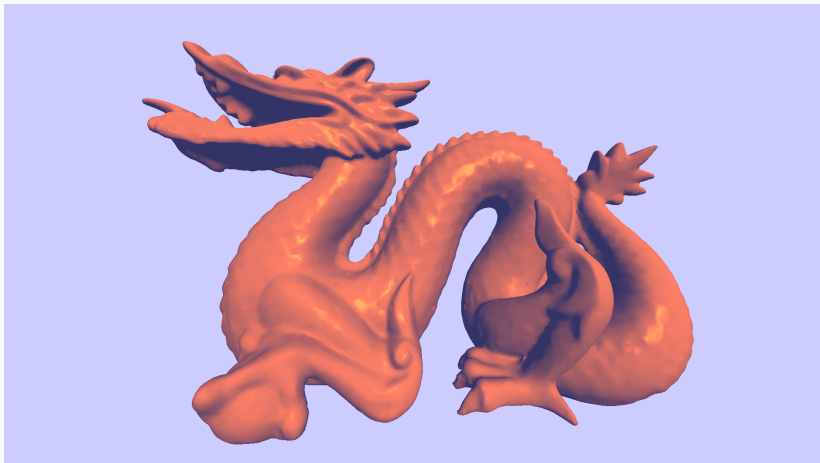


Компьютерная графика

Практика 7: Рендеринг в текстуру, пост-обработка

2025



Задание 1

Создаём и настраиваем framebuffer

- Создаём текстуру для цветового буфера: min/mag фильтры – `GL_NEAREST`, размеры – `width/2` на `height/2`, формат – `GL_RGBA8`, в качестве данных можно передать `nullptr`
- Создаём renderbuffer для буфера глубины:
`glGenRenderbuffers`, `glBindRenderbuffer`,
`glRenderbufferStorage`, формат –
`GL_DEPTH_COMPONENT24`, размеры – как у текстуры

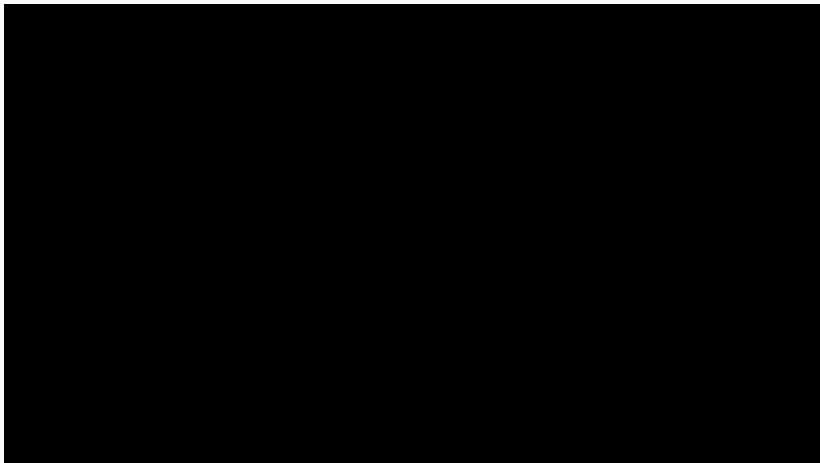
Задание 1

Создаём и настраиваем framebuffer

- Создаём framebuffer: `glGenFramebuffers`
- Присоединяем к нему цвет и глубину: `glBindFramebuffer` (`target = GL_DRAW_FRAMEBUFFER`), `glFramebufferTexture` с параметром `attachment = GL_COLOR_ATTACHMENT0`, `glFramebufferRenderbuffer` с параметром `attachment = GL_DEPTH_ATTACHMENT`
- Проверяем, что фреймбуффер настроен правильно: `glCheckFramebufferStatus` должна вернуть `GL_FRAMEBUFFER_COMPLETE`

Создаём и настраиваем framebuffer

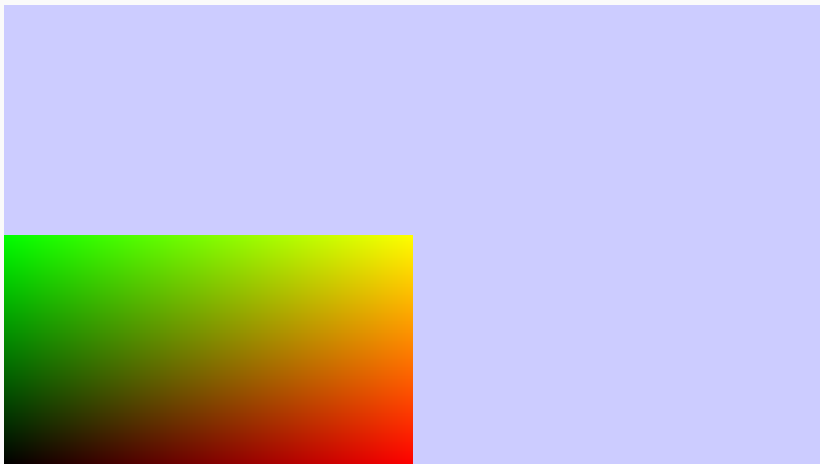
- Текстуре и renderbuffer'у нужно обновлять размер при изменении размера экрана: там, где обрабатывается `SDL_WINDOWEVENT_RESIZED`, нужно добавить `glBindTexture`, `glTexImage2D`, `glBindRenderbuffer`, `glRenderbufferStorage`
- Картинка будет чёрной, так как теперь мы ничего не рисуем в default framebuffer



Задание 2

Рисуем в текстуру

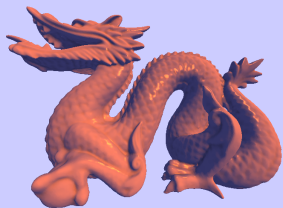
- Перед `glClear` устанавливаем наш framebuffer текущим для рисования (`glBindFramebuffer`) и настраиваем `glViewport`
- После рисования основной модели, перед рисованием прямоугольника делаем текущим для рисования основной framebuffer (id = 0), настраиваем `glViewport` и очищаем цветовой буфер и буфер глубины (`glClear`)
- Раскомментируем рисование прямоугольника: пока он всё ещё выведется просто с цветовым градиентом, так как шейдер мы не меняли
- Дракон виден не будет, так как он нарисовался в другой фреймбукер



Задание 3

Выводим нарисованную текстуру

- Добавляем в шейдер для прямоугольника текстуру, которую мы нарисовали с помощью framebuffer'a:
`uniform sampler2D render_result;`
- В `out_color` пишем значение пикселя из текстуры
- Устанавливаем значение соответствующей uniform-переменной в 0 (`glGetUniformLocation, glUniform1i`)
- Перед рисованием прямоугольника устанавливаем текстуру текущей для texture unit 0 (`glActiveTexture, glBindTexture`)



Выводим текстуру несколько раз

- Заносим весь рендеринг (**не** обработку событий SDL и **не** функцию `SDL_GL_SwapWindow`) в цикл, повторяющий рендеринг 4 раза
- В зависимости от номера повторения меняем uniform-переменные `center` и `size`, чтобы картинка нарисовалась во всех четырёх углах экрана
- В зависимости от номера повторения меняем `glClearColor` (цвета выберите сами)

Задание 4

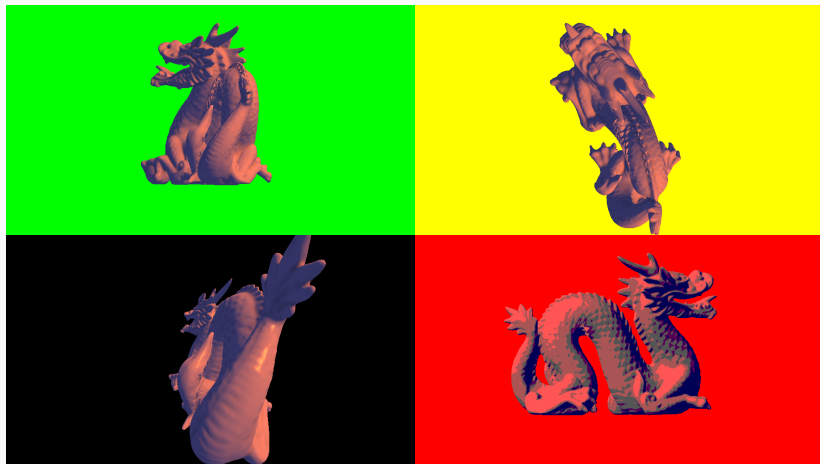
Выводим текстуру несколько раз

- В зависимости от номера повторения меняем проекцию:
 - 0 – перспективная проекция, ничего не меняем
 - 1 – ортографическая проекция на плоскость XY
 - 2 – ортографическая проекция на плоскость XZ
 - 3 – ортографическая проекция на плоскость YZ
- Конкретное соответствие номеров и проекций не так важно, главное – увидеть три ортографических проекции на разные плоскости и одну перспективную
- Ортографическую проекцию можно сделать с помощью `projection = glm::ortho(...)` (учитывая **aspect ratio** экрана!) и настроив `view` какими-нибудь вращениями



Делаем color grading

- Добавляем во фрагментный шейдер пост-обработки (с которым рисуется прямоугольник) uniform-переменную `uniform int mode;` и устанавливаем её в цикле рендеринга в номер картинки (0..3)
- При `mode == 1` преобразуем цвет как `color = floor(color * 4.0) / 3.0`
- При остальных значениях `mode` пока выводим просто текстуру без искажений

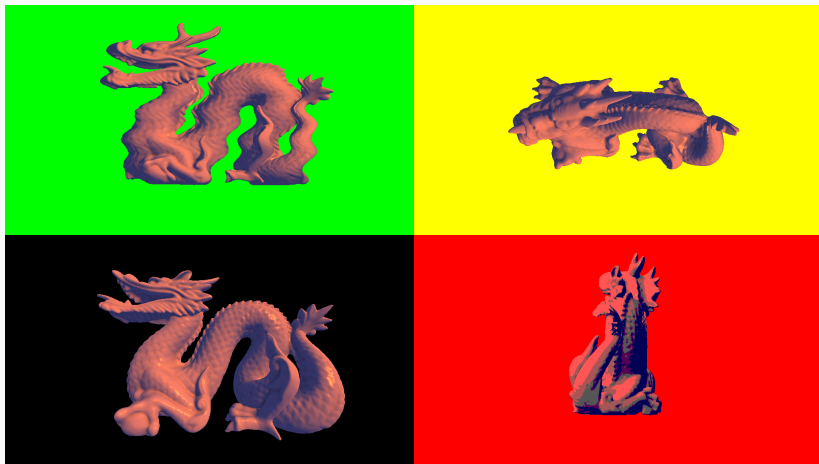


Задание 6

Искажаем изображение

- При `mode == 2` искажаем изображение: прибавляем к текстурной координате что-нибудь зависящее от времени и координаты, например

```
texcoord + vec2(sin(texcoord.y * 50.0  
    + time) * 0.01, 0.0)
```

Делаем гауссово размытие

- При `mode == 3` делаем гауссово размытие, например, с `N = 7` и `radius = 5.0` (код и описание есть в слайдах лекции)
- N.B.: у вас получится $(2N + 1)^2$ обращений к текстуре

