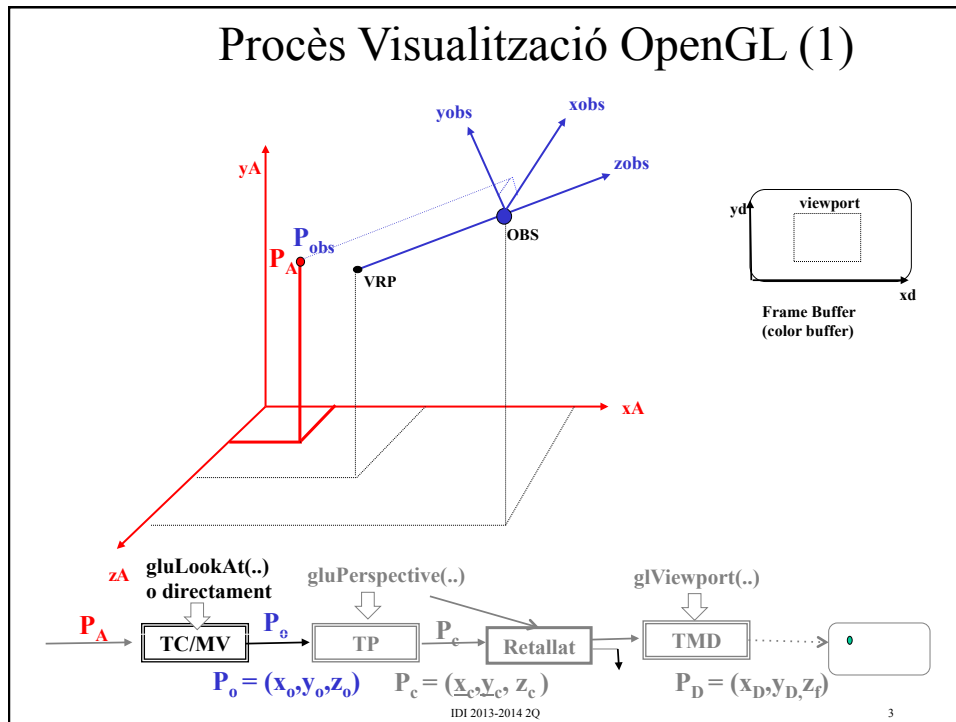
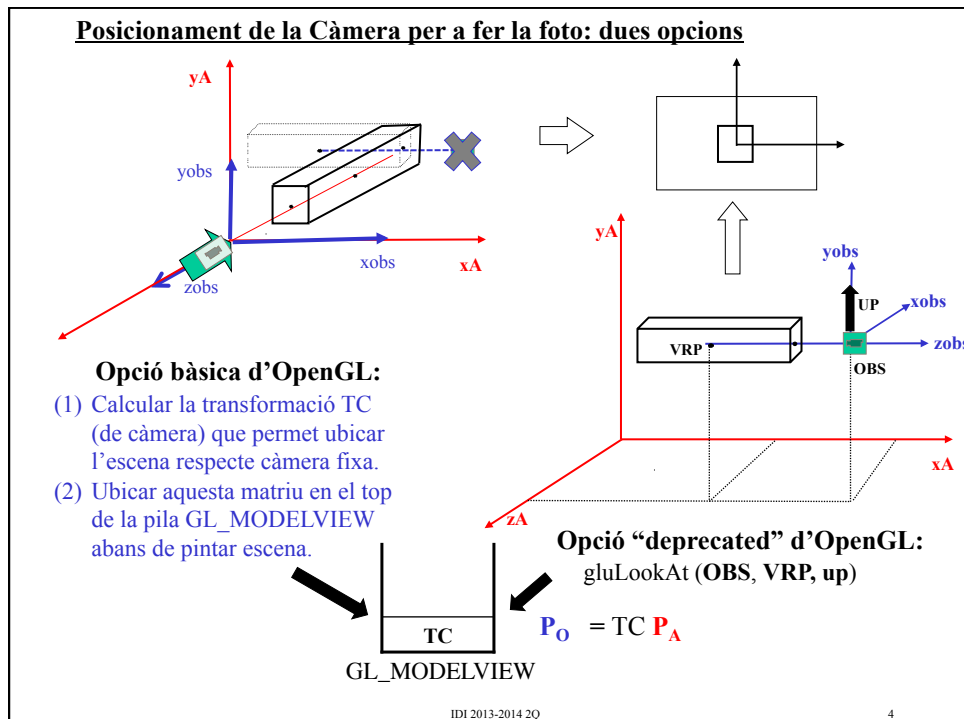


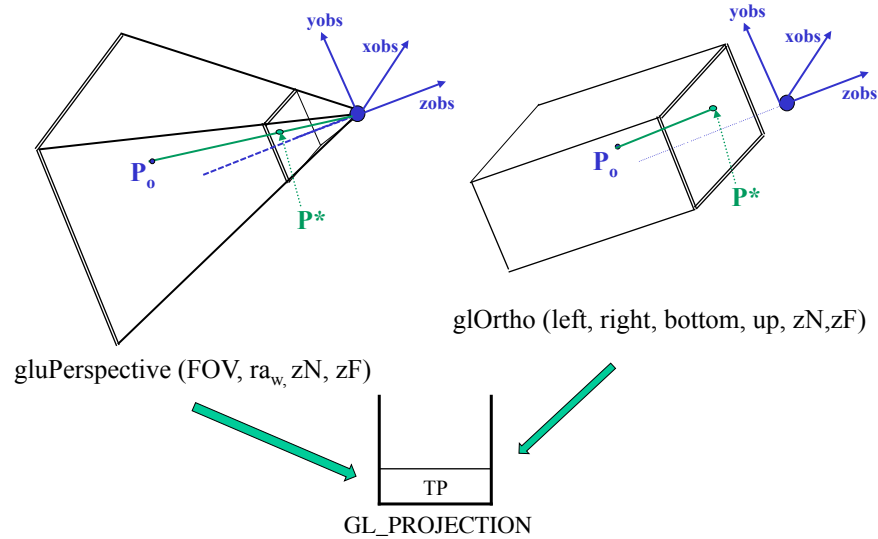
Procès Visualització OpenGL (1)



Posicionament de la Càmera per a fer la foto: dues opcions



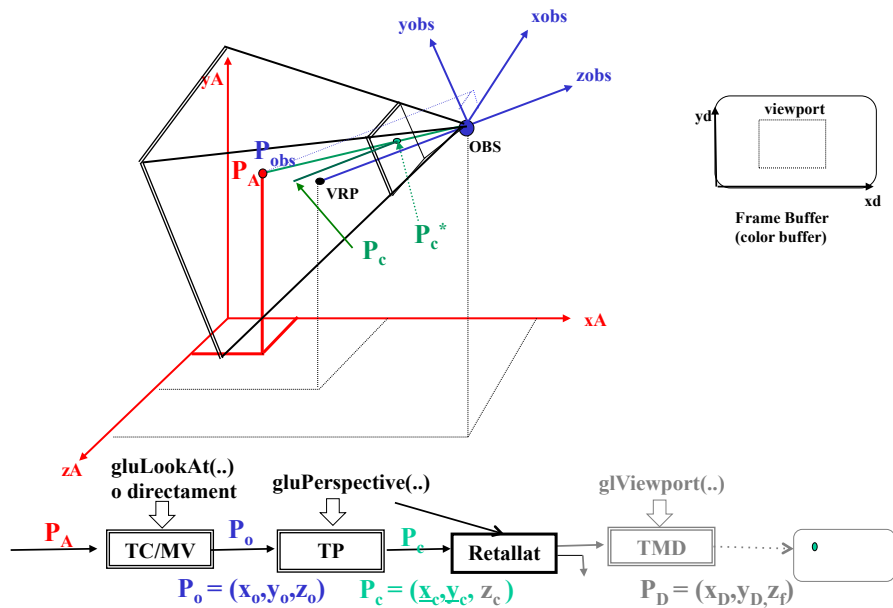
Project transformations: càmera OpenGL



IDI 2013-2014 2Q

5

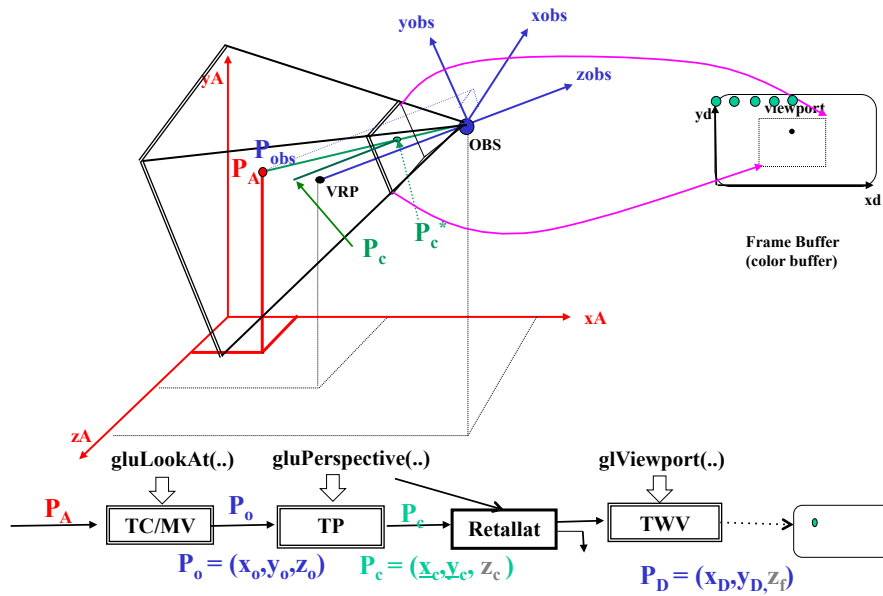
Procés de visualització OpenGL (2)



IDI 2013-2014 2Q

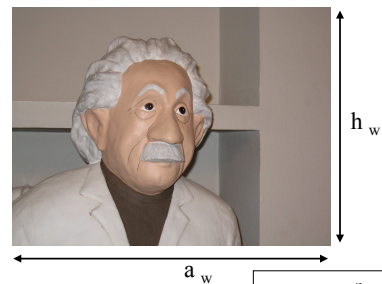
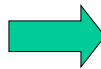
6

Procés de visualització OpenGL (3)

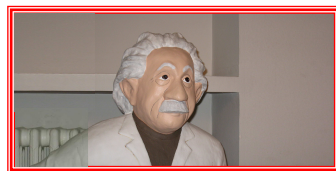


IDI 2013-2014 2Q

7

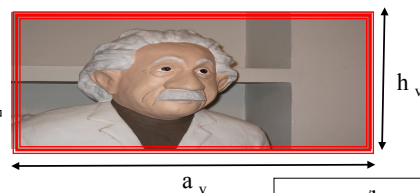


$$ra_w = a_w / h_w$$



Solucions:

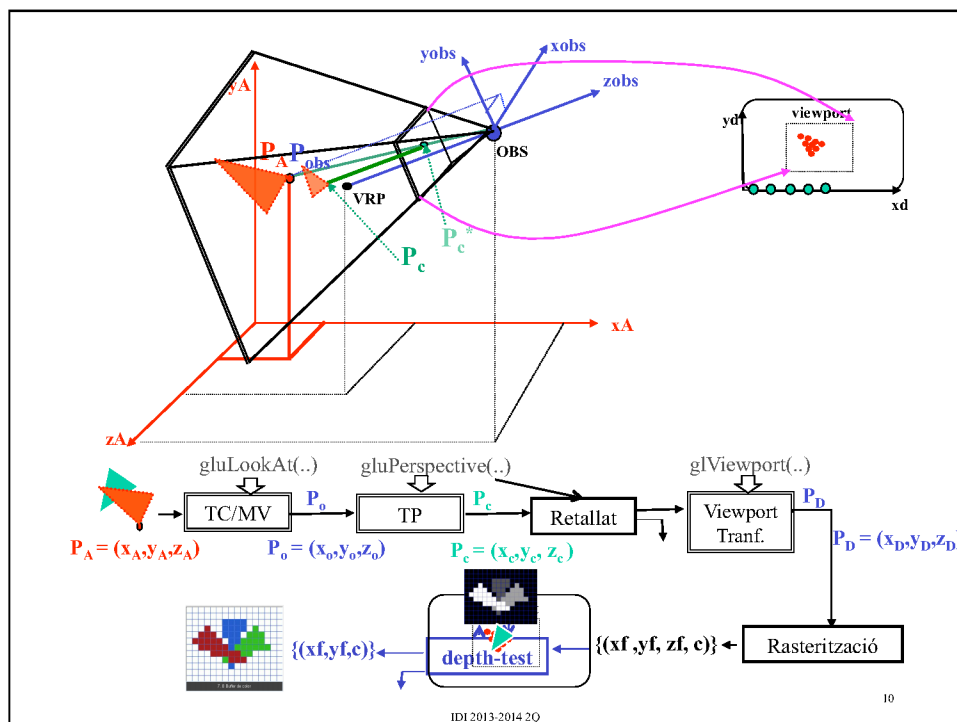
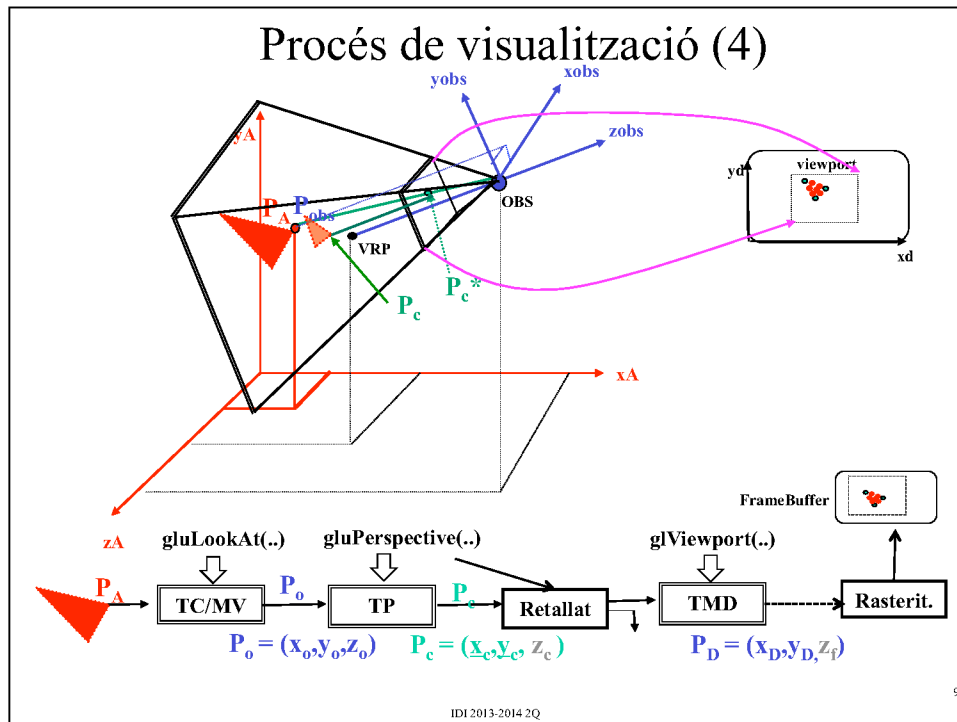
- $ra_v = ra_w$ (Bloc 1 de Lab)
- $ra_w = ra_v$



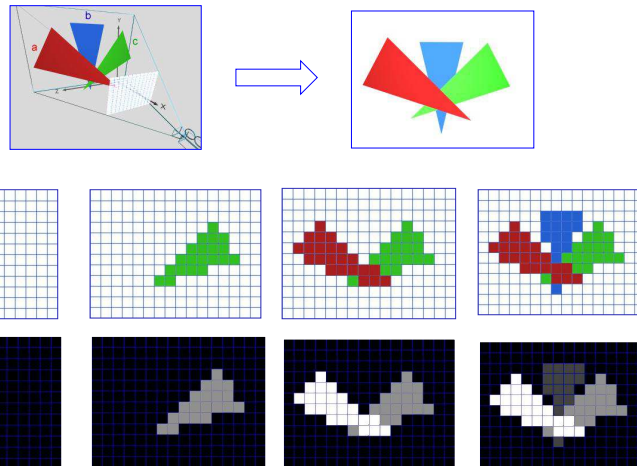
$$ra_v = a_v / h_v$$

IDI 2013-2014 2Q

8



Depth Buffer (z-buffer)



IDI 2013-2014 2Q

11

Depth Buffer (z-buffer)

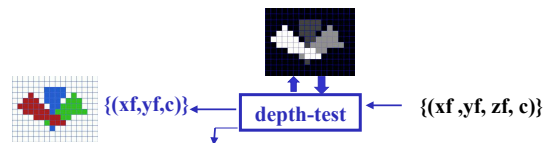
- Dos buffers de la mateixa resolució que la pantalla

Buffer color (frame_buffer)	Buffer profunditats (depth_buffer)
$(r, g, b) \in [0, 2^n - 1]$	$z \in [0, 2^{nz} - 1]$

1. Inicialitzar al color de fons



1. Inicialitzar al més lluny possible



```

si  $z_f < \text{depth\_buffer}(x_f, y_f)$  llavors
     $\text{depth\_buffer}(x_f, y_f) := z_f$ 
     $\text{color\_buffer}(x_f, y_f) := c$ 
fsi
  
```

IDI 2013-2014 2Q

12

