .	51
5.5.7. Visualización del grafo de escena en modo <i>selección</i> . . . . .	52
5.6. Instrucciones para subir los archivos . . . . .	53



# Visualización de modelos simples

---

## 1.1. Objetivos

Con esta práctica se quiere que el alumno aprenda:

- A crear estructuras de datos que permitan representar objetos 3D sencillos
- A utilizar las primitivas de dibujo de OpenGL para dibujar los objetos

## 1.2. Desarrollo

Para el desarrollo de esta práctica se entrega el esqueleto de una aplicación gráfica basada en eventos, mediante GLUT, y con la parte gráfica realizada por OpenGL. Para facilitar su uso, la aplicación permite abrir una ventana, mostrar unos ejes y mover una cámara básica.

El alumno deberá crear y visualizar un tetraedro y un cubo. Para ello, creará las estructuras de datos que permitan representarlos mediante sus vértices y caras. Usando dicha información y las primitivas de dibujo de OpenGL los visualizará con los siguientes modos:

- Puntos: se visualiza un punto en la posición de cada vértice del modelo.
- Alambre: se visualiza como un segmento cada arista del modelo.
- Sólido: se visualizan los triángulos rellenos todos de un mismo color (plano).
- Ajedrez: se visualizan los triángulos de dos colores alternos: los pares de un color y los impares de otro, donde la paridad está determinada por la posición del triángulo en la tabla de triángulos.

Las primitivas se enviarán a OpenGL usando la función `glDrawElements` en todos los modos de dibujo. Excepto en el modo ajedrez, se puede hacer una única llamada a esta función. Para el modo ajedrez, se pueden usar dos llamadas.

## 1.3. Evaluación

La evaluación de la práctica, sobre 10 puntos, se hará del modo siguiente:

- Creación de las estructuras de datos para modelar un tetraedro y un cubo mediante vértices. Visualización en modo puntos (6 pt.)

- Creación del código que permite visualizar en los modos alambre, sólido y ajedrez. (4pt)

## 1.4. Teclas a usar

El programa permitirá pulsar las siguientes teclas:

- **tecla m/M**: cambia el modo de visualización activo (pasa al siguiente, o del último al primero)
- **tecla p/P**: cambia la práctica activa (pasa a la siguiente, o de la última a la primera).
- **tecla o/O**: cambia el objeto activo dentro de la práctica (pasa al siguiente, o del último al primero)

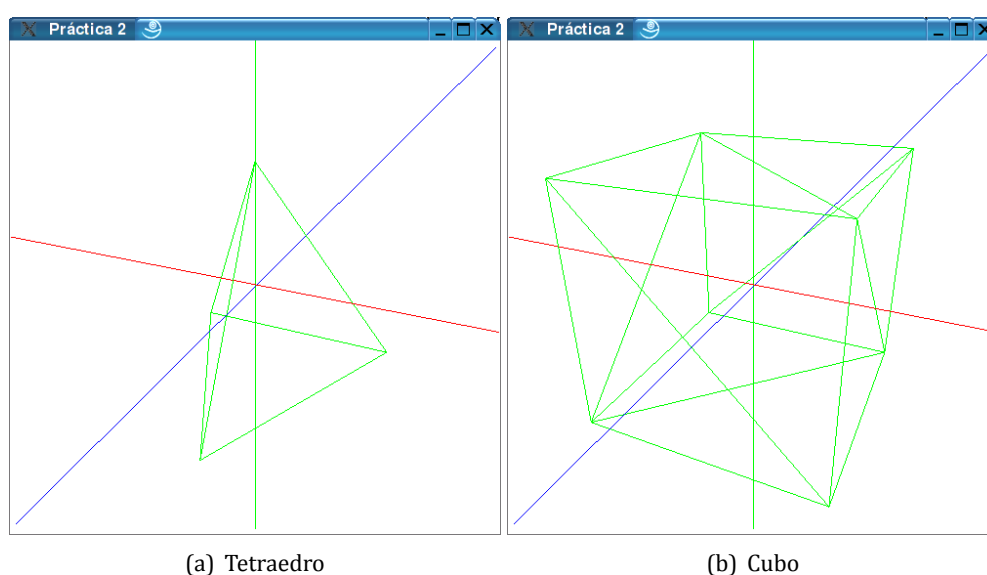
Además de estas teclas (que se deben de implementar), la plantilla que se proporciona incorpora otras teclas, válidas para todas las prácticas. En concreto, son las siguientes:

- **tecla q/Q o ESC**: terminar el programa
- **teclas de cursores**: rotaciones del objeto entorno al origen.
- **teclas +/-, av.pág/re.pág.**: aumentar/disminuir la distancia de la camara al origen (zoom).

## 1.5. Implementación

Una vez descomprimido el archivo `tgz` en una carpeta vacía, se crearán estas subcarpetas:

- **objs**: carpeta vacía donde se crearán los archivos `.o` al compilar.
- **plys**: archivos `ply` de ejemplo para la práctica 2, proporcionados por el profesor.
- **imgs**: imágenes de textura para la práctica 4, proporcionadas por el profesor.
- **include**: archivos de cabecera de los módulos auxiliares (p.ej.: manejo de tuplas de valores reales para coordenadas y colores).



**Figura 1.1:** Tetraedro y cubo visualizados en modo alambre.



- `srcs`: archivos fuente C/C++ de los módulos auxiliares (p.e.: lectura de plys, lectura de jpgs, shaders, etc...).
- `srcs-alum`: archivos fuente del programa principal, y de cada una de las prácticas (todos ellos son a completar o extender por el alumno). Asimismo, aquí se incluirán archivos `.ply`, imágenes (`.jpg`), o de otros tipos, distintos de los proporcionados por el profesor, y que el alumno use en sus prácticas.

Para realizar las prácticas es necesario trabajar en la carpeta `srcs-alum`. En esa carpeta se debe completar y extender el código que se proporciona en el archivo `practical.cpp`

Para compilar el código, basta con teclear `make` (estando en la carpeta `srcs-alum`), esta orden leerá los archivos `makefile` e `include.make` y se encargará de compilar, enlazar y ejecutar el código, incluyendo los módulos auxiliares disponibles en la carpeta `srcs` (cabeceras en `include`). Si no hay errores, se producirá en esa carpeta un ejecutable de nombre `prac`

No se debe de modificar en ningún caso el código de las carpetas `srcs` ni `makefile`. La revisión de las prácticas para evaluación se hará con el contenido no modificado de dichas carpetas.

La implementación requiere completar las siguientes funciones (en `practical.cpp`):

- Función `P1_Inicializar`, para crear las tablas de vértices y caras que se requieren para la práctica. Esta función se invoca desde `main.cpp` una única vez al inicio del programa, cuando ya se ha creado la ventana he inicializado OpenGL.
- Función `P1_DibujarObjetos`, para dibujar las mallas, usando el parámetro `cv`, que contiene la variable que determina el tipo o modo de visualización de primitivas. Esta función se invoca desde `main.cpp` cada vez que se recibe el evento de redibujado.
- Función `P1_FGE_PulsarTeclaNormal`, esta función se invoca desde `main.cpp` cuando se pulsa una tecla normal, la práctica 1 está activa, y la tecla no es procesada en el `main.cpp`. Sirve para cambiar entre la visualización del tetraedro y el cubo (cambiar el valor de la variable `objeto_activo`) cuando se pulsan alguna tecla. Debe devolver `true` para indicar que la tecla pulsada corresponde al cambio de objeto activo, y `false` para indicar que la tecla no corresponde a esta práctica.

En el archivo `main.cpp` es necesario gestionar los eventos de teclado que permiten cambiar el valor de la variable global `modoVis`, que determina el modo de visualización actual.

### 1.5.1. Contexto y modos de visualización

En el archivo `practicas.hpp` (dentro de `srcs-alum`) se declara la clase `ContextoVis`, que contiene, como variables de instancia, distintos parámetros y variables de estado usados durante la visualización de objetos y escenarios en las prácticas. Inicialmente (para esta práctica 1), contiene únicamente el modo de visualización (puntos, alambre, sólido, etc...), en concreto está en la variable de instancia `modoVis`, que es un valor de un tipo enumerado `ModoVis`, tipo que también se declara en ese archivo de cabecera.

Las declaraciones son como se indica aquí:

```
// tipo enumerado para los modos de visualización:
typedef enum
    { modoPuntos, modoAlambre, modoSólido, modoAjedrez } ModoVis ;
// numero de modos distintos
const int numModosVisu = 4 ;
// clase para los distintos parámetros de la visualización
```

```
class ContextoVis
{
    public:
        ModoVis modoVis ; // modo de visualización activo actualmente
} ;
```

Más adelante se definirán nuevos modos de visualización y otros parámetros en la clase **ContextoVis**.

### 1.5.2. Clase abstracta para objetos gráficos 3d.

La implementación de los diversos tipos de objetos 3D a visualizar en las prácticas se hará mediante la declaración de clases derivadas de una clase base, llamada **Objeto3D**, con un método virtual llamado **visualizarGL**, con una declaración como esta:

```
class Objeto3D
{
    protected:
        std::string nombre_obj ; // nombre asignado al objeto
    public:
        // visualizar el objeto con OpenGL
        virtual void visualizarGL( ContextoVis & cv ) = 0 ;
        // devuelve el nombre del objeto
        std::string nombre() ;
} ;
```

Cada clase concreta proveerá su propio método **visualizarGL**. Estos métodos tienen siempre un parámetro de tipo **ContextoVis**, que contendrá el modo de visualización que se debe usar (entre otras cosas).

Cualquier tipo de objeto que pueda ser visualizado en pantalla con OpenGL se implementará con una clase derivada de **Objeto3D**, que contendrá una implementación concreta del método virtual **visualizarGL**. El parámetro **modoVis** (dentro de **cv**) servirá para distinguir el modo de visualización que se requiere.

La declaración de las clases **Objeto3D** y **ContextoVis** se hará en un archivo de cabecera llamado **Objeto3D.hpp**. La implementación se incluirá en **Objeto3D.cpp**, ese archivo incluirá únicamente la implementación del método **nombre** (que simplemente devuelve **nombre\_obj**, y se puede usar para depurar). Es necesario añadir al archivo **makefile** el nombre **Objeto3D** (en **units\_loc**), para lograr que el nuevo archivo se compile y enlace con el resto.

### 1.5.3. Clase para mallas indexadas.

Las mallas indexadas son mallas de triángulos modeladas con una tabla de coordenadas de vértices y una tabla de caras (que contiene ternas de valores enteros). Se pueden visualizar con OpenGL en modo inmediato usando la instrucción **glDrawElements** o bien **glBegin/glEnd** (mucho menos eficiente). Para implementar este tipo de mallas crearemos una clase (**MallaInd**), derivada de **Objeto3D** y que contiene:

- Como variables de instancia privadas, la tabla de coordenadas de vértices y la tabla de caras. La primera puede ser un vector stl con entradas de tipo **Tupla3f**, y la segunda un vector stl con entradas tipo **Tupla3i**.
- Como método público virtual, el método **visualizarGL**, que visualiza la malla teniendo en

cuenta el parámetro modo, y usando las dos tablas descritas arriba.

El esquema puede ser como sigue:

```
#include "Objeto3D.hpp"

class MallaInd : public Objeto3D
{
    protected:
        // declarar aquí tablas de vértices y caras
        // ....
    public:
        virtual void visualizarGL( ContextoVis & cv ) ;
        // .....
} ;
```

La declaración de esta clase se puede poner en un archivo de nombre **MallaInd**.hpp, y su implementación en **MallaInd**.cpp. Es necesario añadir al archivo makefile el nombre **MallaInd** (en `units_loc`), para lograr que este archivo se compile y enlace con el resto.

Las tablas de vértices y caras se pueden implementar con arrays de C clásicos que contienen flotantes o enteros. No obstante, se recomienda usar vectores STL de tuplas de flotantes o enteros, ya que esto facilitará la manipulación posterior. En este guión, se describen más adelante los tipos que se proporcionan para tuplas de flotantes o enteros (tipos **Tupla3f** y **Tupla3i**).

#### 1.5.4. Clases para los objetos de la práctica 1

Los objetos cubo y tetraedro se implementarán usando dos clases derivadas de **MallaInd**, cada una de ellas definirá un nuevo constructor que construirá las dos tablas correspondientes a cada tipo de objeto. Estas clases se pueden declarar e implementar en un par de archivos nuevos, o se puede hacer en `practical.hpp/.cpp`. En cualquier caso, en el archivo `practical.cpp` habrá dos variables globales nuevas, una será una instancia del cubo y otra una instancia del tetraedro. El esquema para la clase Cubo (p.ej.) puede ser este:

```
class Cubo : public MallaInd
{
    public:
        Cubo () ;    // crea las tablas del cubo, y le da nombre.
};

class Tetraedro : public MallaInd
{
    public:
        Tetraedro () ;    // crea las tablas del cubo, y le da nombre.
};
```

En la función **P1\_Inicializar** se crearán las instancias del cubo y el tetraedro. En la función **P1\_DibujarObjetos** se visualizará el cubo o el tetraedro.

#### 1.5.5. Clases para tuplas de valores enteros o reales con 2,3 o 4 valores

Haciendo *include* de `tuplasg.hpp`, están disponibles estos tipos de datos (clases):

```
// adecuadas para coordenadas de puntos, vectores o normales en 3D
// también para colores (R,G,B)
```

```

Tupla3f  t1 ;    // tuplas de tres valores tipo float
Tupla3d  t2 ;    // tuplas de tres valores tipo double

// adecuadas para la tabla de caras en mallas indexadas
Tupla3i  t3 ;    // tuplas de tres valores tipo int
Tupla3u  t4 ;    // tuplas de tres valores tipo unsigned

// adecuadas para puntos o vectores en coordenadas homogéneas
// también para colores (R,G,B,A)
Tupla4f  t5 ;    // tuplas de cuatro valores tipo float
Tupla4d  t6 ;    // tuplas de cuatro valores tipo double

// adecuadas para puntos o vectores en 2D, y coordenadas de textura
Tupla2f  t7 ;    // tuplas de dos valores tipo float
Tupla2d  t8 ;    // tuplas de dos valores tipo double

```

Este trozo código válido ilustra las distintas opciones, para creación, consulta y modificación de tuplas:

```

float      arr3f[3] = { 1.0, 2.0, 3.0 } ;
unsigned    arr3i[3] = { 1, 2, 3 } ;

// declaraciones e inicializaciones de tuplas
Tupla3f  a( 1.0, 2.0, 3.0 ), b, c(arr3f) ; // b indeterminado
Tupla3i  d( 1, 2, 3 ), e, f(arr3i) ;      // e indeterminado

// accesos de solo lectura, usando su posición o índice en la tupla (0,1,2,...),
// o bien varias constantes predefinidas para coordenadas (X,Y,Z) o colores (R,G,B):
float x1 = a(0), y1 = a(1), z1 = a(2),      //
        x2 = a(X), y2 = a(Y), z2 = a(Z),      // apropiado para coordenadas
        re = c(R), gr = c(G), bl = c(B) ;    // apropiado para colores

// conversiones a punteros
float *    p1 = a ; // conv. a puntero de lectura/escritura
const float * p2 = b ; // conv. a puntero de solo lectura

// accesos de escritura
a(0) = x1 ; c(G) = gr ;

// escritura en un 'ostream' (cout) (se escribe como: (1.0,2.0,3.0))
cout << "la tupla 'a' vale: " << a << endl ;

```

En C++ se pueden sobrecargar los operadores binarios y unarios usuales (+, -, etc...) para operar sobre las tuplas de valores reales:

```

// declaraciones de tuplas y de valores escalares
Tupla3f  a,b,c ;
float     s,l ;

// operadores binarios y unarios de asignación/suma/resta/negación
a = b ;
a = b+c ;
a = b-c ;
a = -b ;

```

```
// multiplicación y división por un escalar
a = 3.0f*b ; // por la izquierda
a = b*4.56f ; // por la derecha
a = b/34.1f ; // mult. por el inverso

// otras operaciones
s = a.dot(b) ; // producto escalar (usando método dot)
s = a|b ; // producto escalar (usando operador binario barra )
a = b.cross(c) ; // producto vectorial (solo para tuplas de 3 valores)
l = a.lengthSq() ; // calcular módulo o longitud al cuadrado
a = b.normalized() ; // hacer a= copia normalizada de b (a=b/modulo de b) (b no cambia)
```

## 1.6. Instrucciones para subir los archivos

Para entregar la práctica se creará y se subirá un único archivo .zip, de nombre igual a P1.zip siguiendo estas indicaciones:

- Hacer un zip con todos los fuentes de la carpeta `srcs-alum`, incluyendo `main.cpp` o cualquier otro, el zip debe hacerse directamente en `srcs-alum`, y no puede tener carpetas dentro de él, solo puede contener directamente los archivos indicados.
- En el zip que se indica más arriba se deben de incluir los archivos `.ply` o `.jpg` que no estén ya en las carpetas `plys` o `imgs` (descargadas de la web de la asignatura). Es decir, en `srcs-alum` (y en el zip) se incluirán los archivos que el alumno haya buscado y usado por su cuenta, y de los cuales el profesor no dispone.
- La práctica debe poder compilarse con los archivos `makefile`, e `include.make` que se proporcionan en la web (para que puedan ser evaluadas). Se debe subir el archivo `makefile` con los nombres de la unidades de compilación (archivos `.o`) específicas que el alumno haya usado para esta práctica, tal y como se indica más arriba. En ningún caso se debe subir el archivo `include.make`.
- Incluir un archivo de texto ascii y de nombre `leeme.txt`, en ese archivo, incluir:
  - Sistema operativo usado para compilar, y, si se ha usado algún entorno de desarrollo específico, indicarlo.
  - Todas las teclas que se pueden pulsar y utilidad de cada tecla
  - Si se ha implementado alguna funcionalidad no descrita en este guión o no. En caso afirmativo, incluir la descripción de dicha funcionalidad (p.ej.: que tipo de objetos se han implementado, donde está el código, que parámetros configurables tiene, etc...)



---

## Práctica 2

# Modelos PLY y Poligonales

---

### 2.1. Objetivos

Aprender a:

- A leer modelos guardados en ficheros externos en formato PLY (Polygon File Format) y su visualización.
- Modelar objetos sólidos poligonales mediante técnicas sencillas. En este caso se usará la técnica de modelado por revolución de un perfil alrededor de un eje de rotación.

### 2.2. Desarrollo

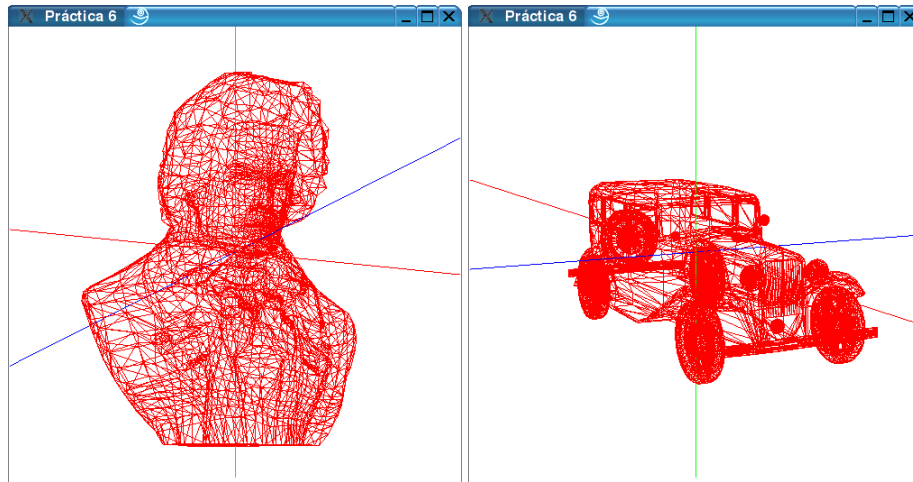
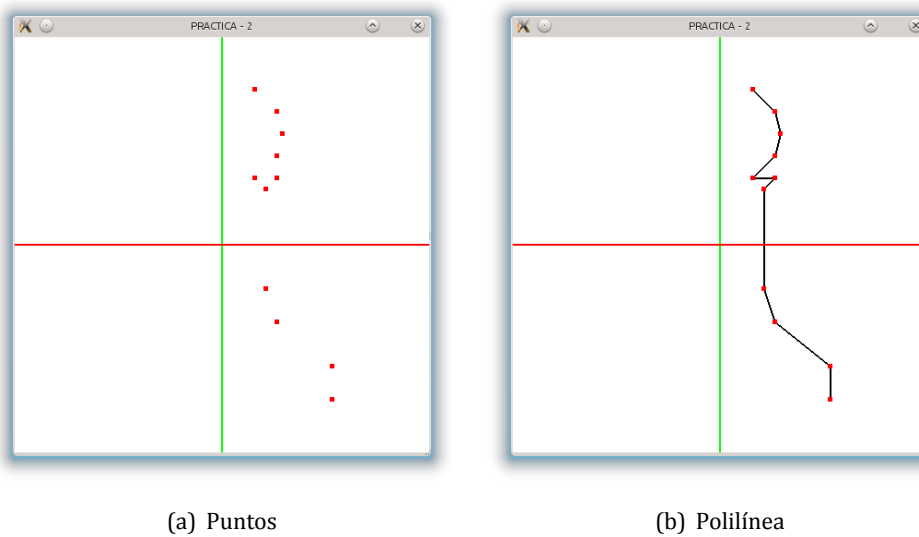
PLY es un formato para almacenar modelos gráficos mediante listas de vértices, caras poligonales y diversas propiedades (colores, normales, etc.) que fue desarrollado por Greg Turk en la universidad de Stanford durante los años 90. Para más información consultar:

<http://www.dcs.ed.ac.uk/teaching/cs4/www/graphics/Web/ply.html>

Para la realización de la práctica, en primer lugar, se visualizarán modelos de objetos guardados en formato PLY usando los modos de visualización implementados en la primera práctica. Para ello, se entregará el código de un lector básico de ficheros PLY para objetos únicamente compuestos por vértices y caras triangulares, que devuelve un vector de coordenadas de los vértices y un vector de los índices de vértices que forman cada cara. Se creará una estructura de datos que guarde los vectores anteriores (se recomienda usar STL y el fichero auxiliar vertex.h).

En segundo lugar, se ha de crear un código que a partir del conjunto de puntos que representen un perfil respecto a un plano principal ( $X = 0$  ó  $Y = 0$  ó  $Z = 0$ ), de un parámetro que indique el número de lados longitudinales del objeto a generar por revolución y de un eje de rotación, calcule el conjunto de vértices y el conjunto de caras que representan el sólido obtenido.

Los pasos para crear un sólido por revolución serían:

**Figura 2.1:** Objetos PLY.

(a) Puntos

(b) Polilínea

**Figura 2.2:** Perfil inicial.

- Sea, por ejemplo, un perfil inicial  $Q_1$  en el plano  $Z = 0$  definido como:

$$Q_1(p_1(x_1, y_1, 0), \dots, p_M(x_M, y_M, 0)),$$

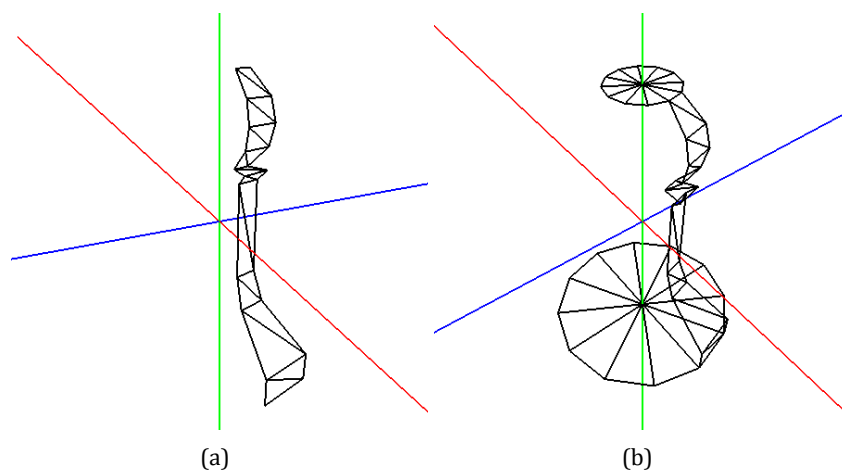
siendo  $p_i(x_i, y_i, 0)$  con  $i = 1, \dots, M$  los puntos que definen el perfil (ver figura 2.2).

- Se toma como eje de rotación el eje  $Y$  y si  $N$  es número lados longitudinales, se obtienen los puntos o vértices del sólido poligonal a construir multiplicando  $Q_1$  por  $N$  sucesivas transformaciones de rotación con respecto al eje  $Y$ , a las que notamos por  $R_Y(\alpha_j)$  siendo  $\alpha_j$  los valores de  $N$  ángulos de rotación equiespaciados. Se obtiene un conjunto de  $N \times M$  vértices agrupados en  $N$  perfiles  $Q_j$ , siendo:

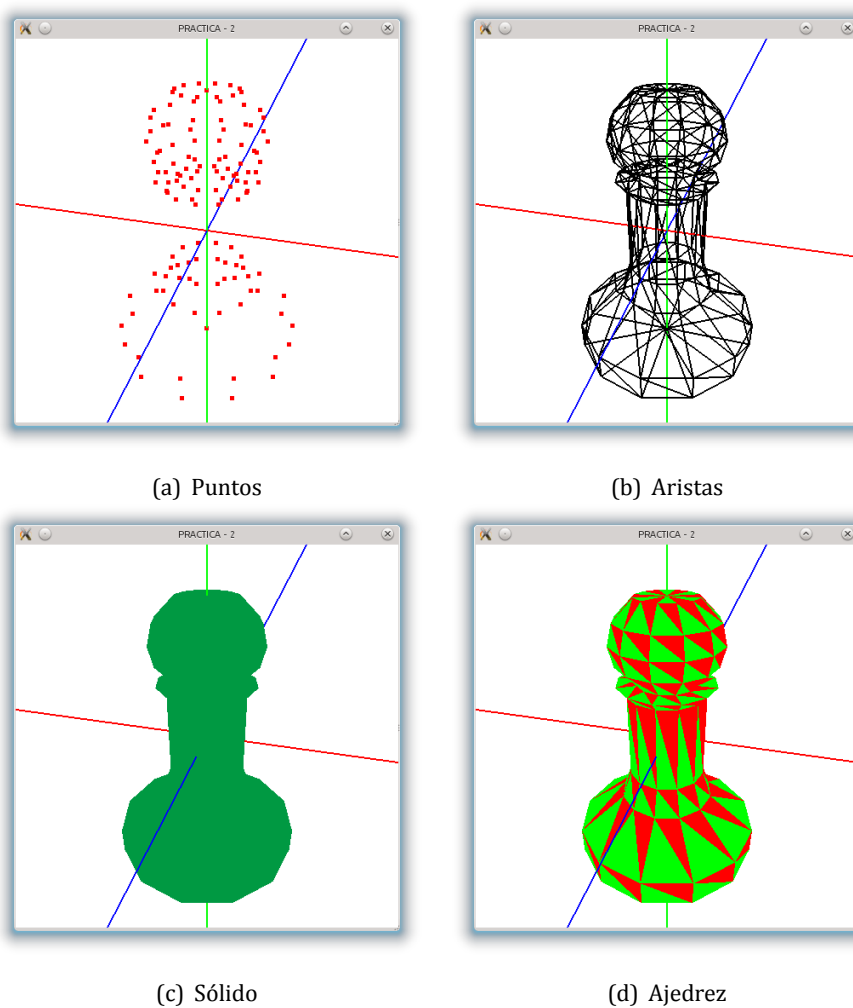
$$Q_j = Q_1 R_Y(\alpha_j), \quad \text{con } j = 1, \dots, N$$

- Se guardan  $N \times M$  los vértices obtenidos en un vector de vértices según la estructura de datos creada en la práctica anterior.





**Figura 2.3:** Caras del sólido a construir: (a) longitudinales (solo un lado es mostrado) y (b) incluyendo las tapas superior e inferior.



**Figura 2.4:** Sólido generado por revolución con distintos modos de visualización.

- Las caras longitudinales del sólido (triángulos) se crean a partir de los vértices de dos perfiles consecutivos  $Q_j$  y  $Q_{j+1}$ . Tomando dos puntos adyacentes en cada uno de los dos perfiles  $Q_j$  y  $Q_{j+1}$  y estando dichos puntos a la misma altura, se pueden crear dos triángulos. En la figura 2.3(a) se muestran los triángulos así obtenidos solamente para un lado longitudinal para una mejor visualización. Los vértices de los triángulos tienen que estar ordenados en el sentido contrario a las agujas del reloj.
- A continuación creamos las tapas del sólido tanto inferior como superior (ver figura 2.3(b)). Para ello se han de añadir dos puntos al vector de vértices que se obtienen por la proyección sobre el eje de rotación del primer y último punto del perfil inicial. Estos dos vértices serán compartidos por todas las caras de las tapas superior e inferior. Esta creación de las tapas dependerá de un valor lógico (`crear_tapas`), que será un parámetro del procedimiento constructor de las mallas por revolución. El parámetro será **true** si queremos que se creen las tapas y **false** en caso contrario.
- Habrá otro parámetro lógico que indicará si la malla se debe *cerrar* o no. Aquí *cerrar* la malla significa no crear la última copia del perfil, a  $360^\circ$  de la primera copia (a  $0^\circ$ ). En este caso, el último perfil (ahora a menos de  $360^\circ$ ) se une al primero. Si se decide no cerrar la malla, la última copia del perfil estará efectivamente a  $360^\circ$ , y será igual a la primera (es decir, esos vértices aparecerán duplicados), y habrá entonces más vértices, debido a esa copia adicional del perfil. La opción de no cerrar la malla será útil para la práctica 4.
- Todas las caras, tanto las longitudinales como las tapas superior e inferior, se almacenan en la estructura de datos creada para las caras en la práctica anterior.

El modelo poligonal finalmente obtenido también se podrá visualizar usando cualquiera de los distintos modos de visualización implementados para la primera práctica (ver figura 2.4).

Dos consideraciones sobre la implementación del código para el objeto por revolución: primera, se puede hacer un tratamiento diferenciado cuando uno o ambos puntos extremos del perfil inicial están situados sobre el eje de rotación y segunda, el perfil inicial se puede leer de un fichero PLY cuyo contenido sólo ha de tener las coordenadas de los puntos de éste (no es difícil crear manualmente un perfil con un fichero PLY, véase el siguiente ejemplo, donde hay 11 vértices y una sola cara que no se utilizará)

```
ply
format ascii 1.0
element vertex 11
property float32 x
property float32 y
property float32 z
element face 1
property list uchar uint vertex_indices
end_header
1.0 -1.4 0.0
1.0 -1.1 0.0
0.5 -0.7 0.0
0.4 -0.4 0.0
0.4 0.5 0.0
0.5 0.6 0.0
0.3 0.6 0.0
0.5 0.8 0.0
0.55 1.0 0.0
```

```
0.5 1.2 0.0
0.3 1.4 0.0
3 0 1 2
```

## 2.3. Teclas a usar

En esta práctica, al igual que en las demás prácticas, (e independientemente de otras que se usen para otras cosas) se deben usar estas teclas:

- **tecla m/M**: cambia el modo de visualización activo (pasa al siguiente, o del último al primero)
- **tecla p/P**: cambia la práctica activa (pasa a la siguiente, o de la última a la primera).
- **tecla o/O**: cambia el objeto activo dentro de la práctica (pasa al siguiente, o del último al primero)

las dos primeras ya están implementadas (desde la práctica 1) en `main.cpp`, la tercera debe implementarse en la función gestora del evento de teclado específica de la práctica (`P2_FGE_PulsarTeclaNormal`). Para estas tres teclas, la función es la misma independientemente de que se pulsen en minúsculas o en mayúsculas.

## 2.4. Implementación

La implementación de esta práctica requiere la creación de dos archivos fuente C++ de nombres `practica2.cpp` y `practica2.hpp`, en carpeta `srcs-alum`. El primero contendrá la implementación o definición de las funciones y el segundo las declaraciones de las mismas, al igual que en la práctica 1. Asimismo, será necesario incluir `practica2` en la lista de unidades a compilar, en el archivo `makefile` (en la definición de la variable `units_loc`)

En el archivo `main.cpp` se debe gestionar la variable que indica cual es la práctica activa (variable `practica_activa`), de forma que mediante alguna tecla se puede conmutar entre las distintas prácticas (cambiar el valor de la variable). El procesamiento de la tecla debe añadirse a `main.cpp` (en la función `FGE_PulsarTeclaNormal`, o bien en `FGE_PulsarTeclaEspecial`, en base al tipo de tecla elegida). Inicialmente, la práctica activa será la 2, aunque por supuesto podrá cambiarse si el usuario quiere.

La implementación requiere escribir las siguientes funciones (en `practica2.cpp`):

- Función `P2_Inicializar( int argc, char * argv[] )`, para crear los objetos que se requieren para la práctica. Esta función se invoca desde `main.cpp` una única vez al inicio del programa, inmediatamente después de la llamada ya existente a `P1_Inicializar`, para crear los objetos. Se le pasa como argumentos los mismos argumentos recibidos en la función `main` (para así poder leer los posibles parámetros en la línea de comandos). Se crearán con `new` (es decir, en memoria dinámica) un objeto de tipo malla PLY y otro objeto de revolución, usando los constructores de las clases que se detallan más abajo. Los dos punteros a dichos objetos se guardan como variables globales de `practica2.cpp` (para evitar colisiones de nombres, se aconseja declararlos como `static`, y también se aconseja que estén inicializados a `NULL` en su declaración).
- Función `P2_DibujarObjetos( ContextoVis & cv )`, para dibujar los mallas usando los punteros a los objetos descritos arriba, y usando también el parámetro `modoVis` (dentro de `cv`) para determinar el tipo o modo de visualización de primitivas (con la misma interpretación que en la práctica 1). Esta función se invoca desde `main.cpp` cada vez que se recibe

el evento de redibujado, y la práctica activa es la práctica 2. Para ello, se debe insertar la nueva llamada en `main.cpp` (función `FGE_Redibujado`), en base a la práctica activa en cada momento (que ahora puede ser la 1 o la 2).

- Función `P2_FGE_PulsarTeclaNormal`, esta función se invoca desde `main.cpp` cuando se pulsa una tecla normal, la práctica 2 está activa, y la tecla no es procesada en el `main.cpp` (hay que añadir la llamada en el `main.cpp`). La función sirve para cambiar entre la visualización de la malla leída de un ply y la malla obtenida por revolución, cuando se pulsan alguna tecla. Debe devolver `true` para indicar que la tecla pulsada corresponde al cambio de objeto activo, y `false` para indicar que la tecla no corresponde a esta práctica. Para gestionar cual es el objeto activo en cada momento, se puede usar una variable global en `practica2.cpp` llamada `p2_objeto_activo`.

### 2.4.1. Clase para mallas creadas a partir de un archivo PLY.

La implementación de los objetos tipo malla obtenidos a partir de un archivo PLY debe hacerse usando una nueva clase (`MallaPLY`), derivada de la clase para `MallaInd`. La clase `MallaPLY` no introduce un nuevo método de visualización, ya que este tipo de mallas indexadas se visualizan usando el mismo método que ya se implementó en la práctica 1 para todas las demás, leyendo de las mismas tablas. La única diferencia de este tipo de mallas es como se construyen, y por tanto lo que hacemos es introducir un constructor específico nuevo, que construye la tablas de la malla indexada usando un parámetro con el nombre del archivo. La declaración de la clase, por tanto, puede quedar así:

```
// clase mallas indexadas obtenidas de un archivo PLY
class MallaPLY : public MallaInd
{
public:
    // constructor
    // se debe especificar el nombre completo del archivo a leer
    MallaPLY( const std::string & nombre_arch ) ;
} ;
```

la declaración de esta nueva clase se puede hacer en su propio par de archivos fuente (`.hpp/.cpp`), o incorporarla a los archivos ya creados para las mallas.

### 2.4.2. Clase para mallas creadas a partir de un perfil, por revolución.

La implementación de los objetos tipo malla obtenidos a partir de un perfil, por revolución, debe hacerse usando una nueva clase (`MallaRevol`), derivada de la clase para `MallaInd`. La clase `MallaRevol`, al igual que en la otra clase descrita en esta práctica, no introduce un nuevo método de visualización, ya que este tipo de mallas indexadas se visualizan usando el mismo método que ya se implementó en la práctica 1 para todas las demás. De nuevo, la única diferencia de este tipo de mallas es como se construyen, y por tanto tiene un constructor que construye la tablas usando un parámetro con el nombre del archivo PLY con el perfil. La declaración de la clase puede quedar así:

```
// clase mallas indexadas obtenidas de un archivo PLY
class MallaRevol : public MallaInd
{
public:
    // constructor: crea una malla de revolución
    MallaRevol( const std::string & nombre_arch, // nombre de archivo ply
```

```

        const unsigned    nperfiles,        // número de perfiles
        const bool        crear_tapas,      // true para crear tapas
        const bool        cerrar_malla);    // true para cerrar la malla
    } ;

```

la declaración de esta nueva clase se puede hacer en su propio par de archivos fuente (.hpp/.cpp), o incorporarla a los archivos ya creados para las mallas.

## 2.5. Lectura de archivos PLY

Para leer los archivos PLY se proporcionan los archivos fuente `file_ply_stl.cpp/.hpp`, que se compilan junto con todos los demás (esto ya está incluido en el archivo .tgz proporcionado). La lectura se hace invocando las funciones `ply::read` (para la malla PLY, incluyendo vértices y caras), `ply::read_vertices` (para el perfil del objeto de revolución, almacenado también en un archivo PLY, pero solo incluyendo los vértices).

Las funciones describen las tablas como vectores de valores flotantes (vértices) y enteros (caras), exclusivamente de archivos PLY tipo ASCII (no binarios). Se debe implementar la construcción de las tablas de vértices y caras a partir de esos valores en los dos métodos constructores descritos arriba.

Para conocer los parámetros que tienen estas funciones y como se invocan, se puede consultar esta página:

- <https://lsi.ugr.es/curena/varios/plys/>

## 2.6. Archivos PLY disponibles.

En la carpeta `plys` se encuentran varios archivos PLY con mallas de polígonos. Estos archivos incluyen una lista de vértices (3 valores reales por vértice) y una lista de caras (3 enteros por vértice). Para crear el objeto obtenido de un archivo PLY, se puede usar uno de ellos o cualquier otro de los que se encuentran en internet con un formato similar. En la línea de comandos se puede usar un primer argumento con el nombre del archivo (si no se dan argumentos, se puede usar uno cualquiera de ellos). Los argumentos recibidos en `main` se pasan a `P2_Inicializar`, de forma que se pueda disponer de los nombres para cargar los PLYs.

Respecto a la construcción del objeto por revolución, se puede usar un archivo PLY que únicamente incluye la lista de vértices. Se puede construir manualmente, y además se puede probar con el que se proporciona (`peon.ply`), en la carpeta `plys`. El programa ejecutable puede aceptar un segundo parámetro en la línea de comandos con el nombre del archivo `ply`, si no se incluye dicho parámetros, se puede cargar este modelo (`peon.ply`)

Para buscar otros modelos PLY con mallas de polígonos, se pueden visitar estas páginas:

- Stanford 3D scanning repository  
<http://graphics.stanford.edu/data/3Dscanrep/>
- Sitio web de John Burkardt en Florida State University (FSU)  
<http://people.sc.fsu.edu/~jburkardt/data/ply/ply.html>
- Sitio web de Robin Bing-Yu Chen en la National Taiwan University (NTU)  
<http://graphics.im.ntu.edu.tw/~robin/courses/cg03/model/>

## 2.7. Instrucciones para subir los archivos

Para entregar la práctica se creará y se subirá un único archivo `.zip`, de nombre `P2.zip`, siguiendo estas indicaciones:

- Hacer un zip con todos los fuentes de la carpeta `srcs-alum`, incluyendo `main.cpp` o cualquier otro, el zip debe hacerse directamente en `srcs-alum`, y no puede tener carpetas dentro de él, solo puede contener directamente los archivos indicados.
- En el zip que se indica más arriba se deben de incluir los archivos `.ply` o `.jpg` que no estén ya en las carpetas `plys` o `imgs` (descargadas de la web de la asignatura). Es decir, en `srcs-alum` (y en el zip) se incluirán los archivos que el alumno haya buscado y usado por su cuenta, y de los cuales el profesor no dispone.
- La práctica debe poder compilarse con los mismo archivos `makefile` e `include.make` que se proporcionan en la web (para que puedan ser evaluadas). Se debe subir el archivo `makefile` con los nombres de la unidades de compilación (archivos `.o`) específicas que el alumno haya usado para esta práctica, tal y como se indica más arriba. En ningún caso se debe subir el archivo `include.make`.
- Incluir un archivo de texto ascii y de nombre `leeme.txt`, en ese archivo, incluir:
  - Sistema operativo usado para compilar, y, si se ha usado algún entorno de desarrollo específico, indicarlo.
  - Todas las teclas que se pueden pulsar y utilidad de cada tecla
  - Si se ha implementado alguna funcionalidad no descrita en este guión o no. En caso afirmativo, incluir la descripción de dicha funcionalidad (p.ej.: que tipo de objetos se han implementado, donde está el código, que parámetros configurables tiene, etc...)

---

## Práctica 3

# Modelos jerárquicos

---

### 3.1. Objetivos

Con esta práctica el alumno aprenderá a:

- Diseñar modelos jerárquicos parametrizados de objetos articulados.
- Implementar los modelos jerárquicos mediante estructuras de datos en memoria, incluyendo métodos para fijar valores de los parámetros o grados de libertad.
- Gestionar y usar una pila de transformaciones *modelview*.
- Implementar el control interactivo de los parámetros o grados de libertad.
- Implementar animaciones sencillas basadas en los grados de libertad.

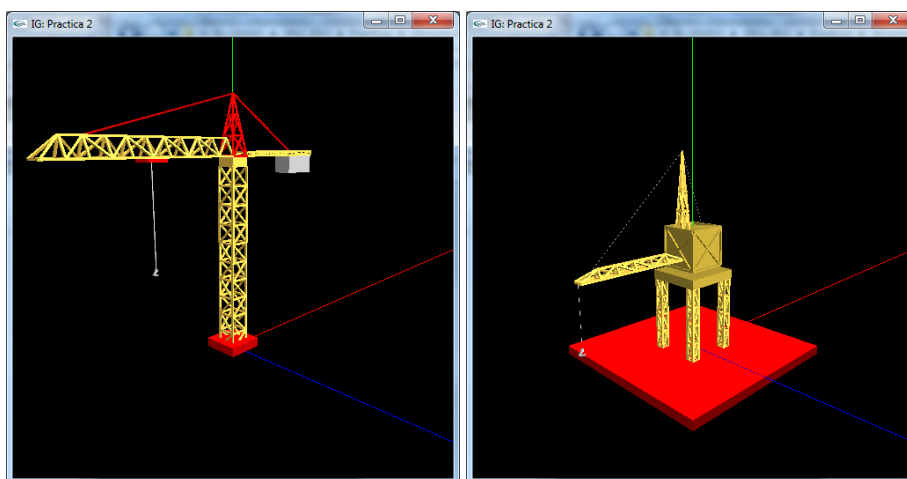
### 3.2. Desarrollo

Para realizar un modelo jerárquico es importante seguir un proceso sistemático, tal y como se ha estudiado en teoría, poniendo especial interés en la definición correcta de los grados de libertad que presente el modelo.

Para modificar los parámetros asociados a los grados de libertad del modelo utilizaremos el teclado. Para ello tendremos que escribir código para modificar los parámetros como respuesta a la pulsación de teclas.

Las acciones a realizar en esta práctica son:

1. Diseñar un modelo jerárquico con al menos 3 grados de libertad distintos (al menos deben aparecer giros y desplazamientos). Puedes tomar como ejemplo el diseño de una grúa semejante a las del ejemplo (ver figura 3.1). En el ejemplo, estas gruas tienen al menos tres grados de libertad: ángulo de giro de la torre, giro del brazo y altura del gancho.
2. Diseñar el grafo del modelo jerárquico del objeto diseñado, determinando el tamaño de las piezas y las transformaciones geométricas a aplicar (tendrás que entregar el grafo del modelo en formato electrónico: pdf, jpeg, etc, cuando entregues la práctica).
3. Crear las estructuras de datos necesarias para almacenar el modelo jerárquico. El modelo debe contener la información necesaria para definir los parámetros asociados a la construcción del modelo (medidas de elementos, posicionamiento, etc.) y los parámetros que se vayan a modificar en tiempo de ejecución (grados de libertad, etc.). Hay que tener en cuenta que un



**Figura 3.1:** Ejemplos del resultado de la práctica 3.

modelo jerárquico esta formado por otros objetos, normalmente más sencillos, entre los que existen relaciones de dependencia hijo-padre, por lo que se deberá poder almacenar en la estructura de datos los distintos componentes que lo forman, así como las transformaciones que le afectan a cada uno con su tipo de transformación y sus parámetros.

4. Inicializar el modelo jerárquico diseñado para almacenar en la estructura de datos los componentes y parámetros necesarios para su construcción.
5. Crear el código necesario para visualizar el modelo jerárquico utilizando los valores de los parámetros del modelo almacenado en la estructura de datos. El alumno podrá utilizar las funciones de visualización implementadas en las anteriores practicas que permiten visualizar los modelos con las distintas técnicas implementadas.
6. Incorporar código para cambiar los parámetros modificables del modelo y para controlar su movimiento. Añadir la ejecución de dicho código en las funciones de control de pulsación de teclas para modificar el modelo de forma interactiva. Hay que tener presente los límites de cada movimiento.
7. Incorporar código para poder realizar animaciones sencillas basadas en cambios repetidos de los parámetros.
8. Ejecutar el programa y comprobar que los movimientos son correctos.

### 3.2.1. Reutilización de elementos

En esta práctica para construir los modelos jerárquicos se deben utilizar otros elementos más sencillos que al combinarse mediante instanciación utilizando las transformaciones geométricas necesarias, nos permitirán construir modelos mucho más complejos. Se puede partir de cualquier primitiva que nos ofrezcan las propias librerías de OpenGL, o reutilizar los elementos implementados en las prácticas anteriores. En particular, será interesante poder definir objetos por revolución de un perfil, que puede estar definido por una tabla de puntos que aparece explícitamente en el código, en lugar de ser leído de un archivo ply.

En todos los casos, el código de visualización de los distintos tipos de objetos se incluirá en clases derivadas de **Objeto3D** o **MallaInd**, según corresponda.



### 3.3. Animación

Entre los objetivos de esta práctica está el realizar una animación sencilla del modelo. La animación se hará mediante la visualización repetida de la escena jerárquica parametrizada, de forma que en cada visualización se usa el mismo modelo jerárquico para producir una imagen o *cuadro (frame)*. Sin embargo, en cada cuadro el valor de uno o varios parámetros puede variar respecto del anterior. La variación del valor de un parámetro animable entre dos cuadros sucesivos se llama *velocidad* del parámetro. En principio, en este texto se asume que cada parámetro es un valor real, y por tanto su velocidad también lo es. La animación de cada parámetro animable puede ser iniciada o parada por el usuario.

Para proceder a implementar esto:

- Añade al modelo lo que estimes necesario para almacenar una velocidad de movimiento para cada uno de los parámetros.
- Añade opciones en el control de teclas para fijar la velocidad de cada parámetro a un valor positivo, negativo o cero (consulta la sección sobre las teclas usar)
- Ahora puedes animar el modelo haciendo que el valor del parámetro que modifica cada grado de libertad se modifique según su velocidad. Debes asegurarte que la función de redibujado se invoque repetidas veces de forma continua sin que haya intervención del usuario. Para ello, puedes usar la *función gestora del evento de desocupado* de GLUT, como se describe aquí abajo.

#### 3.3.1. Gestión de los grados de libertad y sus velocidades

En el modelo jerárquico se guardan los valores actuales de los grados de libertad del modelo (cada grado de libertad viene descrito con una cadena de caracteres, que llamamos su *descripción*). Algunos de esos valores pueden no estar acotados (típicamente las rotaciones: el valor es un ángulo que puede crecer o decrecer indefinidamente). Otros valores sí pueden estar acotados (típicamente, cuando queremos restringir un desplazamiento a un rango de valores). Para cada grado de libertad acotado, se deben conocer los valores *máximo* y *mínimo del mismo*. Para cada grado de libertad, habrá un *valor inicial* del parámetro.

En la práctica 3 habrá una variable lógica que determinará si las animaciones están activadas o no lo están. El usuario puede activar o desactivar las animaciones (ver las teclas más abajo).

Cuando las animaciones están desactivadas, el usuario puede variar interactivamente los valores de los parámetros. Cada grado de libertad tiene un valor de *incremento* distinto (es la cantidad, siempre positiva, que se suma o se resta al valor actual cuando el usuario decide pulsar las teclas correspondientes). En el caso de parámetros acotados, estos incrementos o decrementos no pueden dejar el valor fuera del rango (no se hacen si ya se ha alcanzado el extremo correspondiente).

Cuando las animaciones están activadas, los valores de los parámetros cambian entre cuadros, según su un valor que es la *velocidad actual*. La velocidad actual puede ser variada por el usuario (ver teclas). Cada vez que se varía la velocidad, se incrementa o se decrementa usando un valor (positivo y constante) que llamamos *aceleración* del parámetro. Si un parámetro está acotado por un valor mínimo y un máximo, entonces, durante la animación, si su valor llega al máximo o al mínimo, la velocidad se puede cambiar de signo (manteniendo su magnitud o valor absoluto), de forma que el valor del parámetro oscilará entre el máximo y el mínimo sin salirse del rango.

Cada grado de libertad tiene asociada una *velocidad inicial*. Cada vez que se activan las animaciones, las velocidades toman todas su valor inicial. Algunos parámetros pueden tener su velocidad acotada

por una magnitud o valor absoluto máximo.

Los distintos atributos citados para cada grado de libertad (valor actual, valor inicial, descripción, incremento, mínimo, máximo, velocidad actual, velocidad inicial, aceleración, magnitud máxima de la velocidad) pueden encapsularse en una estructura o clase, junto con los métodos correspondientes. Esa clase puede tener métodos para:

- Actualizar el valor actual según la velocidad actual, para que el valor corresponda al siguiente cuadro de animación.
- Fijar el valor actual al valor inicial.
- Fijar la velocidad actual a la velocidad inicial.
- Incrementar o decrementar el valor actual.
- Incrementar o decremenar la velocidad actual (acelerar o decelerar).
- Obtener la descripción.
- Obtener el valor actual.

Si se usa esta estructura o clase, el estado conjunto de todos los parámetros puede ser un vector `stl` de instancias de esta clase.

### 3.3.2. Función gestora del evento de desocupado.

Se debe de implementar la visualización repetida y continua del modelo, sin que el usuario tenga para ello que provocar manualmente eventos de teclado o de menu en cada cuadro. Para ello, se puede usar la funcionalidad de la biblioteca GLUT. Esta biblioteca contempla un tipo de evento denominado *evento de desocupado*. Este evento se produce cada vez que GLUT ha gestionado todos los eventos pendientes (incluyendo el evento de redibujado de la escena). En estos casos, la lista de eventos pendientes está vacía. GLUT entonces genera un evento de desocupado. Por tanto, si una aplicación establece la función gestora de este tipo de evento, puede lograr que se invoque dicha función gestora repetidas veces, cuando GLUT ha terminado de hacer otras tareas, incluyendo la visualización del cuadro anterior. Dentro de esa función gestora del evento desocupado, la aplicación puede incluir código arbitrario para modificar el modelo y forzar después un nuevo evento de redibujado para el siguiente cuadro.

## 3.4. Teclas a usar

Respecto a las teclas específicas de la práctica 3, se usarán las que se indican aquí. Como se indica en el guión, en esta práctica se deben implementar varios grados de libertad en el modelo (como mínimo tres). Para gestionar los valores de los parámetros asociados, se definirá una variable entera local de la práctica con el grado de libertad actual. La variable tomará valores entre 0 y  $n - 1$ , ambos incluidos, donde  $n$  es el número de grados de libertad. Las teclas son:

- Tecla **g/G**: activar grado de libertad siguiente al actual (o activar el primero si el actual era el último)
- Tecla **a/A**: activar o desactivar animación en la práctica (habrá una variable lógica en la práctica 3 que indicará si las animaciones están activadas o no). Se imprimirá un mensaje indicando si las animaciones están activadas.

Adicionalmente, se pueden usar las teclas  $>$  y  $<$ . Su funcionamiento depende de si las animaciones están activadas o no lo están.

- Con las animaciones **desactivadas**:

- Tecla >: aumentar el valor del grado de libertad actual (si el grado de libertad tiene asociado un máximo y ya se ha alcanzado, no hace nada)
- Tecla <: disminuir el valor del grado de libertad actual (si el grado de libertad tiene asociado un mínimo y ya se ha alcanzado, no hace nada)

Tras la pulsación de estas teclas, el programa debe imprimir el nombre y el valor del grado de libertad actual.

■ Con las animaciones **activadas**:

- Tecla >: aumentar la velocidad del grado de libertad actual (es decir, acelerarlo). Si la velocidad está acotada y su magnitud ya es la máxima, no se hace nada. Si el parámetro está acotado, entonces lo que se aumenta es la magnitud de la velocidad, y se mantiene su signo.
- Tecla <: disminuir la velocidad del grado de libertad actual (es decir: decelerarlo). Si el parámetro está acotado, entonces lo que se decrementa es la magnitud de la velocidad, y se mantiene su signo (aunque si esa magnitud ya es cero, no se hace nada).

Tras la pulsación de estas teclas, el programa debe imprimir el nombre y la velocidad del grado de libertad actual.

### Teclas generales

Al igual que ya se ha indicado en otras prácticas (independientemente de otras teclas que se usen para otras cosas) se deben usar estas teclas:

- tecla m/M: cambia el modo de visualización activo (pasa al siguiente, o del último al primero)
- tecla p/P: cambia la práctica activa (pasa a la siguiente, o de la última a la primera).
- tecla o/O: cambia el objeto activo dentro de la práctica (pasa al siguiente, o del último al primero)

las dos primeras se implementan en main.cpp, la tercera en la función gestora del evento de teclado específica de la práctica. Para estas tres teclas, la función es la misma independientemente de que se pulsen en minúsculas o en mayúsculas.

## 3.5. Implementación

1. La implementación de esta práctica requiere la creación de dos archivos fuente C++ de nombres practica3.cpp y practica3.hpp, en carpeta `srcs-alum`. El primero contendrá la implementación o definición de las funciones y el segundo las declaraciones de las mismas, al igual que en la prácticas 1 y 2. Asimismo, será necesario incluir practica3 en la lista de unidades a compilar, en el archivo makefile (en la definición de la variable `units_loc`)
2. En el archivo main.cpp se debe gestionar la variable que indica cual es la práctica activa (variable `practica_activa`), de forma que mediante alguna tecla se puede conmutar entre las distintas prácticas (cambiar el valor de la variable). El procesamiento de la tecla debe añadirse a main.cpp (en la función `FGE_PulsarTeclaNormal`, o bien en `FGE_PulsarTeclaEspecial`, en base al tipo de tecla elegida). Inicialmente, la práctica activa será la 3, aunque por supuesto podrá cambiarse si el usuario quiere.
3. La implementación requiere escribir las siguientes funciones (en practica3.cpp):
  - Función `P3_Inicializar( int argc, char * argv[] )`, para crear los objetos que se requieren para la práctica. Esta función se invoca desde main.cpp una única vez al inicio del programa, inmediatamente después de la llamada ya existente a `P2_Inicializar`, para crear los objetos. Se le pasa como argumentos los mismos argumentos recibidos en la función main (para así poder leer lo posibles parámetros en la línea de comandos)

Se crearán en memoria dinámica el objeto jerárquico a visualizar, y se guardará en una variable de la práctica un puntero al nodo raíz de dicho objeto (para evitar colisiones de nombres, se aconseja declarar este puntero como static, y también se aconseja que estén inicializado a NULL en su declaración).

- Función `P3_DibujarObjetos ( ContextoVis & cv )`, para dibujar el objeto jerárquico usando los punteros a los objetos descritos arriba, y usando también el parámetro modo para determinar el tipo o modo de visualización de primitivas (con la misma interpretación que en la prácticas 1 y 2). Esta función se invoca desde main.cpp cada vez que se recibe el evento de redibujado, y la práctica activa es la práctica 3. Para ello, se debe insertar la nueva llamada en `main.cpp` (función `FGE_Redibujar`), en base a la práctica activa en cada momento (que ahora puede ser la 1, la 2 o la 3).
- Función `P3_FGE_PulsarTeclaNormal`, esta función se invoca desde main.cpp cuando se pulsa una tecla normal, la práctica 3 está activa, y la tecla no es procesada en el main.cpp (hay que añadir la llamada en el archivo `main.cpp`). La función sirve para cambiar/gestionar las teclas específicas de la práctica. Debe devolver true para indicar que la tecla pulsada corresponde a la práctica 3 y se debe redibujar el objeto (típicamente, porque se ha modificado un valor de un grado de libertad), y false para lo contrario (la tecla no corresponde a la práctica y no es necesario redibujar).  
Para gestionar cual es el grado de libertad activo en cada momento, se puede usar una variable global estática en `practica3.cpp` llamada `p3_grado_libertad_activo`.

### 3.5.1. Implementación de objetos jerárquicos.

Se implementarán clases derivadas de `NodoGrafoEscena` para los tipos de nodos del objeto jerárquico diseñado por el alumno. Además de los métodos heredados de dicha clase base, estas nuevas clases incorporarán métodos para fijar el valor de los grados de libertad asociados a cada tipo de nodo, si tiene alguno.

Tal y como se ha visto en los ejemplos de teoría, los constructores de estas clases añaden las entradas pertinentes (transformaciones o subobjetos) en el vector de entradas de cada nodo.

### 3.5.2. Implementación de la animación

Para establecer que una función del programa será la función gestora del evento desocupado, se usa la función `glutIdleFunc` de GLUT. Esta función recibe como argumento un puntero a la función gestora (escribimos una expresión que consiste en el nombre de la función). También se puede usar un puntero nulo (`NULL`) para desactivar esta funcionalidad, la cual está inicialmente desactivada (inicialmente, GLUT no hace nada cuando no hay eventos pendientes). Por tanto, como parte de la inicialización de GLUT, activaremos un f.g.e de gestión del evento de desocupado, que debe situarse en `main.cpp`, de esta forma:

```
void FGE_Desocupado ()
{
    bool desactivar = true ;
    if ( la práctica activa actual es la práctica 3 )
        desactivar = ! P3_FGE_Desocupado () ;
    if ( desactivar )
        glutIdleFunc ( NULL ) ; // desactivar para no saturar la CPU innecesariamente.
}
```

como vemos, esta función llama a la función específica de la práctica 3 solo cuando es necesario. Cuando la práctica 3 no está activada, se desactiva el evento de desocupado, ya que aunque introduce un retraso muy corto, las repetidas llamadas mantendrían muy ocupada la CPU de forma innecesaria.

La función **P3\_FGE\_Desocupado** estará declarada en `practica3.hpp` y definida en `practica3.cpp`. Devuelve **false** cuando no es necesario invocarla (ver más abajo los detalles de esto).

En `main.cpp`, cada vez que se activa la práctica 3, debemos de activar la gestión del evento de desocupado, haciendo `glutIdleFunc(FGE_Desocupado)`. Cuando se desactiva la práctica 3, la siguiente llamada a **FGE\_Desocupado** desactivará las llamadas repetidas.

Hay que tener en cuenta que la visualización con OpenGL debe hacerse exclusivamente en la función gestora del evento de redibujado, por tanto en la función de desocupado no se debe visualizar la escena, sino provocar que se genere un evento de redibujado pendiente, con `glutPostRedisplay`.

Por todo lo dicho, debemos definir **P3\_FGE\_Desocupado** como sigue:

```
// Func. de gestión del evento de desocupado de la práctica 3
// debe devolver: false: si queremos que se desactive el evento
// true: si queremos que el evento permanezca activado

bool P3_FGE_Desocupado ( )
{
    // no hacer nada si no es necesario, y desactivar
    if ( las animaciones están desactivadas )
        return false; // provoca la desactivación del evento desocupado en main

    // modificar los parámetros animables según sus velocidades actuales
    .....

    // forzar un evento de redibujado para visualizar siguiente cuadro:
    glutPostRedisplay ( ) ;

    // terminar, manteniendo activada la gestión del evento
    return true ;
}
```

Hay que tener en cuenta que, en esta práctica 3, cuando el usuario activa las animaciones (pulsando la tecla **A**), es necesario volver a activar el evento de desocupado (con `glutIdleFunc(FGE_Desocupado)`), para esto es necesario que la declaración de la función **FGE\_Desocupado** (cuya definición está en `main.cpp`) sea visible en el archivo `practica3.cpp`. Lo más fácil para esto es añadir la citada declaración a `practicas.hpp`.

### 3.5.3. Instrucciones para subir los archivos

Para entregar la práctica se creará y se subirá un único archivo .zip, de nombre `P3.zip`, siguiendo estas indicaciones:

- Se redactará un único documento (que se entregará en PDF) con esta información:
  - Grafo de escena, en formato PHIGS (según lo visto en teoría). Cada nodo se etiquetará usando el nombre de la clase derivada de **NodoGrafoEscena** que lo implementa.
  - Lista de grados de libertad del modelo: para cada grado de libertad se describirá el tipo de nodo (el nombre de la clase), el nombre del método que lo modifica, el nodo del grafo



al que afecta, y el tipo de transformación asociada. También se incluirán los atributos del parámetro: valor inicial, velocidad inicial, incremento, aceleración, descripción, mínimo o máximo, etc....

- Hacer un zip con todos los fuentes de la carpeta `srcs-alum`, incluyendo `main.cpp` o cualquier otro, el zip debe hacerse directamente en `srcs-alum`, y no puede tener carpetas dentro de él, solo puede contener directamente los archivos indicados. El zip también contendrá el archivo PDF con la documentación descrita arriba.

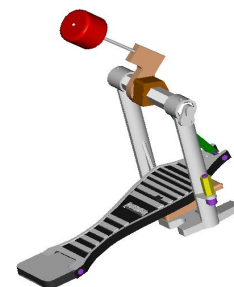
No incluir en el zip archivos `.ply` ni `.jpgs` (ya proporcionados), ni los `.o` ni el ejecutable, ni `include.make`. Se incluirán los archivos de código fuente, el archivo `makefile` (con la unidades de compilación). Solo se incluirán archivos `.ply` o archivos `.jpg` **distintos** de los que se proporcionan en el material de prácticas que hay en este sitio web. Esos archivos estarán en la carpeta `srcs-alum`.

### 3.6. Algunos ejemplos de modelos jerárquicos

En las figuras siguientes podéis ver algunos ejemplos de modelos jerárquicos que se pueden construir para la práctica (simplificando todo lo que se quiera los distintos elementos que los componen).

Estudiar con detalle cada uno y seleccionar el que os interese, o diseñar otro que tenga al menos 3 grados de libertad similares a los de las gruas que tenéis en el ejemplo.









## Materiales, fuentes de luz y texturas

---

### 4.1. Objetivos

Con esta práctica el alumno aprenderá a:

- Incorporar a los modelos de escena información de aspecto, incluyendo las normales de las mallas y modelos sencillos de fuentes de luz, materiales y texturas.
- Visualizar, usando la funcionalidad fija de OpenGL, escenas incluyendo varios objetos con distintos modelos de aspecto.
- Permitir cambiar de forma interactiva los parámetros de los modelos de aspecto de la escena anterior.

### 4.2. Desarrollo

En esta práctica incorporaremos a las mallas de triángulos información de las normales y las coordenadas de textura, así como crearemos estructuras de datos para representar modelos de fuentes de luz, materiales y las texturas, posibilitando la visualización de objetos con distintos modelos de aspecto. El código descrito aquí debe añadirse al código existente para las prácticas desde la 1 hasta la 3, sin eliminar nada de la funcionalidad ya implementada.

Para probar este código:

- Se definirá un grafo de escena con varios objetos y materiales. Esta escena se describe en este guión. Esto permitirá obtener hasta 7 puntos en esta práctica, sobre un máximo de 10.
- Se añadirán materiales y texturas al grafo de escena de la práctica 3, en este guión no se especifican dichos materiales. Esto permitirá obtener hasta 3 puntos en esta práctica, sobre un máximo de 10.

#### 4.2.1. Cálculo y almacenamiento de normales.

A partir de la tabla de coordenadas de vértices y la tabla de caras de una malla, se deben calcular las dos tablas de normales (normales de caras y normales de vértices). Cada tabla de normales es un array que en cada entrada contiene una tupla de 3 reales que representa (en coordenadas maestras o de objeto) el vector perpendicular a la cara o a la superficie de la malla en el vértice. Las dos tablas de normales quedarán almacenadas en la estructura o instancia de clase que representa la malla,

junto con el resto de tablas (coordenadas de vértices, de textura, etc...).

Para el cálculo de las tablas de normales se puede seguir este procedimiento:

1. En primer lugar se calcula tabla de normales de las caras. Para ello se debe de recorrer la tabla caras que hay en la malla. En cada cara se consideran las posiciones de sus tres vértices, sean estas, por ejemplo  $\vec{p}, \vec{q}$  y  $\vec{r}$ . A partir de estas coordenadas se calculan los vectores  $\vec{a}$  y  $\vec{b}$  correspondientes a dos aristas, haciendo  $\vec{a} = \vec{q} - \vec{p}$  y  $\vec{b} = \vec{r} - \vec{p}$ . El vector  $\vec{m}_c$ , perpendicular a la cara, se obtiene como el producto vectorial de las aristas, es decir, hacemos:  $\vec{m}_c = \vec{a} \times \vec{b}$ . Finalmente, el vector normal  $\vec{n}_c$  (de longitud unidad) se obtiene normalizando  $\vec{m}_c$ , esto es:  $\vec{n}_c = \vec{m}_c / \|\vec{m}_c\|$ .

Hay que tener en cuenta que, para objetos cerrados, es necesario que todas las normales apunten hacia el exterior del objeto, y que en los objetos abiertos, todas ellas apunten hacia el mismo lado de la superficie. Para ello la selección de los tres vértices  $\vec{p}, \vec{q}$  y  $\vec{r}$  de la cara debe hacerse de forma coherente, es decir, siempre en orden de las agujas del reloj, o siempre en el contrario (visto desde un lado de la superficie).

Aunque se haga el cálculo de normales de forma coherente, según lo indicado, las normales pueden quedar todas ellas apuntando al lado equivocado, si este fuese el caso, se puede cambiar el orden del producto vectorial, es decir, hacer  $\vec{m}_c = \vec{b} \times \vec{a}$  en lugar del originalmente descrito, ya que el producto vectorial es anticonmutativo.

2. Una vez calculadas las normales de caras, se obtienen las normales de los vértices. Para cada vértice, el vector  $\vec{m}_v$ , es un vector aproximadamente perpendicular a la superficie de la malla en la posición del vértice. Se puede definir como la suma de los vectores normales de todas las caras adyacentes a dicho vértice, es decir:

$$\vec{m}_v = \sum_{i=0}^{k-1} \vec{u}_i$$

donde  $\vec{u}_i$  es el vector perpendicular a la  $i$ -ésima cara adyacente al vértice (suponemos que hay  $k$  de ellas). Al igual que con las caras, el vector normal al vértice  $\vec{n}_v$  se define como una versión normalizada de  $\vec{m}_v$ , es decir:  $\vec{n}_v = \vec{m}_v / \|\vec{m}_v\|$ .

Una implementación básica (derivada directamente de esta definición de  $\vec{n}_v$ ) requeriría recorrer la lista de vértices (en un bucle externo), y en cada uno de ellos buscar sus caras adyacentes, recorriendo para ello la lista de caras completa (en un bucle interno). Esta implementación, por tanto, tiene complejidad en tiempo en el orden del producto del número de caras y de vértices (o cuadrática con el número de vértices, que es proporcional al de caras para la inmensa mayoría de las mallas).

Se recomienda diseñar e implementar un método más eficiente con complejidad en tiempo en el orden del número de caras, método basado en recorrer las caras en el bucle externo, en lugar de los vértices, y en eliminar el bucle interno. Esto es posible debido a que obtener los vértices de una cara se puede hacer de forma inmediata (en  $O(1)$ ) sin más que consultar la entrada correspondiente de la tabla de caras.

#### 4.2.2. Almacenamiento y visualización de coordenadas de textura

El siguiente paso será aumentar las estructuras de datos que representan las mallas en memoria y extender el código de visualización para calcular y visualizar las coordenadas de textura.

Para ello, se añadirá a las mallas la tabla de coordenadas de textura, que será un array con  $n_v$  pares de valores de tipo `GLfloat`, donde  $n_v$  es el número de vértices. Estas tablas se usarán para asociar coordenadas de textura a cada vértice en algunas mallas. En las mallas que no tengan o no

necesiten coordenadas de textura, dicha tabla estará vacía (0 elementos) o será un puntero nulo.

Se crearán el código para dos nuevos modos de visualización (*modos con iluminación*), adicionales a los que se indican en el guión de la práctica 1. En ambos modos (y para las mallas que dispongan de ellas) se enviarán junto con cada vértice sus coordenadas de textura, pero no se enviarán los colores de los vértices ni de los triángulos. Respecto a las normales, se deben usar las tablas calculadas con el mismo código de las prácticas anteriores. Se procede según el modo:

- Modo con iluminación y sombreado plano: se activa el modo de sombreado plano de OpenGL, y se envían con *begin/end* los triángulos, usando la tabla de normales de triángulos.
- Modo con iluminación y sombreado de suave (Gouroud): se activa el modo de sombreado suave, y se envían los vértices usando la tabla de normales de vértices.

En el método para visualizar mallas indexadas, cuando el modo de visualización es alguno de estos dos, se supone que el material correspondiente ya está activado antes de la llamada al método. Igual pasa con las fuentes de luz, las suponemos activadas. Por tanto, en estos modos, la visualización de una malla simplemente supone enviar los vértices y/o caras. En los otros modos, distintos de estos dos, no hay que modificar nada. En cualquier caso, al pulsar la tecla **m/M** se debe rotar entre todos los modos.

tras incorporar la práctica 4, hay que revisar el código que visualiza en los modos sólido, alambre y ajderez, ya que ahora debemos de estar seguros de que para visualzar en esos modos se desactivan la iluminación y las texturas.

#### 4.2.3. Asignación de coordenadas de textura en objetos obtenidos por revolución.

Una vez definidas las tablas de coordenadas de textura, se creará una nueva versión modificada del código o función que crea **objetos por revolución** de la práctica 3. En los casos que así se especifique, dicho código nuevo incluirá la creación de la tabla de coordenadas de textura.

Supongamos que el el perfil de partida tiene  $M$  vértices, numerados comenzando en cero. Las posiciones de dichos vértices serán:  $\{p_0, p_1, \dots, p_{M-1}\}$ . Si suponemos que hay  $N$  copias del perfil, y que en cada copia hay  $M$  vértices, entonces el  $j$ -ésimo vértice en la  $i$ -ésima copia del perfil será  $q_{i,j}$ , con  $i \in [0 \dots N - 1]$  y  $j \in [0 \dots M - 1]$  y tendrá unas coordenadas de textura  $(s_i, t_j)$  (dos valores reales entre 0 y 1. La coordenada S (coordenada X en el espacio de la textura) es común a todos los vértices en una copia del perfil.

El valor de  $s_i$  es la coordenada X en el espacio de la textura, y está entre 0 y 1. Se obtiene como un valor proporcional a  $i$ , haciendo  $s_i = i/(N - 1)$  (la división es real), de forma que  $s_i$  va desde 0 en el primer perfil hasta 1 en el último de ellos.

El valor de  $t_j$  es la coordenada Y en el espacio de la textura, y también está entre 0 y 1. Su valor es proporcional a la distancia  $d_j$  (medida a lo largo del perfil), entre el primer vértice del mismo (vértice 0), y dicho vértice  $j$ -ésimo. Las distancia se definen como sigue:  $d_0 = 0$  y  $d_{j+1} = d_j + \|p_{j+1} - p_j\|$ , y se pueden calcular y almacenar en un vector temporal durante la creación de la malla. Conocidas las distancias, la coordenada Y de textura ( $t_j$ ) se obtiene como  $t_j = d_j/d_{M-1}$

Hay que tener en cuenta que en este caso, la última copia del perfil (la copia  $N - 1$ ) es la que corresponde a una rotación de  $2\pi$  radianes o  $360^\circ$ . Esta copia debe ser distinta de la primera copia, ya que, si bien sus vértices coinciden con aquella, las coordenadas de textura no lo hacen (en concreto la coordenada S o X), debido a que en la primera copia necesariamente dicha coordenada es  $s_0 = 0$  y en la última es  $s_{N-1} = 1$ . Este es un ejemplo de duplicación de vértices debido a las coordenadas

de textura.

#### 4.2.4. Fuentes de luz

El siguiente paso será diseñar e implementar las **fuentes de luz** de la escena (al menos dos). Al menos una de las dos fuentes será direccional y tendrá su vector de dirección definido en coordenadas esféricas por dos ángulos  $\alpha$  y  $\beta$ , donde  $\beta$  es el ángulo de rotación en torno al eje X (latitud), y  $\alpha$  es la rotación en torno al eje Y (longitud). Cuando  $\alpha$  y  $\beta$  son ambas 0, la dirección coincide con la rama positiva del eje Z. el vector de dirección de la luz se considerará fijado al sistema de referencia de la cámara (la luz se "mueve" con el observador).

Para implementar las fuentes se definen en el programa las instancias de clase que almacenan los parámetros de cada una de las fuentes de luz que se planean usar. Para cada fuente de luz, se debe guardar: su color  $S_i$  (una terna RGB), su tipo (un valor lógico que indique si es direccional o posicional), su posición (para las fuentes posicionales), y su dirección en coordenadas esféricas (para las direccionales). Al menos para la fuente dada en coordenadas esféricas, se guardarán asimismo los valores  $\alpha$  y  $\beta$ .

Habrá método de la clase para las fuentes de luz que se encargue de activar una instancia. Aquí *activar* una fuente significa que en OpenGL se habilite su uso y que se configuran sus parámetros en función del valor actual de las variables de instancia que describen dicha fuente.

#### 4.2.5. Carga, almacenamiento y visualización de texturas.

A continuación se diseñarán e implementarán las **texturas** de la escena. Se incluirán en el programa las instancias de clase que almacenan los parámetros de cada una de las texturas que se planean usar. Para cada textura, se debe guardar un puntero a los pixels en memoria dinámica, el identificador de textura de OpenGL, un valor lógico que indique si hay generación automática de coordenadas de textura o se usa la tabla de coordenadas de textura, y finalmente los 8 parámetros (dos arrays de 4 flotantes cada uno) para la generación automática de texturas.

Después se definirá en el programa el método para *activar* una textura. *Activar* aquí significa habilitar las texturas en OpenGL, habilitar el identificador de textura, y si la textura tiene asociada generación automática de coordenadas, fijar los parámetros OpenGL para dicha generación.

Hay que tener en cuenta que, la primera vez que se intente activar una textura, se debe *crear* la textura, esto significa que se deben leer los texels de un archivo y enviarlos a la GPU o la memoria de vídeo, inicializando el identificador de textura de OpenGL. Es importante no repetir la creación de la textura una vez en cada cuadro, sino hacerlo exclusivamente la primera vez que se intenta activar.

#### 4.2.6. Materiales.

El siguiente paso será diseñar e implementar los **materiales** de la escena, entendiendo como un *material* a un conjunto de valores de los parámetros del modelo de iluminación de OpenGL relativos a la reflectividad y brillo de la superficie de los objetos.

Será necesario definir en las instancias de la clase **Material** que almacenan los parámetros de cada uno de los materiales que se planean usar. Para cada material, se almacenará la reflectividad ambiental ( $M_A$ ) la difusa ( $M_D$ ), la especular ( $M_S$ ) y el exponente de brillo ( $e$ ). Cada reflectividad es un array con 4 valores `float`: las tres componentes RGB más la cuarta componente (opacidad)

puesta a 1 (opaco). Asimismo, un material puede llevar asociada una textura o no llevarla. Si la lleva, junto con el material se almacenan los parámetros de dicha textura (un puntero a ellos), descritos más arriba en el documento. Si el material no lleva textura, el citado puntero será nulo.

Después se definirán funciones o métodos para activar cada uno de los materiales. Cuando se activa un material, se habilita la iluminación en OpenGL, y se configuran los parámetros de material de OpenGL usando las variables o instancias descritas en el párrafo anterior. Para los materiales que lleven asociada una textura, se llamará a la función o método para activar dicha textura, descrita anteriormente. Si el material no lleva textura, se deben deshabilitar las texturas en OpenGL.

#### 4.2.7. Grafo de la escena completa.



**Figura 4.1:** Vista de la escena completa.

El último paso será definir la **función principal de visualización** de la escena para esta **práctica 4**. En esta función se visualizará un grafo de escena que contiene objetos y materiales (que a su vez contienen texturas).

La escena que se visualiza estará compuesta de varios objetos (ver figura 4.1), en concreto los siguientes:

- Objeto **lata** (ver figura 4.2). Este objeto está compuesto de tres sub-objetos. Cada uno de ellos es una malla distinta, obtenida por revolución de un perfil almacenado en un archivo ply. En concreto:
  - `lata-pcue.ply`: perfil de la parte central, la que incorpora la textura de la lata (archivo `text-lata-1.jpg`). Es un material difuso-especular.
  - `lata-psup.ply`: tapa superior metálica. No lleva textura, es un material difuso-especular de aspecto metálico (ver figura 4.3, derecha).

- `lata-pinf.ply`: base inferior metálica, sin textura y del mismo tipo de material (ver figura 4.3, izquierda).
- Objetos **peón**: son tres objetos obtenidos por revolución, usando el mismo perfil de la práctica 2. Los tres objetos comparten la misma malla, solo que instanciada tres veces con distinta transformación y material en cada caso:
  - Peón **de madera**: con la textura de madera difuso-especular, usando generación automática de coordenadas de textura, de forma que la coordenada  $s$  de textura es proporcional a la coordenada  $X$  de la posición, y la coordenada  $t$  a  $Y$  (ver figura 4.4, izquierda). La textura está en el archivo `text-madera.jpg` (ver figura 4.4, derecha).
  - Peón **blanco**: sin textura, con un material puramente difuso (sin brillos especulares), de color blanco (ver figura 4.5, izquierda).
  - Peón **negro**: sin textura, con un material especular sin apenas reflectividad difusa (ver figura 4.5, izquierda).



**Figura 4.2:** Objeto lata obtenido con tres mallas creadas por revolución partir de tres perfiles en archivos ply (izquierda). La malla correspondiente al cuerpo incorpora la textura de la imagen de la derecha.

### 4.3. Grafo de escena de la práctica 3.

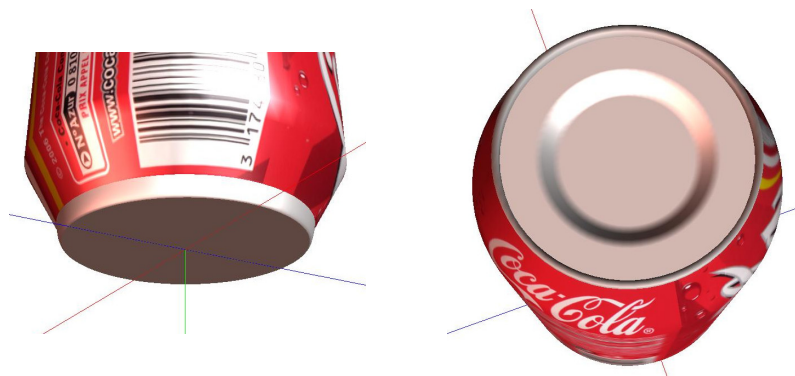
En esta práctica se incorporarán texturas y fuentes de luz al objeto jerárquico creado para la práctica 3. A dicho objeto se le pueden aplicar distintas texturas y/o materiales a las distintas partes de forma que se incremente su grado de realismo, así como definir fuentes de luz para que se hagan visibles los materiales.

### 4.4. Implementación

La implementación de la práctica 4 sigue la línea de las anteriores. Se tendrán en cuenta las siguientes indicaciones:

1. La práctica se implementa en un archivo llamado `practica4.cpp`, este archivo se pue-



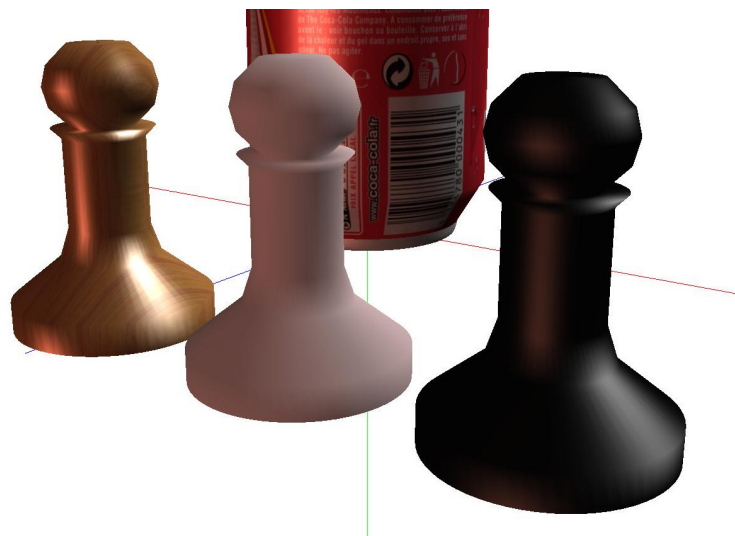


**Figura 4.3:** Vista ampliada de las tapas metálicas inferior (izquierda) y superior (derecha) de la lata (ambas sin textura)



**Figura 4.4:** Vista del objeto tipo peón (izquierda) y la textura de madera que se le aplica (derecha). La textura se aplica usando generación automática de coordenadas de textura (la textura se proyecta en el plano XY).

- de crear a partir de una copia `practica3.cpp`, renombrando las funciones `P3_...` como `P4_...` (igualmente se copia `practica3.hpp` en `practica4.hpp`, se renombran las funciones y se añaden o eliminan las funciones que corresponda)
2. Para evitar colisiones de nombres, es conveniente que **todas** las funciones declaradas en `practica4.hpp` (`.cpp`) tengan un nombre que comience con `P4_...` (en todas las prácticas se debe seguir el mismo convenio).
  3. Para evitar duplicar código, es conveniente que todas las funciones que se usen en más de una prácticas (por ejemplo, la función para activar un material, textura, fuente de luz o similares) no se dupliquen: esto se puede hacer moviendo todas las funciones comunes a un archivo `.cpp` específico, que implemente, por ejemplo, todo lo relacionado con los materiales, fuentes de luz y texturas.
  4. En el `makefile` se debe de añadir `practica4` a la lista de archivos a compilar y enlazar para producir el ejecutable (en `units_loc`).
  5. En esta práctica se debe usar el código fuente que sirve para leer y escribir `jpgs`. Se proporcionan los archivos `.hpp` y `.cpp` correspondientes (todos ellos tienen nombres que comienzan con `jpg_`). Estos archivos usan la librería `libjpeg`. Es necesario instalar un package con la ver-



**Figura 4.5:** Vista ampliada de los tres objetos tipo peón.

sión de desarrollo de *libjpeg*, en distribuciones de linux con paquetes debian se puede usar el package `libjpeg-dev`

6. En `practica4.cpp` es necesario declarar como variables globales las variables que guardan los parámetros de los materiales y el MIL. Como se indica más abajo, estas variables se gestionan exclusivamente desde `practica4.cpp`.
7. La función **P4\_Inicializar** debe usarse para cualquier inicialización que requiera la práctica 4. Como mínimo, habrá que cargar las texturas y crear los materiales y las fuentes de luz (dandoles valores iniciales a las estructuras o clases relacionadas). Todos estos objetos se deben añadir a un **grafo de escena de la práctica 4**. Al final, se guarda en una variable el puntero al nodo raíz de dicho grafo.
8. En el archivo `main.cpp` se debe llamar a las cuatro funciones de inicialización (**P1\_Inicializar**, **P2\_Inicializar**, **P3\_Inicializar** y **P4\_Inicializar**), una vez al inicio. Para esto es necesario añadir el `include` de `practica4.hpp` al principio de `main.cpp`
9. En el archivo 'main.cpp' se debe permitir ahora que la práctica activa sea la práctica 4.
10. Es conveniente no complicar mucho las funciones gestoras del evento de tecla normal y de tecla especial, que ahora tendrán muchos casos, y que además, para la práctica 4, necesitan acceder y modificar los valores actuales de los parámetros que determinan el material y las fuentes de luz, valores que se declaran en `practica4.cpp`. Para lograr todo esto, lo más fácil usar dos funciones gestoras de eventos de teclado (las llamamos **P4\_FGE\_PulsarTeclaNormal** y **P4\_FGE\_PulsarTeclaEspecial**):
  - a) Se declaran en `practica4.hpp`, y se implementan en `practica4.cpp`
  - b) Ambas funciones tienen los mismos parámetros que las funciones gestoras de eventos correspondientes que hay en `main.cpp`
  - c) Son invocadas desde f.g.e. de teclado del archivo `main` cuando la práctica 4 está activa y la tecla pulsada no corresponde a las teclas comunes. Así que los eventos de teclado específicos de la práctica 4 son redirigidos a `practica4.cpp` y se gestionan en dicho archivo.
  - d) Ambas funciones devuelven un valor lógico (**true/false**), que indica si el evento de teclado corresponde o no corresponde a una de las teclas de la práctica 4 (y por tanto ha cambiado algo del modelo jerárquico). En las f.g.e. de teclado del `main.cpp` se lee el valor devuelto y en base a dicho valor se llama o no se llama a `glutpostredisplay`



De esta forma, la gestión del teclado específica de la práctica 4 se hace exclusivamente en `practica4.cpp` y no en el `main.cpp`, de forma que cualquier cambio en dicha gestión de teclado (p.ej., en como se gestionan las fuentes de luz o los materiales) afectará exclusivamente al archivo `practica4.cpp`, pero no al `main.cpp` o a otras prácticas.

**nota:** para poder compilar la práctica, es necesario añadir `jpg_imagen` en la definición del símbolo `units` que hay en el archivo `makefile` (por error no estaba). Además, es necesario descargar de la web y copiar los archivos `ply` de los perfiles en la carpeta `plys`.

#### 4.4.1. Teclas de la práctica

Respecto a las teclas específicas de la práctica 4, se usarán las que se indican aquí. Estas teclas permiten incrementar y decrementar los valores de los ángulos que definen la dirección de la fuente de luz direccional. Son estas:

- Tecla **g/G**: conmutar entre el ángulo *alpha* y el ángulo *beta* (en cada instante hay uno de los dos activo, a ese le llamamos *ángulo actual*)
- Tecla **>** aumentar el valor del ángulo actual
- Tecla **<** disminuir el valor del ángulo actual

Para esta práctica, hay que tener en cuenta que en `main.cpp` se deberán de gestionar dos nuevos modos de visualización. La tecla `m/M` sigue gestionando los modos, pero ahora se da la posibilidad de que el modo activo sea uno de los dos nuevos. En las prácticas anteriores, los nuevos modos se asimilan al modo sólido, mientras que en esta práctica, se procesarán adecuadamente.

#### 4.4.2. Cálculo y almacenamiento de normales

Respecto de las normales, la clase `MallaInd` debe de incorporar:

- Una tabla de normales de caras, es un vector `stl` o un puntero a un array C/C++, con elementos de tipo `Tupla3f`, contiene tantas entradas como triángulos hay en la malla, para cada triángulo contiene su normal.
- Una tabla de normales de vértices, es un vector `stl` o un puntero a un array de C/C++, con elementos de tipo `Tupla3f`. Contiene tantas entradas como vértices, para cada vértice contiene su normal.
- El método `void calcularNormales()`, sirve para calcular las tablas de normales de las caras y los vértices, usando las tablas de caras y vértices. Se puede invocar para cualquier malla indexada, en los constructores de las clases derivadas (mallas de revolución y mallas `PLY`), después de haber creado las tablas de caras y vértices.

#### 4.4.3. Cálculo y almacenamiento de coordenadas de textura.

Respecto de las coordenadas de textura, la clase `MallaInd` debe de incorporar un vector `stl` o un puntero a un array de C/C++ con las coordenadas de textura. Tendrá tantas entradas como vértices, y en cada una de ellas se guardan una tupla de dos valores flotantes (`Tupla2f`). Si una malla no tiene coordenadas de textura (porque no lleva coordenadas de textura o bien porque se usa generación automática de coordenadas), el vector `stl` estará vacío o el puntero al array es nulo.

Cuando se crea una malla por revolución de un perfil, se puede especificar si se desean generar las coordenadas de textura o no se desean. Esto se hace mediante un parámetro booleano que se añade al constructor de la clase `MallaRevol`. En dicho constructor, si se desean coordenadas de textura,

dichas coordenadas se calcularán como se describe en el guión.

Hay que tener en cuenta que, cuando se requieren coordenadas de textura, la primera y última copia del perfil no conciden, tal y como se indica en el guión.

#### 4.4.4. Implementación de materiales, texturas y fuentes de luz

Para esta práctica se deben de implementar las clases ue se han visto en las transparencias de teoría, en concreto:

- Clase **Material**: abstracta, sirve para materiales de cualquier tipo.
- Clase **MaterialEstandar**: material con los parámetros del MIL que hemos visto en teoría, es derivada de **Material**
- Clase **FuenteLuz**: una fuente de luz posicional o direccional, con el vector de posición y el color.
- Clase **ColeccionFL**: una clase contenedora con un vector de hasta 8 fuentes de luz

más adelante se detallan las clases concretas que se derivan de estas, y que también deben implementarse en la práctica.

#### 4.4.5. Carga de texturas y envío a la memoria de vídeo o la GPU

Para la lectura de los texels de un archivo de imagen, se puede usar, entre otras, la funcionalidad que se proporciona en la clase `jpg::Imagen`, que sirve para cargar JPGs y se usa con el siguiente esquema:

```
#include "jpg_imagen.hpp"
....

// declara puntero a imagen (pimg)
jpg::Imagen * pimg = NULL ;
....

// cargar la imagen (una sola vez!)
pimg = new jpg::Imagen("nombre.jpg");
.....

// usar con:
tamx = pimg->tamX();           // núm. columnas (unsigned)
tamy = pimg->tamY();           // núm. filas (unsigned)
texels = pimg->leerPixels(); // puntero texels (unsigned char *)
```

En memoria, cada texel es una terna rgb (`GL_RGB`), y cada componente de dicha terna es de tipo **`GL_UNSIGNED_BYTE`**.

Para poder usar estas funciones, es necesario tener estos archivos fuente:

- Las cabeceras (ya están en la carpeta `include`)
  - `jpg_imagen.hpp` declaración de métodos públicos.
  - `jpg_jinclude.hpp` declaración de algunas funciones auxiliares
- Unidades de compilación (se deben compilar y enlazar con el resto de unidades). Estos archivos ya están en la carpeta `srcs`:
  - `jpg_imagen.cpp`

- `jpg_memsrc.cpp`
- `jpg_readwrite.cpp`

Estas unidades se encuentran en el símbolo `units` del `makefile` que hay en `srcs-prac`.

Este código usa la librería `libjpeg`, que debe enlazarse también (con el `switch -ljpeg` en el enlazador/compilador de GNU). Esta librería puede instalarse en cualquier distribución de linux usando paquetes tipo rpm o o debian. Al hacer la instalación se debe usar la versión de desarrollo (incluye las cabeceras).

#### 4.4.6. Materiales concretos usados en la práctica

En la práctica serán necesarios 5 tipos de materiales: el de la lata (con textura de Coca-Cola), el del peón de madera (con la textura de madera), y el de las tapas de la lata, el del peón negro y el peón blanco (todos ellos sin textura). Para cada tipo de material definiremos una clase derivada de **Material**, clase que únicamente añade un constructor. En cada constructor se le dan valores a los atributos del material, y si es necesario se crea la textura. Por tanto, serán necesarias estas declaraciones:

```
class MaterialLata : public MaterialEstandar
{
public:
    MaterialLata() ;
};
class MaterialTapasLata : public MaterialEstandar
{
public:
    MaterialTapasLata() ;
};
class MaterialPeonMadera : public MaterialEstandar
{
public:
    MaterialPeonMadera() ;
};
class MaterialPeonBlanco : public MaterialEstandar
{
public:
    MaterialPeonBlanco() ;
};
class MaterialPeonNegro : public MaterialEstandar
{
public:
    MaterialPeonNegro() ;
};
```

#### 4.4.7. Construcción de las fuentes de luz

Para construir las fuentes de luz, podemos definir dos clases derivadas de la clase `{ \bf FuenteLuz }`, una para las direccionales y otra para las posicionales. Asimismo, definimos una clase para la colección concreta de las dos fuentes de luz (como mínimo) que se usan en esta práctica 4. Al igual que los materiales específicos, estas clases solo añaden constructores:

```
class FuenteDireccional : public FuenteLuz
{
```

```

public:
    // inicializar la fuente de luz
    FuenteDireccional( float alpha_inicial, float beta_inicial ) ;

    // Cambiar ángulo:
    // (angulo==0 ->variar alpha, angulo==1 ->variar beta)
    void variarAngulo( unsigned angulo, float incremento ) ;
};

class FuentePosicional : public FuenteLuz
{
public:
    FuentePosicional( const Tupla3f & posicion ) ;
};

class ColeccionFuentesP4 : public ColeccionFL
{
public:
    ColeccionFuentesP4() ;
};

```

## 4.5. Instrucciones para subir los archivos

Para entregar la práctica se creará y se subirá un único archivo .zip, de nombre P4.zip, siguiendo estas indicaciones:

- Hacer un zip con todos los fuentes de la carpeta `srcs-alum`, incluyendo `main.cpp` o cualquier otro, el zip debe hacerse directamente en `srcs-alum`, y no puede tener carpetas dentro de él, solo puede contener directamente los archivos indicados.
- En el zip que se indica más arriba se deben de incluir los archivos `.ply` o `.jpg` que no estén ya en las carpetas `plys` o `imgs` (descargadas de la web de la asignatura). No se deben de subir los archivos `ply` con los perfiles, obtenidos de la web de la asignatura. Es decir, en `srcs-alum` (y en el zip) se incluirán los archivos que el alumno haya buscado y usado por su cuenta, y de los cuales el profesor no dispone.
- La práctica debe poder compilarse con los archivos `makefile` e `include.make` que se proporcionan en la web (para que puedan ser evaluadas). Se debe subir el archivo `makefile` modificado con los nombres de las unidades de compilación (archivos `.o`) específicas que el alumno haya usado para esta práctica, tal y como se indica más arriba. En ningún caso se debe subir el archivo `include.make`.
- Incluir un archivo de texto `ascii` y de nombre `leeme.txt`, en ese archivo, incluir:
  - Indicar si se han añadido materiales al grafo de escena de la práctica 3 o no se ha hecho. En caso afirmativo, indicar las clases de tipo material creadas, así como los nodos del grafo de escena donde se sitúan.
  - Sistema operativo usado para compilar, y, si se ha usado algún entorno de desarrollo específico, indicarlo.
  - Todas las teclas que se pueden pulsar y utilidad de cada tecla
  - Si se ha implementado alguna funcionalidad no descrita en este guión o no. En caso afirmativo, incluir la descripción de dicha funcionalidad (p.ej.: que tipo de objetos se han implementado, donde está el código, que parámetros configurables tiene, etc...)

---

## Práctica 5

# Interacción

---

### 5.1. Objetivos

El objetivo de esta práctica es:

- Aprender a desarrollar aplicaciones gráficas interactivas, gestionando los eventos de entrada de ratón.
- Aprender a realizar operaciones de selección de objetos en la escena.
- Afianzar los conocimientos de los parámetros de la cámara para su correcta ubicación y orientación en la escena.

### 5.2. Funcionalidad

Partiendo de las prácticas anteriores, se añadirá la siguiente funcionalidad:

1. Gestión de varios objetos de tipo cámara para visualizar la escena desde distintos puntos de vista.
2. Modificación interactiva de cada una de las cámaras usando el ratón y el teclado, tanto en **modo primera persona** como en modo **orbital** (también llamado modo **examinar**).
3. Selección de objetos o partes de la escena, de forma que se pueda fijar una cámara sobre el objeto seleccionado (en modo examinar).

Se podrá usar para esta práctica el grafo de escena de la práctica 3, el de la práctica 4 o uno nuevo definido por el alumno. En cualquier caso, el grafo de escena contendrá varios objetos independientes, cada uno de ellos seleccionable con el ratón (mediante un identificador entero numérico asignado a cada uno de ellos en el grafo de escena).

#### 5.2.1. Manipulación interactiva de cámaras

Se añadirá al código un vector de cámaras y se incluirá en la escena un mecanismo de control para saber qué cámara de las existentes está activa.

Al menos se habrán de colocar tres cámaras, ofreciendo inicialmente las vistas clásicas de frente, alzado y perfil de la escena completa. Al menos una de ellas deberá tener proyección ortogonal y al menos otra proyección en perspectiva. Usando el teclado, se podrá cambiar la cámara actual,

pasando a la siguiente, o de la primera a la última.

Cada cámara podrá funcionar en modo **examinar** o en modo **primera persona**. En cualquiera de los dos modos, las cámaras podrán manipularse usando teclado o ratón. Mediante estas manipulaciones se podrá cambiar la posición y orientación del marco de coordenadas de vista de la cámara activa. En las siguientes secciones se detallan los distintos modos y como se conmuta entre ellos.

### 5.2.2. Selección de objetos en la escena

Usando el ratón (pulsando con el botón izquierdo en un pixel de la ventana) se podrá seleccionar alguno de los objetos en la escena. Cuando esto ocurre, la cámara activa pasará a modo examinar (si no lo estaba ya). El punto de atención de dicha cámara quedará fijado a un punto central al objeto, y a partir de entonces los movimientos de la cámara se harán rotando alrededor de dicho punto, según se describe en las transparencias de teoría, hasta que se conmute el modo de la cámara activa o bien se cambie la cámara activa.

## 5.3. Modificación interactiva de cámaras

En esta sección se detalla la interacción con el usuario para la modificación interactiva de las cámaras, bien usando el teclado, bien usando el ratón

### 5.3.1. Uso del teclado

Cuando la práctica activa es la práctica 5, se podrá usar el teclado para cambiar la cámara activa, cambiar el modo de funcionamiento de dicha cámara, y para cambiar el marco de coordenadas de vista. Las teclas permitirán desplazar (en modo primera persona) o rotar (en modo examinar) el marco de coordenadas de vista, en horizontal o en vertical. También permiten desplazar la cámara hacia delante o hacia detrás (en la dirección del eje Z del marco de coordenadas de vista), en ambos modos.

En concreto, se dispondrá de las siguientes teclas:

- **Tecla c/C**  
Cambia la cámara activa, pasa a la siguiente, o de la última a la primera (se debe imprimir un mensaje indicando cual es la nueva cámara activa).
- **Tecla v/V**  
Si la cámara activa está en modo examinar, ponerla en modo primera persona. Si la cámara activa está en modo primera persona, no hace nada. En cualquier caso se indica en un mensaje el nuevo modo, y cual es la cámara activa.
- **Flecha izquierda**  
Desplazar o rotar la cámara activa en horizontal, hacia la izquierda.
- **Flecha derecha**  
Desplazar o rotar la cámara activa en horizontal, hacia la derecha.
- **Flecha arriba**  
Desplazar o rotar la cámara en vertical, hacia arriba.
- **Flecha abajo**  
Desplazar o rotar la cámara en vertical, hacia abajo.
- **Tecla + (o página arriba)**  
Desplazar la cámara en la dirección de la vista (eje Z de la cámara), hacia adelante.
- **Tecla - (o página abajo)**

Desplazar la cámara en la dirección de la vista (eje Z de la cámara), hacia detrás.

### 5.3.2. Uso del ratón

Se podrá editar la cámara activa usando el ratón, en concreto manteniendo pulsado el botón derecho. Cuando se pulsa el botón derecho, se registran las coordenadas (enteras) del pixel donde se ha pulsado el citado botón. Hasta que se levante, la aplicación está en modo *arrastrar*. Cuando se levanta el botón derecho, se abandona el modo *arrastrar*.

En el modo *arrastrar*, cada vez que se produce un evento de movimiento del ratón (mientras se mantiene pulsada su tecla derecha), se actualiza la cámara actual. Para ello se usa el desplazamiento del ratón desde el pixel donde se pulso el botón derecho hasta el pixel hasta donde se ha movido. Ese desplazamiento se traduce en dos números enteros, positivos o negativos, que indican cuantas filas o columnas de pixels se ha movido el ratón. Esos desplazamientos se usan para seleccionar las distancias a desplazar la cámara (en modo primera persona), o bien los dos ángulos de rotación (en modo examinar). El ratón no permite hacer desplazamientos en el eje Z del marco de coordenadas de la cámara.

## 5.4. Evaluación

La evaluación de esta práctica se divide en varias partes. Los 10 puntos se obtienen sumando los distintos apartados:

- 6 puntos por la gestión de cámaras, divididos en:
  - 2 puntos: modo examinar, gestionado con el teclado.
  - 2 puntos: modo primera persona, gestionado con el teclado.
  - 1 punto: modo examinar, gestionado con el ratón.
  - 1 punto: modo primera persona, gestionado con el ratón.
- 4 puntos por la gestión correcta de la selección, usando cualquiera de las dos técnicas descritas en teoría.

## 5.5. Implementación

En esta sección se incluyen detalles sobre la implementación de esta práctica, en línea con lo que se ha hecho para las anteriores.

### 5.5.1. Creación de archivos y funciones de la práctica 5

Al igual que en las otras prácticas, en esta se deben crear los archivos y funciones específicos de la práctica. A continuación se detalla esto:

1. La práctica se implementa en un archivo llamado `practica5.cpp`, este archivo se puede crear a partir de una copia `practica4.cpp`, renombrando las funciones `P4_...` como `P5_...` (igualmente se copia `practica4.hpp` en `practica5.hpp`, se renombran las funciones y se añaden o eliminan las funciones que corresponda)
2. Para evitar colisiones de nombres, es conveniente que **todas** las funciones declaradas en `practica5.hpp` (`.cpp`) tengan un nombre que comience con `P5_...` (en todas las prácticas se debe seguir el mismo convenio).
3. En el `makefile` se debe de añadir `practica5` a la lista de archivos a compilar y enlazar

- para producir el ejecutable (en `units_loc`).
- En `practica5.cpp` es necesario declarar como variables globales las variables que guardan las cámaras (en un array o vector de objetos de tipo `CamaraInteractiva`). Como se indica más abajo, estas variables se gestionan exclusivamente desde `practica5.cpp`. También se declararán dos variables enteras que contienen el tamaño actual de viewport, estas se actualizan antes de redibujar (en la función `P5_FijarMVPOpenGL`)
  - La función `P5_Inicializar` debe usarse para cualquier inicialización que requiera la práctica 5. Como mínimo, habrá que crear los objetos (nodos de grafo de escena) que se usarán en la práctica (dandoles valores iniciales a las estructuras o clases relacionadas). También habrá que crear un array de objetos de tipo cámara, y darle un valor inicial a una variable entera que designa cual de ellas es la cámara activa.
  - En el archivo `main.cpp` se debe llamar a las cinco funciones de inicialización (incluyendo `P5_Inicializar`), una vez al inicio. Para esto es necesario añadir el `include` de `practica5.hpp` al principio de `main.cpp`
  - En el archivo 'main.cpp' se debe permitir ahora que la práctica activa sea la práctica 5.
  - En esta práctica se calcula la cámara usada para visualizar la escena en cada momento, de forma distinta al resto de la prácticas, esto implica que es necesario modificar la función `FGE_Redibujado` que hay en `main.cpp`. En la nueva versión, si la práctica activa es la 5, no se invocan las funciones `FijarViewportProyeccion` ni `FijarCamara`. En lugar de esto, se harán estas llamadas:

```
if ( la practica activa es la 5 ) // fijar matrices en P5:
{
    glViewport( 0,0,ventana_tam_x,ventana_tam_y );
    P5_FijarMVPOpenGL( ventana_tam_x, ventana_tam_y ) ;
}
else // hacer lo mismo que antes:
{
    FijarViewportProyeccion() ;
    FijarCamara() ;
}
```

la función `P5_FijarMVPOpenGL` debe declararse en `practica5.hpp` y definirse (implementarse) en `practica5.cpp`, según las indicaciones que hay en el guión de la práctica.

- Es conveniente no complicar mucho las funciones gestoras del evento de tecla normal y de tecla especial, que ahora tendrán muchos casos, y que además, para la práctica 5, necesitan acceder y modificar los parámetros de las cámaras, parámetros que se declaran en `practica5.cpp`. Para lograr todo esto, lo más fácil usar dos funciones gestoras de eventos de teclado (las llamamos `P5_FGE_PulsarTeclaNormal` y `P5_FGE_PulsarTeclaEspecial`):
  - Se declaran en `practica5.hpp`, y se implementan en `practica5.cpp`
  - Ambas funciones tienen los mismos parámetros que las funciones gestoras de eventos correspondientes que hay en `main.cpp`
  - Son invocadas desde f.g.e. de teclado del archivo `main` cuando la práctica 5 está activa y la tecla pulsada no corresponde a las teclas comunes. Así que los eventos de teclado específicos de la práctica 5 son redirigidos a `practica5.cpp` y se gestionan en dicho archivo.
  - Ambas funciones devuelven un valor lógico (`true/false`), que indica si el evento de teclado corresponde o no corresponde a una de las teclas de la práctica 5 (y por tanto ha cambiado algo del modelo jerárquico). En las f.g.e. de teclado del `main.cpp` se lee el valor devuelto y en base a dicho valor se llama o no se llama a `glutPostRedisplay`, para redibujar la escena.

De esta forma, la gestión del teclado específica de la práctica 5 se hace exclusivamente en `practica5.cpp` y no en el `main.cpp`, de forma que cualquier cambio en dicha gestión de



teclado (p.ej., en como se gestionan las cámaras) afectará exclusivamente al archivo `practica5.cpp`, pero no al `main.cpp` o a otras prácticas.

### 5.5.2. Clase para cámaras interactivas. Métodos.

En esta práctica se declararán un nuevo tipo de objetos, los objetos de tipo o clase **Camara**. La descripción de la estructura de estos objetos se encuentra en las transparencias del tema 3 (subsección 1.6: *representación de los parámetros de las transformaciones*).

Para la realización de la práctica definiremos un tipo específico de cámaras, que añaden la funcionalidad necesaria de la práctica. Lo haremos así:

```
class CamaraInteractiva : public Camara
{
public:
    bool    examinar; // modo: true -> examinar, false -> primera persona (inicialmente false)
    float    longi,    // en modo examinar: ángulo (en radianes) en torno al eje Y (longitud) (inic. 0)
            lati ;    // en modo examinar: ángulo (en radianes) en torno al eje X (latitud) (inic. 0))
    Tupla3f  aten ;    // en modo examinar: punto de atención (inicialmente el origen)
    float    dist ;    // en modo examinar: distancia entre el punto de atención y el observador

    // constructor por defecto, deja la cámara en modo primera persona,
    // observador en el origen, marco de la cámara coincide con marco del mundo.
    // (view frustum de lado dos unidades, centro en el origen)
    CamaraInteractiva () ;

    // constructor que pone una cámara en modo examinar, centrada en un punto de
    // atención especificado. Se especifica si es perspectiva u ortográfica.
    CamaraInteractiva ( const Tupla3f pAten, bool ppers ) ;

    // métodos para manipular (desplazar o rotar) la cámara
    void moverHV ( int nh, int nv ) ; // desplazar o rotar la cámara en horizontal/vertical
    void desplaZ ( int nz ) ;        // desplazar en el eje Z de la cámara (hacia adelante o hacia detrás)

    // métodos para cambiar de modo
    void modoExaminar ( const Tupla3f & pAten ) ; // fija punt. aten. y activa modo examinar
    void modoExaminar () ;                      // pasa a modo examinar (mantiene p.aten.)
    void modoPrimeraPersona () ;                 // pasa al modo primera persona
} ;
```

Las variables de instancia `longi`, `lati` y `dist`, contienen las coordenadas esféricas del punto del observador en relación al punto de atención, para la cámara en modo examinar.

La métodos `moverHV` y `desplaZ` funcionan de una forma que depende del modo de la cámara, a continuación se detalla el funcionamiento de ambos métodos en ambos modos.

#### En modo primera persona:

En este caso, los métodos suponen desplazamiento del observador, es decir, del origen del marco de coordenadas de vista:

Método `moverHV ( int nh, int nv )`

Desplaza el origen (posición del observador) del marco de coordenadas de la cámara en el sentido del eje X (horizontal) de dicho marco, un número de unidades igual a `nh*udesp`, y en el sentido del eje Y (vertical), un número de unidades igual a `nv*udesp`. Los ejes del marco no cambian.

El valor de **udesp** (unidad de desplazamiento) es un real, positivo (nunca cero), y se implementa como una constante definida en el programa. Podrá ajustarse para que el uso de la cámara sea cómodo, y podría depender de la escala de la escena.

El parámetro **nh** puede ser positivo (implica movimiento a la derecha), o negativo (implica movimiento a la izquierda), igualmente, el valor de **nv** puede ser positivo (movimiento hacia arriba) o negativo (hacia abajo). Si ambos son cero, no se cambia nada.

Método **desplaZ**( **int** **nz** )

Igual a la anterior, pero desplaza el punto del observador o foco exclusivamente en la dirección del eje Z del marco de la cámara (**nz**\***udesp** unidades). Esto implica que el desplazamiento es en la dirección en la que el usuario está mirando la escena. El signo del parámetro **nz** determina si el movimiento es hacia adelante (**nz** positivo) o hacia detrás (**nz** negativo). Si **nz** es cero, no se hace nada.

### En modo examinar:

En este caso, **moverHV** supone rotar la cámara entorno al punto de atención, y **desplaZ**, supone alejarla o acercarla al mismo.

Método **moverHV**( **int** **nh**, **int** **nv** )

Incrementa el valor de **long** (longitud) un número de radianes igual a **nh**\***urot**, y el valor de **lati** (latitud) un número de radianes igual a **nv**\***urot**. Esto implica que se debe recalcularse el marco de coordenadas de la cámara, de forma que el punto de atención se mantenga fijo (se proyecte en el centro de la imagen), pero cambien los ejes y la posición del observador.

El valor de **urot** (unidad de rotación) es un real en radianes, positivo (nunca cero), y se implementa como una constante definida en el programa. Podrá ajustarse para que el uso de la cámara sea cómodo.

Método **desplaZ**( **int** **nz** )

Cambia la distancia entre el observador y el punto de atención, desplazando el observador en la dirección del eje Z del marco de la cámara. Cuando **nz** es positivo, la distancia disminuye, acercando el observador al punto de atención (se mueve hacia delante). Cuando es negativa, la distancia aumenta, alejando el observador de dicho punto de atención (se mueve hacia detrás). En cualquier caso, la distancia entre ambos puntos nunca será menor que un valor mínimo (**dmin**) determinado.

Los incrementos o aumentos pueden hacerse actualizando la distancia de esta forma:

$$\text{dist} = \text{dmin} + (\text{dist} - \text{dmin}) * (1.0 - \text{nz} * \text{porc} / 100.0)$$

Donde **porc** es un factor real positivo (un tanto por ciento) que indica cuanto cambia el exceso de distancia (exceso en el sentido de por encima del mínimo). El valor **porc** puede hacerse, por ejemplo, igual a la unidad (es decir, el cambio mínimo es del 1 %) y luego incrementarlo o decrementarlo para hacer cómoda la navegación. El valor de **dmin** podría incorporarse a la cámara y hacerse depender del tamaño de cada objeto, o bien simplemente dejarlo como una constante pre-determinada.

### 5.5.3. Activación de cámaras: fijar las matrices OpenGL

A diferencia de las otras prácticas, en esta se debe implementar el método `P5_FijarMVPOpenGL` (llamado desde `main.cpp`) para fijar la matriz de vista (*modelview* inicial) y la matriz de proyección (*projection*) de OpenGL (se usarán después al visualizar los objetos). Esto se debe hacer usando la cámara activa en el momento de la llamada. La declaración de este método es como sigue:

```
void P5_FijarMVPOpenGL( int vpx, int vpy );
```

los parámetros `vpx` y `vpy` contienen las dimensiones del viewport actual, esto es necesario ya que en la práctica 5 es necesario tener registradas esas dimensiones. Por tanto, se copian estos valores en las variables correspondientes de la práctica 5.

Para implementar `P5_FijarMVPOpenGL` la clase `Camara` incorpora un método para fijar las matrices OpenGL. Este método se denomina `fijarMVPogl` (no tiene parámetros), según se describe en las transparencias de teoría (ver tema 3, sección relativa a la representación de los parámetros de las transformaciones, donde se introduce la clase cámara).

El efecto de la llamada al método `fijarMVPogl` es establecer la matriz *modelview* y la matriz *projection* del cauce de OpenGL, en función del estado de la cámara. Para ello se usa la matriz `matrizML` que hay en el marco de coordenada de vista, y la matriz `matrizProy` que hay en el view-frustum (dentro de cada objeto instancia de `Camara`).

Lo anterior requiere recalcular adecuadamente las matrices `matrizML` y `matrizProy` cada vez que se invoca a cualquier método de la cámara que cambie sus parámetros, en concreto cuando se llama a `moverHV` y `desplaz`.

### 5.5.4. Movimiento de la cámara con eventos de ratón.

La cámara activa se puede controlar con el teclado, pero además también podrá gestionarse moviendo el ratón con el botón derecho pulsado. Esto requiere definir en el archivo `main.cpp` las funciones gestoras de eventos de ratón, registrarlas al inicio, y usarlas para ejecutar código de la práctica 5 cuando se produzcan dichos eventos. Para continuar con el esquema que ya tenemos de otras prácticas, haremos que las funciones gestoras generales (en `main.cpp`) invoquen a las específicas de la práctica 5 (en `practica5.cpp`) cuando esta práctica este activa.

Por tanto, definiremos dos nuevas funciones en `main.cpp`, con estas definiciones:

```
// función gestora del evento de pulsar/levantar tecla del ratón
// (se registra con glutMouseFunc)

FGE_ClickRaton( int button, int state, int x, int y )
{
    if ( la práctica activa es la 5 )
        if ( P5_FGE_ClickRaton( button, state, x, y ) )
            glutPostRedisplay();
}

// función gestora del evento de ratón movido con alguna tecla pulsada
// (se registra con glutMotionFunc)

FGE_RatonMovidoPulsado( int x, int y )
{
    if ( la práctica activa es la 5 )
```

```

    if ( P5_FGE_RatonMovidoPulsado( button, state, x, y ) )
        glutPostRedisplay();
}

```

Al final de la función `Inicializa_GLUT` (en `main.cpp`) es necesario registrar estas dos funciones con GLUT, de forma que GLUT las invoque cuando se produzcan los eventos correspondientes. Estas funciones, si la práctica 5 está activa, invocarán a las correspondientes funciones gestoras de la práctica 5, en otro caso no harán nada. Al gestionar el evento en la práctica 5, se determina si se requiere redibujar la escena o no es así, y se devuelve `true` en el primer caso y `false` en el segundo (por ejemplo, al seleccionar, si no se ha seleccionado ningún objeto por haberse pinchado en el fondo, no se debe redibujar la escena).

Dichas funciones gestoras de la práctica 5 se declararán en `practica5.hpp` y se definirán en `practica5.cpp`, con estos nombres y parámetros:

```

bool P5_FGE_ClickRaton( int button, int state, int x, int y );
bool P5_FGE_RatonMovidoPulsado( int x, int y );

```

Al procesar el click de ratón (`P5_FGE_ClickRaton`), se debe determinar si se ha pulsado un botón, y de qué botón se trata.

- Si se ha bajado el botón izquierdo, se ejecuta el código para seleccionar un objeto y pasar la cámara activa actualmente al modo examinar (si se ha seleccionado algún objeto). Este código se encuentra en esta función:

```

// calcula objeto sobre el que se ha hecho el click, si hay alguno seleccionado pone
// la cámara activa mirando a dicho objeto en modo examinar y devuelve true,
// en otro caso devuelve false
bool P5_ClickIzquierdo( int x, int y );

```

- Si se trata de una pulsación del botón derecho debe quedar registrada la posición del ratón (en dos variables: `xant` e `yant`). Para eso se debe de usar la función:

```

// entra en modo arrastrar, registra donde se ha iniciado el movimiento
void P5_InicioModoArrastrar( int x, int y );

```

Al procesar el movimiento del ratón con el botón pulsado (en `P5_FGE_RatonMovidoPulsado`), se debe de verificar si el botón pulsado es el botón derecho, en ese caso se debe invocar esta función:

```

// en modo arrastrar, procesa la nueva posición del ratón
void P5_RatonArrastradoHasta( int x, int y );

```

En esta función, se considera la posición actual del ratón (`x` e `y`), y se calcula el desplazamiento en pixels del ratón desde que se pulsó el botón derecho o desde el anterior movimiento, ya con el botón pulsado. Esto se hace calculando `dx` como `x-xant` (desplazamiento en horizontal) y `dy` como `y-yant` (desplazamiento en vertical), suponiendo que `xant` y `yant` es la posición anterior (o la inicial, registrada al pulsar el botón derecho).

Los valores `dx` y `dy` se usan como argumentos para el método `moverHV` de la cámara activa, para modificarla. Finalmente, se actualiza `xant` e `yant`, haciéndose iguales a `x` e `y`.

### 5.5.5. Identificación de nodos en el grafo de escena

En esta práctica se requiere ser capaz de identificar objetos de la escena (asociar algún tipo de identificador entero a cada objeto, para que, conocido un identificador, podamos encontrar el nodo), y ser capaz de conocer el centro de cada objeto (para que al seleccionarlo la cámara pase al modo examinar, viendo dicho centro del objeto en el centro de la pantalla). En nuestro caso, la escena será un grafo de escena (árbol de nodos tipo **NodoGrafoEscena**)

Estos requerimientos hacen necesario añadir la información correspondiente a los nodos del grafo de escena. Para ello, en cada instancia de la clase **NodoGrafoEscena**, añadiremos estas dos variables de instancia:

```
int      identificador ;    // identificador del objeto
Tupla3f  centro         ;    // punto central del objeto, en coordenadas de mundo
```

El identificador es un valor entero, entre 1 y  $2^{24}$ . Se usará el valor 0 para los nodos que no puedan ser seleccionados, al pinchar en estos objetos se ignora el click (igual que al pinchar en el fondo). Se usará el valor  $-1$  para los nodos que tengan un identificador similar al del padre (esto permite referenciar un nodo desde distintos padres con distintos identificadores en los padres).

Para poder buscar un nodo dando un identificador (mayor estricto que cero), se debe usar un nuevo método de la clase **NodoGrafoEscena**, que se encarga de buscar dicho identificador (en el árbol cuya raíz es la instancia sobre la que se ejecuta el método) y devolver un puntero al primer nodo encontrado que lo tenga:

```
NodoGrafoEscena * buscarNodoConIdent ( int identBusc ) ;
// (identBusc debe ser mayor estricto que cero)
```

Este método hace un recorrido recursivo (en pre-orden), si no encuentra ningún nodo con ese identificador, devuelve **NULL** (puntero nulo). El valor de **identBuscado** no puede ser 0 ni negativo.

En la construcción de los objetos de la escena para esta práctica, debemos de asignar un identificador único y distinto de 0 al nodo correspondiente a cada objeto que queramos que se pueda seleccionar. Para los que no queramos seleccionar, se debe inicializar explícitamente el identificador a 0 (es importante no dejarlo sin inicializar para ningún nodo). Asimismo, para cada uno de esos nodos, debemos de inicializar la tupla que representa el centro.

Para mayor legibilidad, se deben de usar constantes (con nombres descriptivos) para cada uno de los identificadores de objetos presentes en el grafo de escena.

### 5.5.6. Selección de objetos

La función **P5\_ClickIzquierdo** se invoca cuando se desea hacer la selección. La selección se puede implementar de dos formas, según se ha visto en teoría (ver el apartado sobre selección del tema 4). Una de ellas usa el **buffer de selección** de OpenGL, mientras que la otra simplemente dibuja en un **frame-buffer invisible**, típicamente se usa el **frame-buffer trasero**.

1. Fijar el color del fondo de pantalla a (0,0,0) (usando tres *unsigned byte* puestos a cero), y limpiar la imagen.
2. Activar el *modo selección* (ver más abajo), y visualizar la escena, llamando a **visualizarGL** para el nodo raíz.
3. Determinar si se ha seleccionado algún objeto o no. Esto depende del modo de selección. Sabemos que no se ha seleccionado ningún objeto cuando:

- buffer de selección: el buffer de selección está vacío, o bien tiene varios identificadores, todos ellos 0 (es decir: no hay ningún identificador mayor estricto que 0 en dicho buffer).
  - frame-buffer invisible: el color del pixel sobre el que se ha hecho click es 0 (color de fondo y de los objetos no seleccionables).
4. Si no se ha seleccionado ningún objeto, entonces se imprime un mensaje indicando esto, se devuelve false y no ocurre nada más (ocurre al pinchar en el fondo o en un objeto no seleccionable, con identificador 0).
  5. Si se ha seleccionado algún objeto, se habrá obtenido un identificador (entero) del mismo, distinto de 0. Se debe buscar el correspondiente nodo en el grafo de escena, y obtener un puntero al mismo. Se debe imprimir un mensaje con el nombre del nodo seleccionado. Si no se encuentra el objeto, esto indicaría una situación errónea que en principio no debe ocurrir, en este caso se imprimiría un mensaje de error que puede servir para depurar el programa (no se haría nada más).
  6. Pasar la cámara activa al modo examinar, centrándola en el punto central del nodo seleccionado.

### 5.5.7. Visualización del grafo de escena en modo *selección*

Para poder conocer el identificador del objeto sobre el que se ha hecho click, es necesario redibujar la escena (esto es cierto tanto si se usa el buffer de selección como si se usa el frame-buffer trasero). En nuestro caso, puesto que la escena está es un árbol de nodos, debemos de usar un nuevo modo de visualización (lo llamaremos *modo selección*), que se debe de tener en cuenta en el método `visualizarGL` de los nodos. Cuando la visualización se hace en este modo:

- Antes de visualizar, se deben de desactivar la iluminación y las texturas. También se debe activar dibujado en modo relleno (de caras delanteras y traseras), y activar el modo de sombreado plano. El color actual de dibujo debe ser el (0,0,0) (se debe fijar con `glColor3ub`). Si se usa el buffer de selección, se debe invocar el método para iniciar dicho modo (ver transparencias).
- Hay que tener en cuenta que se debe usar el mismo viewport y la misma cámara activa actual, ya que de otra forma no estarían alineadas las vista normal y la vista creada para la selección. En la práctica 5 se encuentra la cámara activa, y también se tiene registrado el tamaño del viewport (se actualiza al llamar a `P5_fijarMVPOpenGL`).
- Antes de visualizar cada entrada de un nodo  $N$ , se debe de activar el identificador del nodo  $N$ , si dicho identificador no es  $-1$ . Esto depende del método de selección que se use:
  - Con buffer de selección: se usará la función para modificar el nombre actual (`glLoadName`), usando como argumento el identificador de  $N$ .
  - Con frame-buffer invisible: se usará la función que se detalló en teoría para modificar el color actual, a partir del identificador de  $N$  (ver función `FijarColorIdent`).

Cuando el identificador de un nodo es  $-1$ , se supone que el identificador a usar ya está activado antes de visitar el nodo, en algún nodo ancestro del actual.

Es importante que se cambie el color o el nombre **antes de cada entrada**, no solo una única vez al inicio del nodo (en otro caso el identificador de un nodo podría afectar erróneamente a sus hermanos posteriores en el nodo padre)

- Durante la visualización, se deben ignorar (no activar) la entradas de tipo material, ya que no estamos visualizando en pantalla. Por supuesto, las entradas de tipo transformación deben procesarse igual que en el resto de los modos.

## 5.6. Instrucciones para subir los archivos

Para entregar la práctica se creará y se subirá un único archivo `.zip`, de nombre `P5.zip`, siguiendo estas indicaciones:

- Hacer un zip con todos los fuentes de la carpeta `srcs-alum`, incluyendo `main.cpp` o cualquier otro, el zip debe hacerse directamente en `srcs-alum`, y no puede tener carpetas dentro de él, solo puede contener directamente los archivos indicados.
- En el zip que se indica más arriba se deben de incluir los archivos `.ply` o `.jpg` que no estén ya en las carpetas `plys` o `imgs` (descargadas de la web de la asignatura). No se deben de subir los archivos `ply` con los perfiles, obtenidos de la web de la asignatura. Es decir, en `srcs-alum` (y en el zip) se incluirán los archivos que el alumno haya buscado y usado por su cuenta, y de los cuales el profesor no dispone.
- La práctica debe poder compilarse con los archivos `makefile` e `include.make` que se proporcionan en la web (para que puedan ser evaluadas). Se debe subir el archivo `makefile` modificado con los nombres de la unidades de compilación (archivos `.o`) específicas que el alumno haya usado para esta práctica. En ningún caso se debe subir el archivo `include.make`.
- Incluir un archivo de texto `ascii` y de nombre `leeme.txt`, en ese archivo, incluir:
  - Indicar la funcionalidad que se ha implementado (ver la lista de características evaluables que hay en la sección de evaluación de este guión).
  - Sistema operativo usado para compilar, y, si se ha usado algún entorno de desarrollo específico, indicarlo.
  - Si se puede usar alguna tecla adicional a las descritas en el guión, se debe indicar que tecla es y su funcionalidad.
  - Si se ha implementado alguna funcionalidad no descrita en este guión o no. En caso afirmativo, incluir la descripción de dicha funcionalidad.

