

C++ در OpenGL مقدمه‌ای بر

نویسنده : بهرام بهرام بیگی

قابل دانلود از : <http://www.itnotes.info>

OpenGL چیست؟

مخفف عبارت Open Graphic Library است و همان طور که از نامش پیداست یک کتابخانه جهت دستیابی ساده به ساخت افزار گرافیکی شمامست. برای کاربران عادی نام OpenGL با نام بازی های سه بعدی گره خورده است. قبل از نوشتن OpenGL برنامه نویسان گرافیکی مجبور بودند که مستقیماً با ساخت افزارهای گرافیکی کار کنند و برای ساخت افزارها برنامه های اختصاصی بنویسند. اما با گسترش روز افزون تکنولوژی و ساخت افزارهای مختلف این رویه‌ی برنامه نویسی کاربرد خود را از دست داد. چرا که برنامه نویسان برای انتقال یک برنامه‌ی ساده از یک سخت افزار به سخت افزار دیگر مجبور بودند ها (بلکه هزاران) خط کد را ویرایش و اصلاح کنند تا ساخت افزار موجود جواب بگیرند. حتی بعد از برطرف شدن مشکل با سیستم عامل های نسل جدید ، مشکل خود را به گونه‌ای دیگر نشان داد : « عدم توانایی حمل در سیستم های عامل مختلف ». بنابراین نیاز به وجود یک API واحد که بتواند قدرتمند ، قابل انتقال و سطح پایین باشد به شدت احساس می‌شد. OpenGL این نیازها را به طور کامل برطرف کرده و خواهد کرد.

سیر تاریخی OpenGL

در این کتاب سعی بیشتر بر استفاده‌ی کاربردی از OpenGL است تا مباحث نظری و تاریخچه‌ی آن. اما آشنایی با سیر تکاملی OpenGL بسیار مفید خواهد بود.

ARB (OpenGL Architecture Review Board) در دهه ۱۹۹۰ توسط شرکت Silicon Graphics متولد شد. اما کار استاندارد سازی و تکمیل آن توسط گروه ۳DLabs ، SGI ، ATI ، Intel ، IBM ، Sun ، NVIDIA ، Dell و غیره بودند که البته مایکروسافت جهت تولید محصول انحصاری خود (یعنی DirectX) از سال ۲۰۰۳ این گروه را ترک کرد. نسخه‌ی اول OpenGL توسط شرکت SGI در سال ۱۹۹۲ منتشر شد. نسخه‌ی دوم آن نیز توسط شرکت ۳DLabs توسعه داده شد. هم اکنون (در زمان نگارش این کتاب) OpenGL در نسخه‌ی ۳.۱ به سر می‌برد که با توجه به توسعه‌ی سریع این سیستم پیش‌بینی می‌شود تا زمان انتشار کتاب به نسخه‌های بسیار جدیدتری برسد.

هدف اصلی توسعه‌ی OpenGL

OpenGL در اصل برای دو هدف اصلی توسعه داده شده و می‌شود :

-۱ پنهان کردن پیچیدگی کار با ساخت افزارهای مختلف گرافیکی با یک رابط سطح پایین

-۲ ساده کردن کارهای گرافیکی خصوصاً سه بعدی با ایجاد یک رابط استاندارد واحد

کتابخانه های مرتبط با OpenGL

همان طور که ذکر شد، مستقل از سکو است. بنابراین کارهایی که اختصاص به سکوی میزبان دارد را به طور مستقیم پشتیبانی نمی کند. از جمله این کارها می توان به ایجاد و کنترل پنجره ها، کنترل ورودی و خروجی، ایجاد اشیای آماده (مانند کره، مخروط و ...)، کنترل صداها و سیگنال های دیجیتال و ارتباط با شبکه را نام برد. دلیل پشتیبانی نکردن این موارد، واسطه بودن آن ها به سیستم عامل و سکوی میزبان است که تفاوت قابل ملاحظه ای با هم دارند. بنابراین OpenGL این کارها را به کتابخانه های مرتبط واگذار کرده است. این کتابخانه ها قابلیت انجام تمامی موارد ذکر شده را دارند.

این کتابخانه ها بر دو نوع اند : ۱- کتابخانه های مستقل از سکو ۲- کتابخانه های وابسته به سکو

کتابخانه های مستقل از سکو همانند OpenGL قابلیت انتقال به هر سکویی که OpenGL به آن پورت شده باشد را دارند و دیگر نیازی به تغییر کدهایتان در آن ها ندارید. اما کتابخانه های وابسته به سکو در سیستم عامل های خاصی اجرا می شوند و در دیگر سیستم عامل ها کارایی ندارند. (نیاز به تغییر عمدی کد وجود دارد)

از جمله ای کتابخانه های مستقل از سکو می توان دو کتابخانه GLUT و SDL را نام برد که در این کتاب بر روی GLUT مانور خواهیم داد.

از جمله ای کتابخانه های وابسته به سکو می توان به OpenGL برای ویندوز، GLX برای لینوکس اشاره کرد. البته لازم به ذکر است این کتابخانه ها تنها استفاده از سیستم Windowing را فراهم می کنند و دیگر قابلیت ها مثل کنترل ورودی و خروجی یا صدا را پشتیبانی نمی کنند و برای اضافه کردن این قابلیت ها بایستی از زبان برنامه نویسی مورد استفاده و یا ویژگی های سیستم عامل خود استفاده کنید. پس ملاحظه می فرمایید که استفاده از کتابخانه های مستقل از سکو ضمن اینکه وابستگی به میزبان ندارند، همگی موارد نیاز برای نوشتن یک بازی رایانه ای را برایتان فراهم می آورند.

کتابخانه‌ی SDL

یک کتابخانه‌ی تمام عیار چند رسانه‌ای است (Simple DirectMedia Layer) که قابلیت انتقال به هر سکویی را دارد. شما در این کتابخانه با استفاده از زیر سیستم هایی که ایجاد شده اند، قابلیت های زیر را خواهید یافت :

-1 زیر سیستم **SDL_image** : قابلیت رندر کردن انواع فرمت های عکس

-2 زیر سیستم **SDL_mixer** : قابلیت کنترل انواع صداها و مونتاژ کردن آن ها

-3 زیر سیستم **SDL_net** : قابلیت انواع اتصالات به شبکه های کامپیوتری

-4 زیر سیستم **SDL_rtf** و **SDL_ttf** : امکان رندر کردن فونت ها و قالب های فرمت rtf

همچنین این کتابخانه امکان کنترل Joystick را در اختیار شما قرار می دهد. با استفاده از سرآیند **SDL_opengl.h** شما می توانید به طور کامل از قابلیت های سطح پایین OpenGL در برنامه‌ی خود قرار دهید. متأسفانه به دلیل وسیع بودن بحث OpenGL در این کتاب به آن نمی پردازیم اما کارگاه های آنلاین بسیاری در وب وجود دارند که می توانید قدم به قدم این کتابخانه را یاد بگیرید. برای کسب اطلاعات بیشتر در این مورد به سایت رسمی این کتابخانه یعنی www.libsdl.org مراجعه فرمایید.

کتابخانه‌ی GLUT

در واقع جعبه ابزار OpenGL است. این کتابخانه تکمیل کننده‌ی کتابخانه‌ی OpenGL Utility Library (GLU) است که توابعی را ارائه می دهد که یک سطح بالاتر از سطح توابع اصلی OpenGL هستند. کتابخانه‌ی OpenGL معمولاً به همراه GLU توزیع می شود چرا که کارهای اصلی که با

OpenGL می توان انجام داد از قبیل : تبدیلات مختصات ، ایجاد texture ها ، ایجاد چهارضلعی ها ، تولید خطاهای OpenGL و غیره را شامل می شود. و در واقع برنامه نویسی GLUT بدون OpenGL کار بسیار سخت و طاقت فرسایی خواهد بود. حال کاری که کتابخانه GLUT کرده است (OpenGL Utility Toolkit) یک سطح بالاتر از GLU را ارائه داده است. یعنی کار با اجزای سیستم عامل میزبان. کارهایی از قبیل کنترل پنجره ها ، کنترل ورودی و ... را می توان با این کتابخانه انجام داد. سه کتابخانه GLUT ، GLU و OpenGL یک پکیج کامل و هماهنگ را جهت ایجاد برنامه های گرافیکی بسیار قدرتمند فراهم می سازند.

نوشتن اولین برنامه OpenGL در ویندوز

حال وارد قسمت عملی بحث شده و اولین برنامه خود را در سیستم عامل ویندوز می نویسیم. برنامه ها را در ویندوز می نویسیم اما به دلیل اینکه GLUT برای نوشتن برنامه ها استفاده می کنیم ، قابلیت انتقال به هر سیستم عاملی را خواهند داشت. سیستمی که در طول تست برنامه ها از آن استفاده کرده ایم ، ویندوز XP به همراه Visual Studio 2005 است. البته شما می توانید از ویژیوال استودیو هم استفاده نکنید چرا که هیچ گونه کاری به قسمت Visual نداریم و فقط برنامه های Console می نویسیم. بنابراین می توانید از Borland C++ و یا GCC نیز در صورت تمایل استفاده کنید. همان طور که اطلاع دارید برنامه های OpenGL را تقریبا با تمامی زبان های برنامه سازی رایج می توانید بنویسید اما ما C++ را انتخاب کرده ایم ، به خاطر اینکه از تمامی قابلیت های OpenGL استفاده می کند و همچنین بیشتر دانشجویان کامپیوتر و کسانی که دروس کامپیوترب را خوانده اند با آن آشنا هستند و به صورت یک استاندارد زبان برنامه سازی است.

نصب کردن GLUT در ویندوز

شاید برایتان عجیب باشد (!) اما OpenGL به صورت پیشفرض در تمامی نسخه های ویندوز نصب است. (اگر باور ندارید به پوشه `system32` در فolder ویندوز خود بروید و فایل `opengl32.dll` را پیدا کنید.) همچنین GLU هم به صورت پیشفرض نصب است (باز هم پوشه `system32` و فایل `glu32.dll` را ببینید) تنها کاری که نیاز دارید انجام دهید ، نصب GLUT است. ابتدا بایستی پکیج آن را از آدرس زیر دانلود کنید :

<http://www.xmission.com/~nate/glut.html>

بعد از دانلود آن را Extract کرده و بایستی فایل های زیر را در این پوشه داشته باشید :

`glut32.dll` `glut32.lib` `glut.h`

حال مراحل زیر را مرحله به مرحله انجام دهید :

-1 فایل `glut32.dll` را به پوشه `system32` از پوشه `system32` خود کپی کنید.

-2 فایل `glut32.lib` را به مسیر زیر کپی کنید (البته اگر استودیو را در C نصب کرده اید)

`C:\Program Files\Visual Studio 8\VC\PlatformSDK\Lib\`

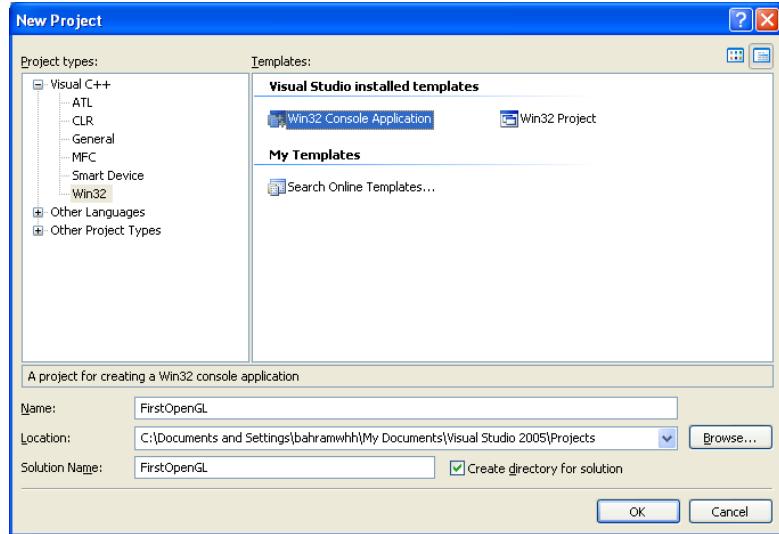
-3 فایل `glut32.h` را به مسیر زیر کپی کنید :

`C:\Program Files\Visual Studio 8\VC\PlatformSDK\Include\gl\`

-4 در انتهای ویندوز خود را restart نمایید تا تغییرات انجام شود.

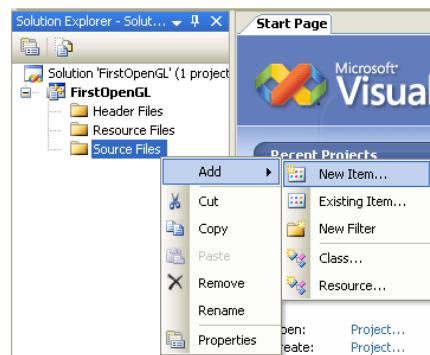
حال با انجام این مراحل بایستی GLUT در ویندوز شما نصب شده باشد. برای اطمینان از این موضوع یک برنامه می ساده را با آن می نویسیم.

را باز کرده و از منوی **File > New > Project** دکمه ی گسترش **Project Types** را انتخاب کنید و در قسمت **Visual Studio 2005** **Win32 Console** را بزنید و **Win32** را انتخاب کنید و از قسمت **Visual C++** گزینه ی **Win32 Console Application** را بزنید و در قسمت **Name** یک نام انتخابی مثلا (**FirstOpenGL**) را بنویسید و دکمه ی **OK** را بزنید.



حال در پنجره ی ظاهر شده **Next** را بزنید. در پنجره ی بعدی دقت کنید که **Empty Project** در قسمت **Additional options** نیک خورده باشد و بر روی دکمه ی **Finish** کلیک کنید.

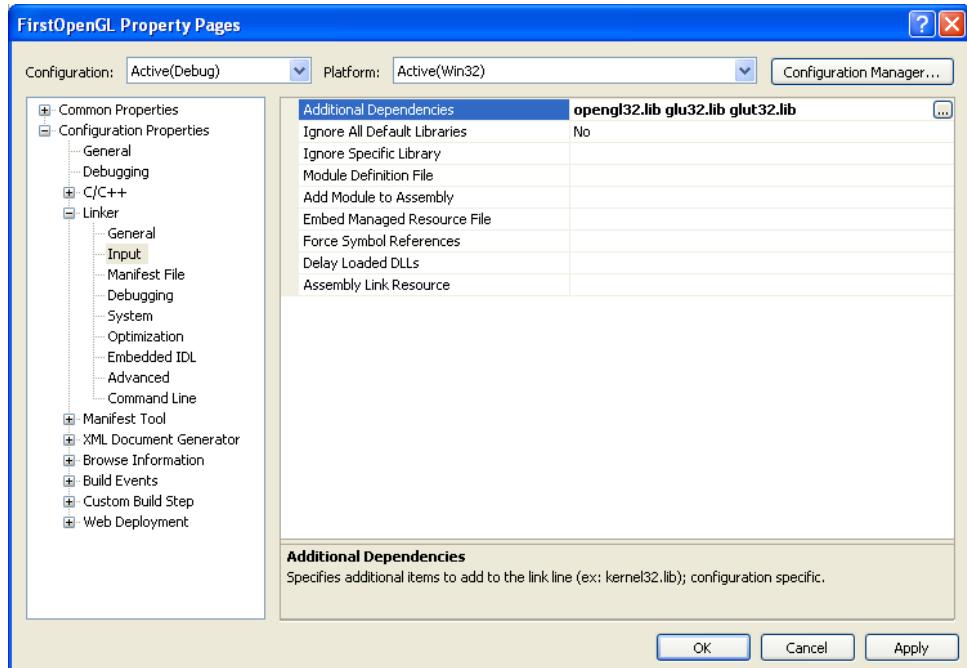
حال در قسمت **Solution Explorer** بر روی **Add Source Files** کلیک کنید. در پروژه ی خود کلیک راست کرده و از منوی **Add** گزینه ی **Source Files** را انتخاب کنید.



در این پنجره در قسمت **Name** نامی (مثل **Simple C++ File(.cpp)**) را وارد کرده و مطمئن شوید که **Add** انتخاب شده باشد. و دکمه ی **OK** را بزنید. حال آماده اید که کد را بنویسید اما قبل از اینکه شروع به کد زدن یکنید بایستی **GLUT** و **OpenGL** را به کامپایلر بشناسانید. برای این کار از منوی **Project** در **Visual Studio** گزینه ی **Properties** را انتخاب کنید و در پنجره ی ظاهر شده علامت + قسمت **Linker** را بزنید تا گسترش یابد. سپس همین کار را در این قسمت برای **Input** بکنید و فرزند **Configuration Properties** را بزنید در قسمت سمت راست از این پنجره در قسمت **Additional Dependencies** عبارت زیر را وارد کنید:

opengl32.lib glu32.lib glut32.lib

(بین هر کدام از **lib**ها یک فاصله بگذارید.) و دکمه ی **OK** را بزنید.



کار نصب و شناساندن GLUT به کامپایلر هم به طور کامل به اتمام رسیده است. حال برنامه‌ی بسیار ساده‌ی زیر را در قسمت code فایلی که هم اکنون در قسمت Source Files درست کردیم وارد کنید:

```
#include <GL/glut.h>

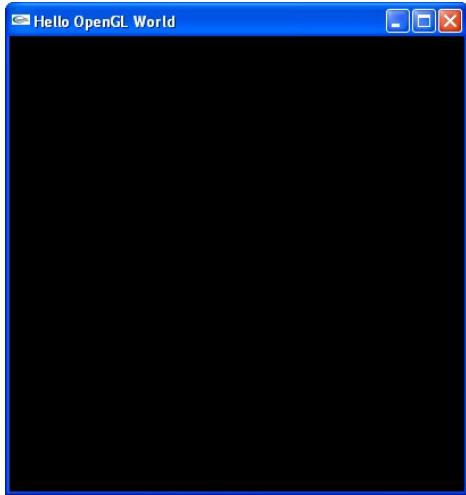
int Height=400, Width=400;

void display(void)
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glutSwapBuffers();
}

int main(int argc, char **argv)
{
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_DOUBLE);
    glutInitWindowSize(Width, Height);
    glutCreateWindow("Hello OpenGL World");

    glutDisplayFunc(display);
    glutMainLoop();
}
```

از منوی Build گزینه‌ی FirstOpenGL Build را بزنید (یا F7 را بزنید) و سپس (پس از کامپایل کردن بدون خطا! اگر خطای گرفتید در یکی از مراحل نصب اشتباه عمل کرده‌اید) در منوی Debug گزینه‌ی Start without debugging را بزنید. باستی شکلی مشابه شکل زیر را بینید (یک صفحه‌ی سیاه با عنوان Hello OpenGL World):



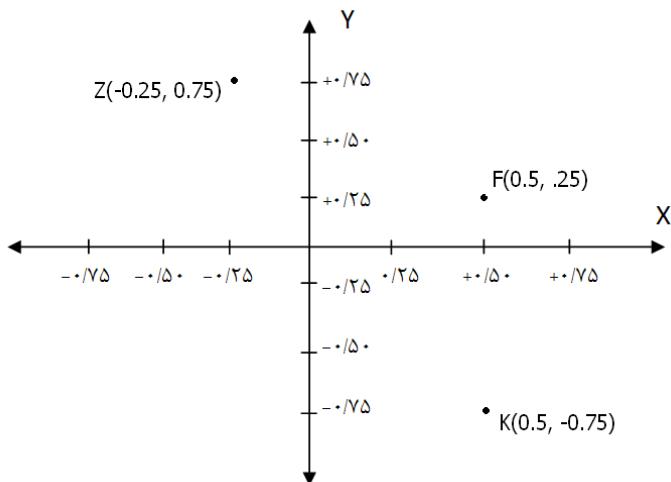
اگر این صفحه را دیدید به شما تبریک می گوییم شما هم اکنون اولین برنامه OpenGL خود را نوشته اید. (توضیح خطوط کد را در قسمت های بعدی این فصل خواهید دید .)

ورود به دنیای برنامه نویسی گرافیکی با OpenGL

حال می خواهیم کار اصلی خود را OpenGL انجام دهیم و رسمما وارد دنیای برنامه نویسی گرافیکی شویم. برای این کار ابتدا از ۲ بعد برای برنامه نویسی استفاده می کنیم و سپس به ۳ بعد خواهیم پرداخت. در دنیای ۲ بعدی نحوه ای اختصاص مختصات و رسم اشیای ابتدایی را آموزش خواهیم داد. همچنین بعد از ۳ بعد به توضیح کامل توابع کتابخانه GLUT خواهیم پرداخت. فعلاً نیازی به بحث در مورد کتابخانه glut نداریم ، فقط این نکته را در نظر داشته باشید که فرمی که در مثال اولیه (شروع کار) داشتیم را تا پایان کار خواهیم داشت و کدهای OpenGL خود را در تابع display خواهیم نوشت که در تابع main با استفاده از تابع glutDisplayFunc آن را به GLUT معرفی کرده ایم.

نحوه بیان مختصات در OpenGL

در OpenGL همه ای مختصات در بین دو عدد -۱ و +۱ قرار می گیرند. مزیت بزرگ این کار قابلیت انواع تبدیلات برای این مختصات است. یعنی دیگر شما خود را از محدودیت های صفحه ای نمایش رها می سازید و تبدیلات واقعی در مقصد را OpenGL برایتان انجام می دهد. در دو بعد شما دو محور X و Y را در اختیار دارید که هر کدام از -۱ تا +۱ را برایتان فراهم می آورند که می توانید هر عدد بین این دو (شامل خود آن ها هم می شود) را انتخاب کنید. (مثلاً ۰.۷) در فضای سه بعدی هم علاوه بر دو محور X و Y ، محور Z نیز که میزان فاصله ای آن از بیننده را تعیین می کند را در اختیار دارید. در شکل زیر مثالی در فضای دو بعدی را می بینید که سه نقطه را مشخص می کنند :



نحوهٔ اختصاص رئوس

در OpenGL اکثر شکل‌ها با دادن رئوس به آن رسم می‌شوند. به عنوان مثال برای رسم یک مثلث کافی است که سه راس را به OpenGL بدهید و مثلث را برای اعلان رئوس به کند. برای اعلان رئوس به OpenGL از تابع کلی `glVertex` OpenGL با او شروع می‌شوند. همانند توابع پایه `glut` که با `glut` شروع می‌شوند. (اما این تابع دارای چندین شکل مختلف است. که به صورت زیر است (دو حالت کلی)

اگر نقاط را به صورت تک تک بدهید : ۱

`glVertex{234}(dfis)(مختصات)`

اگر نقاط را به صورت آرایه‌ای بدهید : ۲

`glVertex{234}(dfis)v(مختصات)`

(به حرف `v` که ابتدای `vector` یا همان آرایه است توجه کنید)

قسمت {۲۳۴} به این معناست که قسمت (مختصات) می‌تواند ۲، ۳ یا ۴ پارامتر بگیرد. که `glVertex2` به معنای دو بعدی بودن مختصات داده شده و `X` و `Y` را به عنوان دو پارامتر می‌گیرد. `glVertex3` به معنای سه بعدی بودن مختصات داده شده و `X` و `Y` و `Z` را عنوان پارامتر خواهد گرفت. `glVertex4` به معنای سه بعدی بودن مختصات داده شده و پارامتر چهارم میزان بزرگنمایی راس را مشخص می‌کند.

قسمت (`dfis`) نوع پارامترهایی که به این تابع را ارسال می‌کنید مشخص می‌کند. که مشخص کنندهٔ مقادیر زیر هستند :

- `d -> double`
- `f -> float`
- `i -> integer`
- `s -> short`

علاوه بر این‌ها نوع دوم مشخص کردن رئوس به صورت آرایه‌ای است. یعنی ابتدا رئوس ۲ گانه یا سه گانه را در یک آرایه نسبت می‌دهید و سپس آن را به تابع ارسال می‌کنید. چند مثال از هر دو نوع را در زیر می‌بینید :

```
glVertex2i(2, 4);
```

راسی را در نقطه ۲، ۴ از صفحه‌ی مختصات دو بعدی مشخص می‌کند.

```
GLfloat v[3] = {2.0, -9.0, +4.0};
```

```
glVertex3fv(v);
```

ابتدا یک آرایه با سه مولفه از نوع **GLfloat** تعریف کرده و سپس تنها آن آرایه را به تابع تحويل می‌دهیم. (توجه کنید که نقاط داده شده اگرچه بین -۱ و ۱ + نیستند ولی به طور خودکار به این دو عدد تبدیل می‌شوند)

نحوه‌ی اختصاص رنگ‌ها

شما در دنیای واقعی وقتی می‌خواهید که چیزی بکشید و یا حتی چیزی بنویسید ابتدا رنگ مناسب خود را انتخاب می‌کنید. **OpenGL** هم برای رسماً رئوس ابتدا باستی رنگ آن‌ها را بداند. به طور کلی از تابع عمومی **glColor** استفاده می‌شود که شکل کلی آن به صورت زیر است :

```
glColor{34}(bdfisubusui)v()
```

همانند تابع **glVertex** این تابع می‌تواند ۳ و یا ۴ پارامتر بپذیرد. نوع ۳ پارامتری رنگ‌های **RGB** (قرمز ، سبز و آبی) را مشخص می‌کنند، و پارامتر چهارم نیز میزان شفافیت رنگ (**Alpha**) را مشخص می‌کند. نوع داده‌هایی که این پارامترها می‌توانند باشند به صورت زیر است :

- b (byte)
- d (double)
- f (float)
- i (integer)
- s (short)
- ub (unsigned byte)
- us (unsigned short)
- ui (unsigned integer)

همچنین به این تابع می‌توانید به جای مشخص کردن تک تک پارامترها یک آرایه نسبت دهید (دلخواه). در زیر چند مثال از این تابع را می‌بینید :

```
glColor4f(1.0, 0.5, 1.0, 0.2);
```

رنگی مایل به زرد با میزان شفافیت ۰.۵. ایجاد خواهد شد.

```
GLint c[3] = { 255, 0, 0 };
```

```
glColor3i(c);
```

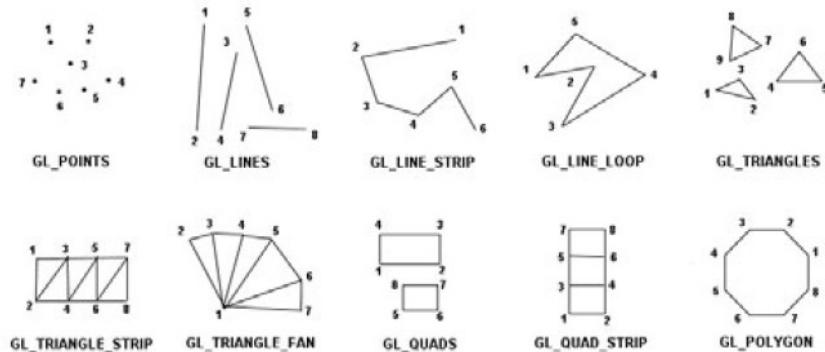
رنگ قرمز (استفاده از نوع آرایه‌ای اختصاص رنگ)

بلاک های دستور OpenGL

وقتی می خواهید شکلی را ایجاد کنید بایستی آن را در بلاک های دستور OpenGL که با `glBegin()` و `glEnd()` مشخص می شوند قرار دهید.
روش کلی بدین صورت است که ابتدا رنگ شکل مورد نظر را خارج از این بلاک تعیین می کنید و سپس با استفاده از `glBegin()` و ارسال پارامتر مربوطه نوع شکلی که قرار است OpenGL برایتان رسم کند را مشخص می کنید و سپس رؤوس شکل را در داخل این بلاک می دهید (بسته به نوع شکل تفاوت می کند) و در انتهای بلاک را با `glEnd()` می بندید. (در ادامه با حل مثال هایی بیشتر با این بلاک ها آشنا می شوید)

رسم اشکال ساده و ۲ بعدی در OpenGL :

اشکال دو بعدی که در OpenGL می توانید رسم کنید عبارتند از : نقطه ، خط ، مثلث ، چند ضلعی (که البته هر کدام از این ها دارای چندین نوع پیوسته و گسسته می باشند) که در شکل زیر خود اشکال و همچنین نحوه ای رسم آن ها را ملاحظه می فرمایید :



در ادامه نحوه ای رسم هر کدام از این اشکال را با مثال هایی مبسوط توضیح خواهیم داد. جهت جلوگیری از تکرار کدهای ثابت فقط کدهای داخلتابع `display` را خواهیم نوشت.

رسم نقطه (GL_POINTS) :

قبل از هر چیز بایستی بتوانید یک نقطه را در صفحه رسم کنید. برای رسم یک نقطه در مختصات (۰.۵، ۰.۵) تابع `display` را به صورت زیر تغییر می دهیم (خطوط زیر را در بین دو خط موجود در تابع `display` قرار دهید) :

```
glColor3f(1.0, 0.0, 1.0);  
glBegin(GL_POINTS);  
glVertex2f(0.2, -0.5);  
glEnd();
```

نتیجه ای که خواهید گرفت ، یک نقطه ای کوچک صورتی رنگ در ربع چهارم صفحه ای مختصات است. اما اگر ملاحظه کنید این نقطه بسیار کوچک است شما می توانید با استفاده از تابع `glPointSize` اندازه ای نقاط خود را تغییر دهید (تا ۶۴ می توانید بزرگ کنید). بنابراین خط زیر را قبل از `glBegin` اضافه کنید :

```
glPointSize(20.0);
```

در صورتی که برنامه‌ی خود را اجرا کنید به جای نقطه، یک مربع خواهد گرفت. دلیل این امر هم مربعی بودن شکل کلی پیکسل‌ها است. برای اینکه نقاط بزرگ شده‌ی خود را به صورت دایره‌ای ببینید بایستی **GL_POINT_SMOOTH** را فعال کنید. برای فعال کردن ویژگی‌ها از قبیل همین ویژگی بایستی از تابع **glEnable** در **OpenGL** استفاده کنید (که بعداً بیشتر در مورد آن بحث خواهیم کرد) بنابراین خطوط زیر را در تابع **display** قرار می‌دهیم:

```
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
glColor3f(1.0, 0.0, 1.0);
glEnable(GL_POINT_SMOOTH);
glPointSize(20.0);
glBegin(GL_POINTS);
glVertex2f(0.2, -0.5);
glEnd();
glutSwapBuffers();
```

نتیجه‌به صورت شکل زیر است:



در این قسمت تنها هدف اصلی رسم یک نقطه بود و توابع اضافی که گفته شد صرفاً جهت آشنایی بیشتر با این نقاط بود. در مراحل بعدی مثال‌های پیشرفته‌تری از نقاط را انجام خواهیم داد.

نکته: شما می‌توانید برای رسم چندین نقطه از چندین بلاک **glEnd** و **glBegin** استفاده کنید. برای مثال کد زیر دو نقطه را رسم می‌کند:

```
glBegin(GL_POINTS);
glVertex2f(0.2, -0.5);
glEnd();

glBegin(GL_POINTS);
glVertex2f(0.8, 0.7);
glEnd();
```

اما این کار تنها وقت شما را تلف می‌کند و برخوانایی برنامه‌ی شما اثر می‌گذارد. این دو نقطه (و یا تعداد بیشتر) را به راحتی می‌توانید در یک بلاک شروع و پایان جای دهید. به صورت زیر:

```
glBegin(GL_POINTS);
glVertex2f(0.2, -0.5);
glVertex2f(0.8, 0.7);
glEnd();
```

رسم خطوط : (GL_LINES)

برای رسم خطوط سه انتخاب دارید :

- رسم پاره خط های جدا از هم (GL_LINES)
- رسم خطوط به هم پیوسته با دو سر انتهایی باز (GL_LINE_STRIP)
- رسم خطوط به هم پیوسته با دو سر انتهایی به هم بسته (GL_LINE_LOOP)

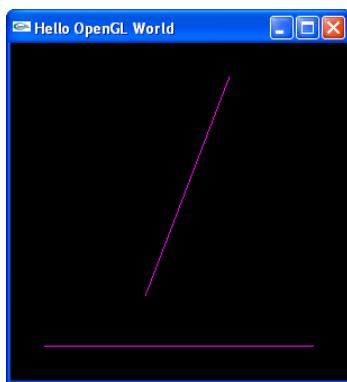
که در ادامه از هر کدام مثالی خواهیم آورد :

(رسم پاره خط های جدا از هم :

برای این کار کافی است که دو راس (ابتدایی و انتهایی) را در بلوك شروع و پایان OpenGL قرار دهید و glBegin(GL_LINES) را به عنوان پارامتر به بفرستید. جهت اینکه بیش از یک خط رسم کنید کافی است که رئوس را به صورت دوتایی در بلک شروع و پایان قرار دهید تا به تعداد آن ها خط رسم شده دریافت کنید. مثال زیر دو خط را برای شما به صورت زیر رسم می کند :

```
glBegin(GL_LINES);
glVertex2f(-0.2, -0.5);
glVertex2f(0.3, 0.8);

glVertex2f(-0.8, -0.8);
glVertex2f(0.8, -0.8);
glEnd();
```



(رسم خطوط پیوسته با دو سر انتهایی باز :

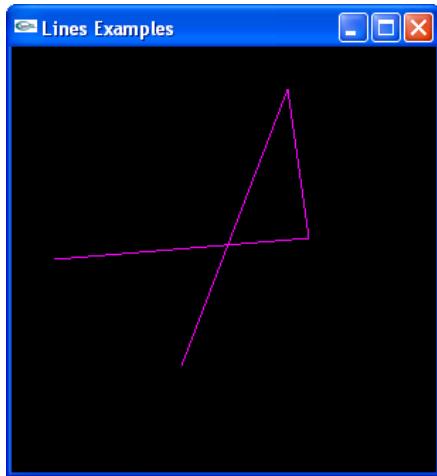
تفاوت اصلی این نوع خطوط این است که هنگامی که بیش از دو راس را در بلوك آغاز و پایان قرار می دهید راس آخرین راس پایانی متصل می کند. در واقع بعد از مشخص کردن دو راس اول دیگر نیازی به ارائه دیگر راس نیست، چرا که راس آخرین همان راس پایانی خط قبل است. در زیر مثالی از سه خط به هم پیوسته را می بینید :

```
glBegin(GL_LINE_STRIP);
glVertex2f(-0.2, -0.5);
glVertex2f(0.3, 0.8);
```

```

glVertex2f(0.4, 0.1);
glVertex2f(-0.8, 0.0);
glEnd();

```



(سم خطوط پیوسته با دو سر انتهایی به هم بسته :

همان طور که از نام گذاری که کرده ایم معلوم است ، تفاوت آن با نوع قبلی به هم متصل شدن راس اول و راس آخر در هنگام مشاهده می تصویر است :

و بایستی به تابع **glBegin** پارامتر **GL_LINE_LOOP** را فرستاد. مثال قبلی را با همین تفاوت مشاهده می کنید :

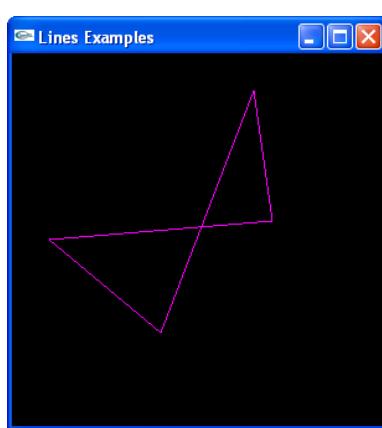
```

glBegin(GL_LINE_LOOP);
glVertex2f(-0.2, -0.5);
glVertex2f(0.3, 0.8);

glVertex2f(0.4, 0.1);

glVertex2f(-0.8, 0.0);
glEnd();

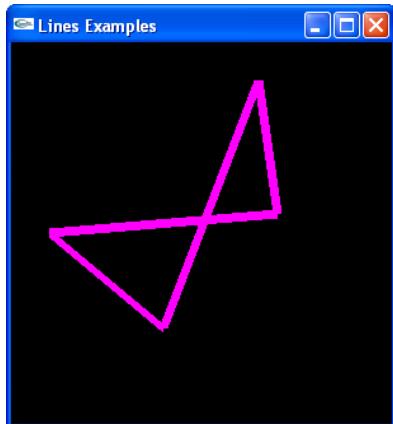
```



نحوه ی تغییر عرض خطوط :

با استفاده از تابع **glLineWidth()** و دادن یک عدد اعشاری می توان اندازه ی عرض خط را تغییر داد. مثال قبلی را با استفاده از این تابع بزرگنمایی می کنیم (تنها خط زیر را قبل از **glBegin** قرار می دهیم) :

```
glLineWidth(7.0);
```



مباحث پیشرفته تری از خطوط را در قسمت های بعدی خواهید دید.

رسم مثلث :

برای رسم مثلث ها نیز OpenGL سه گزینه را در اختیار شما قرار می دهد. اما قبل از بررسی آن ها به این نکته توجه کنید که تمامی اشکالی که برای رسم می کند ، به صورت پاد ساعتگرد رسم خواهد کرد (با حل مثال هایی با این موضوع بیشتر آشنا خواهید شد).

انواع مثلث های موجود :

- مثلث های جدا از هم
- مثلث های دوبدو مشترک در یک ضلع
- مثلث های مشترک در یک راس واحد

مثلث های جدا از هم :

برای رسم هر کدام از این مثلث ها بایستی سه راس را مشخص کنید. برای مثال برای رسم سه مثلث بایستی ۹ راس را مشخص کنید. این مثلث ها به خودی خود جدا از هم هستند مگر اینکه رؤوس را طوری بدھید (به صورت دستی) که اشتراکی بین آن ها ایجاد کنید. ولی برای مثلث هایی که با هم اشتراک دارند ، انواع بعدی توصیه می شود. به مثالی در این زمینه که سه مثلث جدا از هم را رسم می کند توجه کنید :

```
glBegin(GL_TRIANGLES);
glVertex2f(-0.8, -0.8);
glVertex2f(-0.6, -0.4);
glVertex2f(-0.3, -0.8);

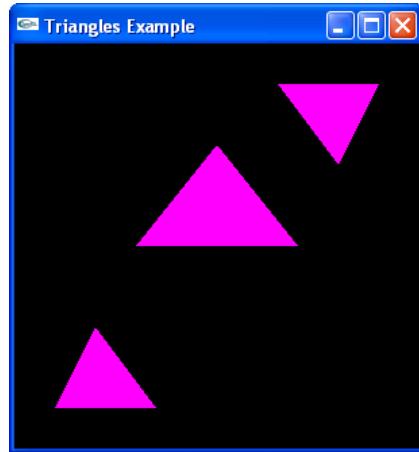
glVertex2f(0.8, 0.8);
glVertex2f(0.6, 0.4);
glVertex2f(0.3, 0.8);

glVertex2f(-0.4, 0.0);
glVertex2f(0.0, 0.5);
```

```

glVertex2f(0.4, 0.0);
glEnd();

```



مثلث های دوبعدی مشترک در یک فلچه :

این نوع مثلث ها برای رسم مثلث های پیوسته بسیار در وقت و کد صرفه جویی می کنند. نحوه ای رسم آن ها بدین صورت است که ابتدا بایستی سه راس مثلث اول را رسم کنید و از آن به بعد تنها با دادن یک راس ، یک مثلث بر روی ضلعی که به آن نقطه نزدیک تر است ، ساخته می شود. جهت رسم این نوع مثلث ها بایستی به `glBegin(GL_TRIANGLE_STRIP)` پارامتر را بفرستید. به مثالی در این زمینه توجه کنید :

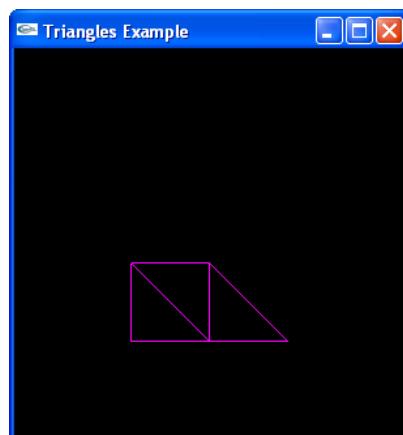
توجه : به دلیل اینکه مثلث های جدا از هم تشخیص داده شوند از تابع `glPolygonMode` استفاده کرده ایم (مثلث ها از نوع چند ضلعی هستند که در قسمت بعد توضیح داده می شود) تا نقاط تابعه طور کامل مشخص شوند.

```

glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_LINE);
glBegin(GL_TRIANGLE_STRIP);
glVertex2f(-0.4, -0.5);
glVertex2f(-0.4, -0.1);
glVertex2f(0.0, -0.5);

glVertex2f(0.0, -0.1);
glVertex2f(0.4, -0.5);
glEnd();

```



مثلث های مشترک در یک راس واحد :

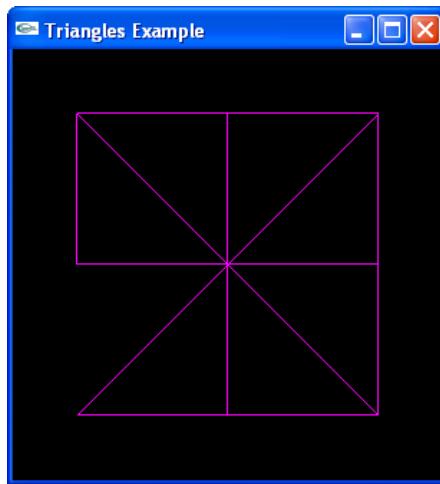
مشابه مثلث های قبلی هستند با این تفاوت که یک راس بین تمامی مثلث ها مشترک است. (و آن راس همان راس اولی است که در بلاک شروع و پایان تعریف می کنید) در مثال زیر ۷ مثلث را با استفاده از ۹ راس رسم کرده ایم :

```
glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_LINE);
glBegin(GL_TRIANGLE_FAN);

glVertex2f(-0.0, 0.0);
glVertex2f(-0.7, 0.0);
glVertex2f(-0.7, 0.7);

glVertex2f(0.0, 0.7);
glVertex2f(0.7, 0.7);
glVertex2f(0.7, 0.0);
glVertex2f(0.7, -0.7);
glVertex2f(0.0, -0.7);
glVertex2f(-0.7, -0.7);

glEnd();
```



رسم چند ضلعی (GL_POLYGON) :

با استفاده از ویژگی چند ضلعی ها می توانید انواع چند ضلعی ها را رسم کنید. همان طور که در بحث رسم مثلث ها هم گفته شد ، مثلث ها نیز از چند ضلعی ها مشتق شده اند. اما به دلیل اینکه مثلث ها دارای تنوع سه گانه‌ی جالبی هستند و همواره نیز محدب هستند و رؤوس یک مثلث نمی توانند یکدیگر را قطع کنند ، برای رسم مثلث هیچگاه از چند ضلعی استفاده نمی شود. بنابراین برای رسم چند ضلعی های دارای بیش از ۴ ضلع از این نحوه‌ی رسم استفاده می شود. چند ضلعی ها به طور پیشفرض توپر رسم می شوند اما شما با استفاده از تابع `glPolygonMode` می توانید آن را تغییر دهید. البته بیشترین کاربرد این تابع در ۳ بعد است که در قسمت های بعدی به طور کامل به آن خواهیم پرداخت ولی شکل کلی به کار گیری این تابع به صورت زیر است :

```
void glPolygonMode(GLenum face, GLenum mode);
```

آرگومانی که به پارامتر `face` ارسال می کنید می تواند یکی از مقادیر `GL_FRONT_AND_BACK` یا `GL_FRONT` یا `GL_BACK` باشد. این پارامتر مشخص کننده‌ی نحوه‌ی تاثیر پارامتر `mode` بر چندضلعی است. هنگامی که به بحث های دریچه‌ی دید و تغییر زاویه‌ی دوربین برسیم ، ملاحظه می کنید که تمامی اشکال دارای سه قسمت جلو ، کناره و پشت هستند که می توانید آن ها را ببینید. و هر کدام از این قسمت ها می توانند توپر یا خالی باشند. پارامتر `mode` می تواند یکی از سه مقدار `GL_FILL` ، `GL_LINE` و یا `GL_POINT` را بگیرد (که صورت پیشفرض انتخاب شده

است) **GL_POINT** فقط باعث می شود که نقاط ابتدا و انتهای خطوط نمایش داده شوند. **GL_LINE** باعث نمایش تنها خطوط بجای نمایش توپر می شود و در نهایت **GL_FILL** که باعث نمایش توپر شکل به صورت پیشفرض می شود.

این تابع بر روی مثلث و مربع ها تاثیر گذار است و می توانید به طور کامل بر روی آن ها نیز اعمال کنید. به این بحث در قسمت های پیشرفتی تر باز خواهیم گشت.

در مثال زیر یک ۸ ضلعی را به صورت توپر و غیر توپر می بینید (کد به صورت غیر توپر نوشته شده است) :

```
glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_LINE);
glBegin(GL_POLYGON);

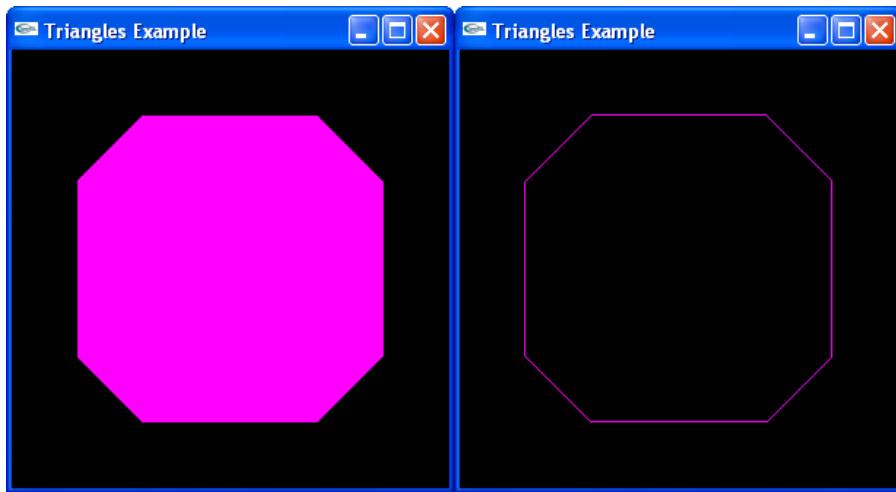
glVertex2f(-0.7, -0.4);
glVertex2f(-0.7, 0.4);

glVertex2f(-0.4, 0.7);
glVertex2f(0.4, 0.7);

glVertex2f(0.7, 0.4);
glVertex2f(0.7, -0.4);

glVertex2f(0.4, -0.7);
glVertex2f(-0.4, -0.7);

glEnd();
```



رسم چهارضلعی :

این نوع از اشکال نیز از چند ضلعی ها مشتق شده اند و در واقع هر چهارضلعی با استفاده از توابع رسم چند ضلعی انجام می گیرد. برای رسم هر چهارضلعی دو گزینه پیش رو دارید :

- چهارضلعی های جدا از هم (**GL_QUADS**)

- چهارضلعی های مشترک در یک ضلع (**GL_QUAD_STRIP**)

برای رسم چهارضلعی های جدا از هم همانند رویه‌ی قبلی عمل می کنیم. برای هر چهارضلعی چهار راس جداگانه در نظر می گیریم تا آنها را به هم متصل نموده و یک مستطیل، مربع، لوزی و یا هر چهارضلعی دیگری را برایمان رسم کند.

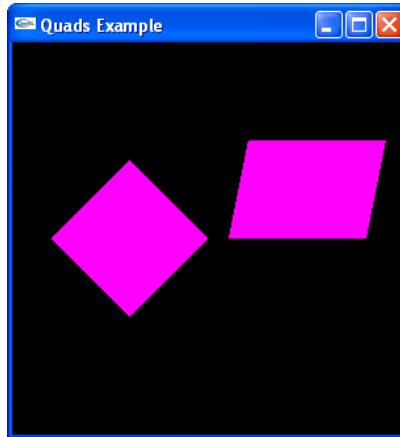
در مثال زیر یک لوزی و یک متوازی الاضلاع را با استفاده از چهارضلعی های جدا از هم کشیده ایم :

```
glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_FILL);
glBegin(GL_QUADS);

glVertex2f(-0.8, 0);
glVertex2f(-0.4, 0.4);
glVertex2f(0.0, 0.0);
glVertex2f(-0.4, -0.4);

glVertex2f(0.9, 0.5);
glVertex2f(0.2, 0.5);
glVertex2f(0.1, 0.0);
glVertex2f(0.8, 0.0);

glEnd();
```



برای رسم چند ضلعی های مشترک در یک ضلع کافی است که ابتدا چهار راس اولیه برای چهارضلعی اصلی را داده و سپس برای دیگر اشکال تنها ۲ راس را مشخص می کنیم. دقت کنید که چهار ضلعی بعدی بر روی آخرین ضلع چهارضلعی قبلی که رسم کرده اید ، رسم می شود. برای رسم این گونه اشکال بایستی `glBegin(GL_QUAD_STRIP)` را به ارسال کنیم. ترتیب نوشتن رؤوس در این نوع اشکال بسیار مهم است. به شکل ابتدایی اشکال ۲ بعدی که در این بخش داده شد، دوباره توجه کنید و قسمت شماره ها را به خاطر بسپارید و سپس به مثال زیر که سه مستطیل به هم پیوسته را رسم می کند ، توجه کنید :

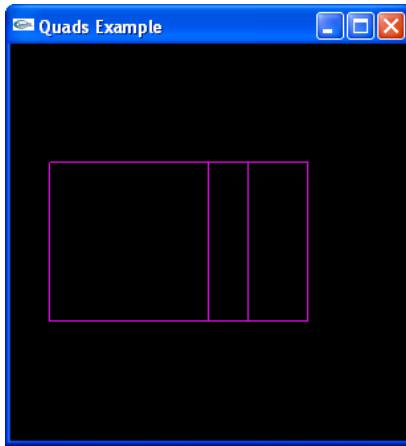
```
glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_LINE);
glBegin(GL_QUAD_STRIP);

glVertex2f(-0.8, 0.4);
glVertex2f(-0.8, -0.4);
glVertex2f(0.0, 0.4);
glVertex2f(0.0, -0.4);

glVertex2f(0.2, 0.4);
glVertex2f(0.2, -0.4);

glVertex2f(0.5, 0.4);
glVertex2f(0.5, -0.4);

glEnd();
```



تا کنون شکل های پایه در دو بعد در OpenGL را بررسی کردیم. اما اکنون این پرسش مطرح می شود که آیا واقعا تمام چیزهایی که ما نیاز داریم با استفاده از این اشکال پایه قابل رسم و پیاده سازی هستند؟! به طور مثال ما چیزی به نام دایره (با وجود کاربرد زیاد در تمامی گرافیک های واقعی) در اشکال پیدا نکردیم !

جواب بله است. هنگامی که شما می توانید خط (و نقطه) رسم کنید در واقع هر چیزی را می توانید رسم کنید. چرا که تمامی اشکال دیگر نیز (مانند مثلث ، مربع و چندضلعی) نیز با استفاده از همین خط و نقطه تشکیل شده اند و تنها برای صرفه جویی در زمان ، کد نوشته شده و همچنین دقت بیشتر در کار این اشکال پایه فراهم شده اند. برای کشیدن اشکال دیگر تنها مقداری ابتکار و دانش (در زمینه هندسه) نیاز است.

اکنون مثال کاملی را جهت تفهیم و تثبیت مطالب ارائه شده در این قسمت ، بررسی می کنیم.

مثال : دایره ای توپر به شعاع ۹/۰ که با رنگ آبی پر شده است رسم کنید ولی مربعی در مرکز آن به ضلع ۴/۰ رسم کنید که با رنگ زرد پر شده باشد.

همان طور که می دانید ، شکل پایه ای به نام دایره در اشکال پایه OpenGL وجود ندارد. اما نگران نباشید (!) به راحتی با استفاده از تعریف دایره می توانیم آن را بکشیم. اگر با تعریف مکان هندسی در هندسه آشنا باشید ، تعریف زیر را خواهیم داشت :

« دایره مکان هندسی نقاطی است که فاصله ای آنها از یک نقطه ثابت (مرکز) برابر مقدار ثابتی (شعاع) است. »

برای اینکه این مکان های ثابت را بدست آوریم یک فرمول ثابت داریم. باز هم در هندسه داریم که محیط دایره برابر است با :

اما برای کشیدن دایره می توانیم دو شکل پایه استفاده کنیم : ۱- خطوط به هم پیوسته ۲- چندضلعی ها

در هر کدام از خطوط به هم پیوسته و چندضلعی ها اگر تعداد رئوس زیاد شود (و رئوس در یک مسیر دایره ای داده شوند) شکل مورد نظر ما به سمت دایره میل خواهد کرد. حال با توجه به این توضیحات کد کامل برنامه ای نوشته شده را در زیر آورده و سپس به توضیح خطوط کد می پردازیم :

```

1 #include <GL/glut.h>
2 #include <math.h>

3 int Height=400, Width=400;

4 #define edgeOnly 0

5 void DrawCircle(double radius, int numberofsides)
6 {

```

```

7 // if edge only, use line strips; otherwise , use polygons
8 if(edgeOnly)
9     glBegin(GL_LINE_STRIP);
10 else
11     glBegin(GL_POLYGON);

12 // calculate each vertex on the circle
13 for ( int vertex = 0; vertex < numberOfSides; vertex++ )
14 {

15     // calculate the angle of current vertex
16     // ( vertex # * 2 * PI ) / # of sides
17     float angle_c = (float) vertex * 2.0 * 3.14159 / numberOfSides;

18     glColor3f(0,0,1); // Blue Color

19     // draw the current vertex at the correct radius
20     glVertex2f(cosf(angle_c)*radius, sinf(angle_c)*radius);
21 }

22 // if drawing edge only, then need to complete the loop with first vertex
23 if(edgeOnly)
24     glVertex2f(radius, 0.0);

25 glEnd();

26 }

27 void display(void)
28 {
29     glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

30     DrawCircle(0.8, 100);

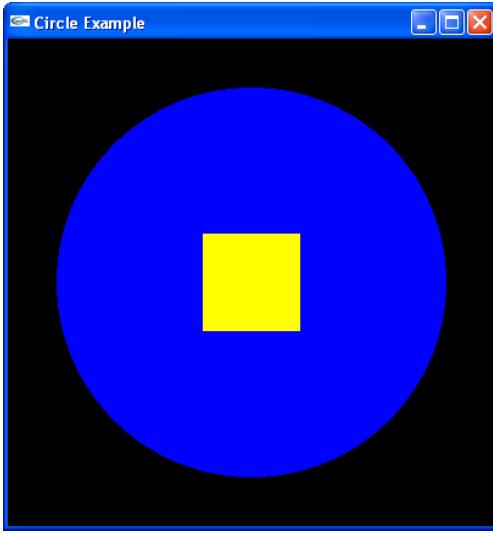
31     glColor3f(1, 1, 0);
32     glBegin(GL_QUADS);
33     glVertex2f(-0.2, 0.2);
34     glVertex2f(-0.2, -0.2);
35     glVertex2f(0.2, -0.2);
36     glVertex2f(0.2, 0.2);
37     glEnd();

38     glutSwapBuffers();
39 }

40 int main(int argc, char **argv)
41 {
42     glutInit(&argc, argv);
43     glutInitDisplayMode(GLUT_DOUBLE);
44     glutInitWindowSize(Width, Height);
45     glutCreateWindow("Circle Example");

46     glutDisplayFunc(display);
47
48     glutMainLoop();
49 }

```



توضیح کد :

از همان شکل اولیه ای که تا کنون استفاده کردیم ، در اینجا نیز استفاده شده است. تنها چیزهایی که اضافه شده است تابع `DrawCircle` و رسم یک مربع در تابع `display` است. در خط ۲ سرآیند `math` را اضافه کرده ایم چرا که در تابع رسم دایره به آن نیاز داریم. خط ۳ تکراری است و طول و عرض پنجره‌ی `OpenGL` را مشخص می‌کند. در خط ۴ ثابت `edgeOnly` را تعریف کرده ایم که اگر برابر یک مقدار غیر صفر قرار دهدیم ، از چند ضلعی و اگر برابر صفر قرار دهید ، از خطوط به هم پیوسته برای رسم دایره استفاده می‌شود. که در حالت اول دایره‌ی رسم شده توپر ، و در حالت دوم دایره‌ی توخالی خواهد بود. در خط ۵ تابع `DrawCircle` دو آرگومان دریافت می‌کند که `radius` شعاع دایره و `numberOfSides` تعداد ضلع‌هایی که دایره را بوجود می‌آورند می‌باشد که همان طور که توضیح داده شد ، هر چقدر این پارامتر مقدار بیشتری بگیرد ، شکل نتیجه شده به دایره نزدیک تر خواهد بود. در خطوط ۷ تا ۱۱ با توجه به ثابت `edgeOnly` شرطی برقرار می‌شود تا از `GL_POLYGON` استفاده شود یا از `GL_LINE_STRIP`. در خط ۱۳ حلقه‌ای ایجاد می‌شود تا متغیر `vertex` را به تعداد ضلع‌هایی که به عنوان آرگومان ارسال کرده اید ، شمارش کند (و تکرار کند). در خط ۱۷ با استفاده از فرمول داده شده ، زاویه‌ی هر کدام از ضلع‌ها بدست می‌آید و در خط ۲۰ با استفاده از ضرب کردن کسینوس (ضلع مجاور) و سینوس (ضلع مقابل) این زاویه در شعاع دایره ، مکان دقیق هر کدام از رئوس پیدا شده و آن‌ها به عنوان آرگومان به تابع دو بعدی `glVertex2f` می‌فرستیم. در خط ۱۸ نیز رنگ مورد نظر برای اضلاع تعیین می‌شود. در نهایت در خط ۲۳ تصمیم گیری می‌شود در صورتی که از خطوط به هم پیوسته استفاده شده است ، ابتدا و انتهای دو سر خطوط به هم متصل شود. در تابع `display` نیز پس از فراخوانی تابع `DrawCircle` با دو آرگومان $80/100$ برای شعاع و برای تعداد اضلاع ، یک مربع به طول اضلاع $40/40$ با رنگ زرد (در خط ۳۱) رسم شده است. بقیه‌ی خطوط نیز استفاده از تابع `glut` را نشان می‌دهند که همانند مثال‌های قبلی است.

مباحث پیشرفته تر در مورد خط و نقطه :

در صورتی که تا اینجا تمامی مثال‌ها را اجرا و تست کرده باشید ، تقریباً با برنامه نویسی `OpenGL` راه افتاده اید. مباحثی که در این بخش مطرح می‌شوند را از مطالب قبلی جدا کردیم تا مقداری آشنایی با کلیت بحث پیدا کرده و سپس وارد مباحث تکمیلی بشویم. اکنون به ویژگی‌های تکمیلی در خط و نقطه که در مورد آن‌ها بحث کردیم ، می‌پردازیم :

تغییر اندازه‌ی نقاط به صورت پویا (یک مثال)

در قسمت رسم نقاط نحوه‌ی تغییر اندازه‌ی نقاط را با استفاده از `glPointSize` توضیح دادیم. حال مثال زیر را بررسی می‌کنیم که به صورت پویا نقاطی را در صفحه‌ی `OpenGL` بزرگ می‌کنیم. کد زیر را در قسمت تابع `display` از برنامه‌ی پایه (اولیه) جاگذاری کنید (کد `03.cpp`) :

```

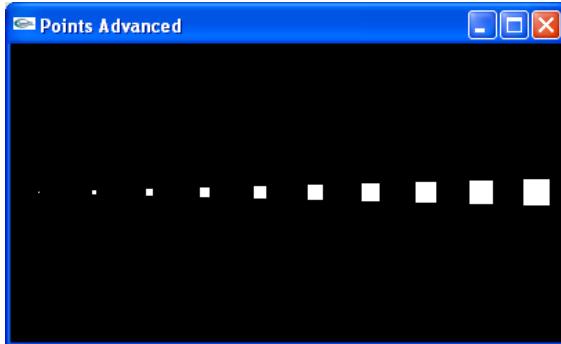
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

float Size = 1.0;
for(float pos=-0.9; pos < 0.9 ; pos+=0.2)
{
    glPointSize(Size);

    glBegin(GL_POINTS);
    glVertex2f(pos, 0.0);
    glEnd();

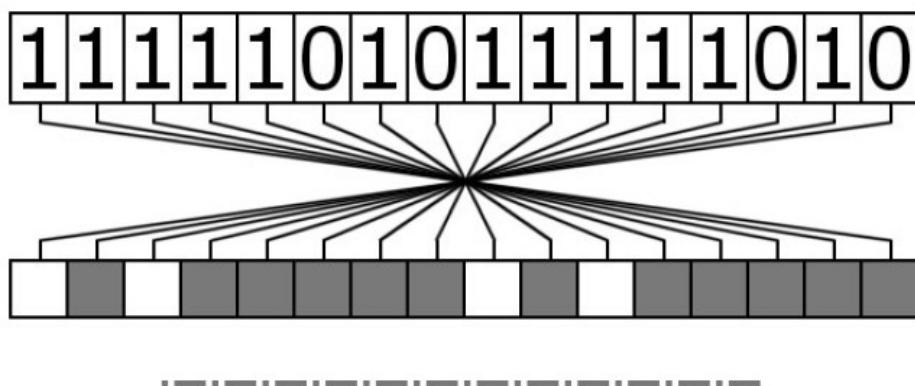
    Size += 2.0;
}
glutSwapBuffers();

```



ایجاد یک الگو برای خطوط

تا کنون ، خطوطی که رسم کردیم تنها خطوطی بودند که از ابتدای خط تا انتهای بهم پیوسته و هیچگونه بریدگی نداشت. حال به طور مثال بخواهید با دادن مختصات یک خط ، یک نقطه چین داشته باشید ، چکار بایستی بکنید. این کار از طریق ایجاد الگو برای خط امکان پذیر است. در ابتدا شکل زیر را برای تفهیم بیشتر الگو ملاحظه کنید :



همان طور که می بینید الگوی خطوط یک عدد ۱۶ بیتی با بنری است که اعمال الگو از راست به چپ برای خطوط انجام می شود. این الگو را بایستی در یک متغیر **GLushort** ذخیره کنید (و یا مستقیما به تابع بفرستید) . تابع اعمال الگوی خطوط به صورت زیر است :

```
void glLineStipple(GLint factor, GLushort pattern);
```

همان الگوی ۱۶ بیتی است که بایستی به تابع داده شود و **factor** که از نوع **integer** است میزان تکرار بیت های ۱ را نشان می دهد. به عنوان مثال در صورتی که **factor** برابر ۵ باشد بعد از مواجه شدن با هر بیت ۱ به اندازه ۵ واحد خط تکرار می گردد. البته قبل از استفاده از این تابع بایستی **glEnable** را با استفاده از **GL_LINE_STIPPLE** فعال کرده باشید. در مثال زیر دو خط را با فاکتور ۵ رسم کرده ایم :

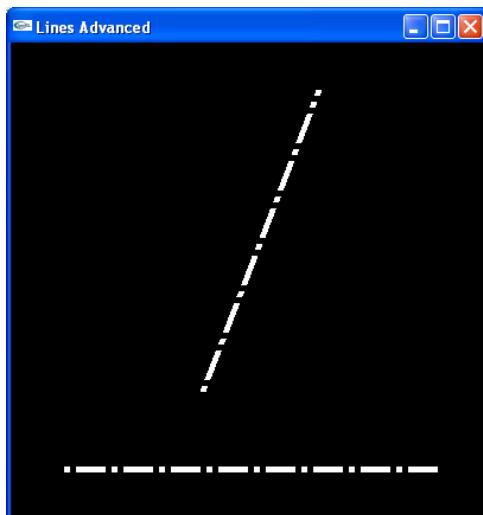
```
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);

glEnable(GL_LINE_STIPPLE);
GLushort stPattern = 0xFAFA;
glLineStipple(5, stPattern);

glLineWidth(5.0);
glBegin(GL_LINES);
glVertex2f(-0.2, -0.5);
glVertex2f(0.3, 0.8);

glVertex2f(-0.8, -0.8);
glVertex2f(0.8, -0.8);
glEnd();

glutSwapBuffers();
```



توابع مفید و کاربردی در OpenGL

تعدادی از توابع سودمند و کاربردی مانند **glEnable** که به ناچار مجبور بودیم در برخی از مثال ها به کار ببریم را در اینجا توضیح خواهیم داد. این توابع حالت عمومی دارند و برای بسیاری از اشکال در OpenGL کاربرد دارند.

گرفتن مقادیر متغیرهای محیطی در OpenGL

با استفاده از توابع زیر می توانید مقدار فعلی متغیرهای محیطی را بدست آورید :

```
void glGetBooleanv(GLenum pname, GLboolean *params);
void glGetDoublev(GLenum pname, GLdouble *params);
void glGetFloatv(GLenum pname, GLfloat *params);
```

```
void glGetIntegerv(GLenum pname, GLint *params);
```

این توابع دقیقا کار مشابهی انجام می دهد و تنها تفاوت آن ها در نوع متغیر params است که تعدد این توابع به خاطر عدم پشتیبانی زبان C از سربارگذاری OpenGL است (OpenGL با C نوشته شده است) همان متغیر محیطی pname است که می خواهید مقدار آن را بگیرید و params متغیری است که مقدار pname در آن قرار می گیرد. و دلیل اشاره گر بودن آن نیز به خاطر اینکه بعضی از متغیرهای محیطی آرایه ای و یا ساختاری هستند.

برای مثال در کد زیر مقدار فعلی اندازه ی نقاط در OpenGL را می گیریم :

```
GLfloat nowSize;  
glGetFloatv(GL_POINT_SIZE, &nowSize);
```

نکته : توابع عمومی و مشابه با این توابع برای دادن مقادیر به متغیرهای محیطی وجود ندارد. بلکه برای هر کدام از آن ها توابع بخصوصی وجود دارد. برای مثال بالا تابع glPointSize داریم که بحث شد.

فعال و یا غیرفعال کردن قابلیت ها

قبل با glEnable در مثال ها آشنا شده اید. هنگامی که بخواهید قابلیتی را اضافه کنید از glEnable و هنگامی که بخواهید آن را غیر فعال کنید از glDisable استفاده می کنیم. اما بهتر است قبل از اینکه قابلیتی را فعال و یا غیرفعال کنید ، وضعیت فعلی آن را تشخیص دهید. این کار با تابع glIsEnabled انجام پذیر است. در صورتی که قابلیت مورد نظر فعال باشد GL_TRUE و در غیر اینصورت GL_FALSE برگشت داده می شود. برای مثال در کد زیر ابتدا بررسی می شود که آیا ویژگی smooth (صاف کردن) خطوط فعال است یا خیر ، سپس آن را فعال می کنیم :

```
if( glIsEnabled(GL_LINE_SMOOTH) == GL_FALSE )  
    glEnable(GL_LINE_SMOOTH);
```

گرفتن خطاهای OpenGL

با استفاده از تابع glGetError() می توانید انواع خطاهای زمان اجرای OpenGL را بدست آورید. مقدار بازگشی این تابع از نوع GLenum است که می توانید آن را در متغیری از این نوع ذخیره کنید. انواع خطاهای OpenGL به شرح زیر است :

- **GL_NO_ERROR** : هیچ خطایی وجود ندارد. بهتر است قبل از فرستادن برنامه به خروجی این خطا را بگیرید (!)
- **GL_INVALID_ENUM** : همان نوع متغیرها و ثوابت از پیش تعريف شده ای OpenGL است. در صورتی که نوع نادرستی انتخاب کرده باشید (معمولا برای ارسال به تابع) با این خطا مواجه خواهید شد.
- **GL_INVALID_VALUE** : هنگامی که مقدار فرستاده شده بیش از محدوده ای مجاز آن متغیر باشد رخ می دهد.
- **GL_INVALID_OPERATION** : هنگامی رخ می دهد که اعمالی را بر روی نوعی از داده ها انجام دهید که غیرقابل انجام باشند
(مانند اعمال حسابی)
- **GL_STACK_OVERFLOW** : هنگامی رخ می دهد که تعداد ماتریس های فرستاده شده بیش از حد ظرفیت پشته باشد (در مورد ماتریس ها در OpenGL بعدا بحث خواهیم کرد)

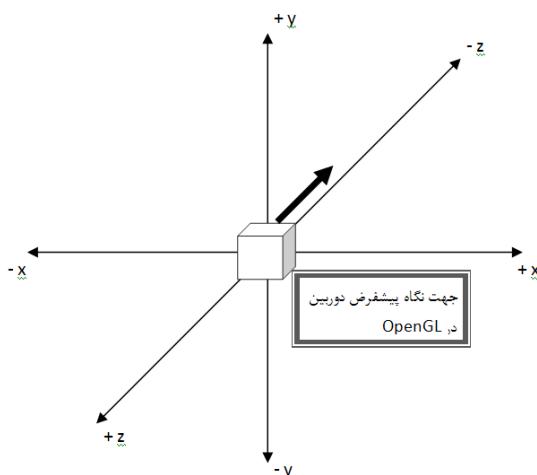
- **GL_STACK_UNDERFLOW** : هنگامی که برداشت ها از پسته بیش از تعداد موجود باشد این خطا رخ می دهد.
- **GL_OUT_OF_MEMORY** : هنگامی رخ می دهد که مقدار حافظه ی اختصاص داده شده به OpenGL توسط سیستم عامل کم باشد که این خطا بستگی به کد شما ندارد و بستگی به سیستم عامل میزبان دارد.

ورود به دنیای ۳-بعدی در OpenGL

مواردی که تاکنون بررسی کردیم حتی رئوی هم که در مثال ها استفاده کردیم به صورت دوبعدی (`glVertex2`) دادیم. حال وارد دنیای سه بعدی می شویم، و اشکال پایه ای که بررسی کردیم را در سه بعد نیز رسم خواهیم کرد. همچنین به بررسی تعدادی از اشکال ۳-بعدی آماده در کتابخانه ی GLUT می پردازیم. اما قبل از همه ی این ها بایستی با نحوه ی مختصات ۳-بعدی در OpenGL آشنا شویم.

نحوه ی بیان مختصات ۳-بعدی در OpenGL

قبل از شروع برنامه نویسی در محیط ۳-بعدی بایستی نحوه ی نگاه OpenGL به مختصات ۳-بعدی را بدانید. شکل زیر این موضوع را به خوبی نشان می دهد.



برای رسم اشکال دو بعدی نیازی نداشتیم که بدانیم دوربین OpenGL (یا همان چشم ما) به چه نقطه ای از مختصات نگاه می کند. اما همان طور که در شکل می بینید به صورت پیشفرض دوربین به قسمت منفی محور Z ها نگاه می کند. (یعنی اگر به طور مثال نقطه ای با مشخصات (۲,۴,۷) به سیستم بدهیم، از نگاه دوربین قابل رویت نخواهد بود ولی نقطه ای (۷,-۲,۴) به خوبی قابل مشاهده است) البته این جهت نگاه به محورها را در مراحل بعدی تغییر خواهیم داد.

بیان مختصات در ۳-بعد

برای بیان مختصات رئوس در سه بعد تنها کافی است مکان قرارگیری را در محور Z به همراه محورهای دوبعدی X و Y در نظر داشته و در تابع زیر جایگذاری کنید :

glVertex3{dfis} (مختصات سه بعدی راس)

همان طور که ملاحظه می کنید ، تفاوت چندانی با ۲-بعد وجود ندارد ، تنها زمانی که رئوس را مشخص می کنید بایستی به محل قرارگیری دوربین (قسمت قبل) توجه داشته باشد.

اشیای سه بعدی آماده در کتابخانه GLUT

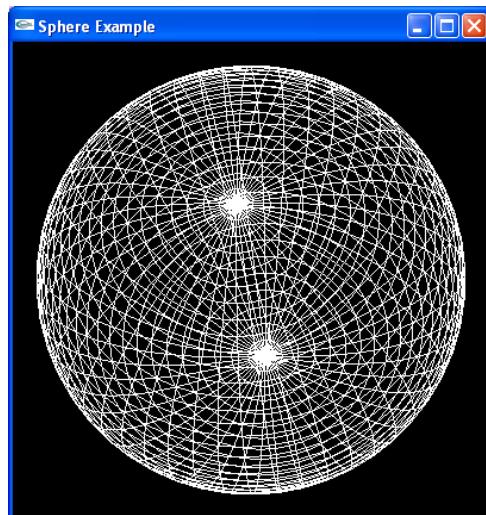
نکته : قبل از رسم این اشکل بهتر است تابع `glRotatef(40, 1, 0, 1)` را قبل از بلوك شروع و پایان قرار دهید تا بهتر بتوانید اشکال را ببینید. بعده به تفصیل در مورد این تابع بحث خواهیم کرد. (با کم یا زیاد کردن عدد ۴۰ می توانید چرخش کمتر یا بیشتری داشته باشد)
کره :

با استفاده از دو تابع زیر می توانید کره ی توپر و توخالی را در OpenGL رسم کنید :

```
void glutSolidSphere(GLdouble radius, GLint slices, GLint stacks);  
void glutWireSphere(GLdouble radius, GLint slices, GLint stacks);
```

که در آن ها `radius` شعاع کره ، `slices` تعداد تقسیمات حول محور Z و `stacks` تعداد تقسیمات در طول محور Z است.

مثالی از کره ی توخالی را در شکل زیر می بینید (`radius=0.9, slices=50, stacks=40`)



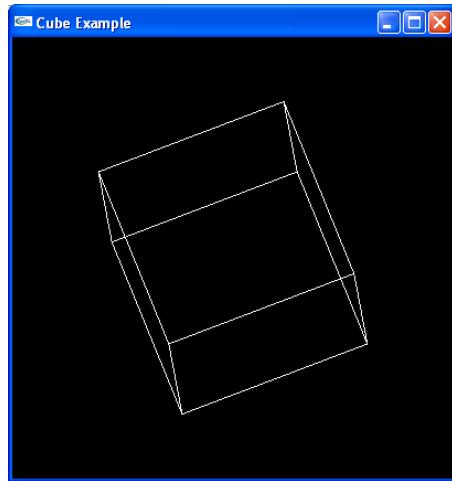
مکعب :

با استفاده از دو تابع زیر می توانید دو نوع مکعب توپر و توخالی رسم کنید :

```
void glutSolidCube(GLdouble size);  
void glutWireCube(GLdouble size);
```

که `size` اندازه ی هر کدام از اخلاص را مشخص می کند.

در شکل زیر مثالی از کره‌ی توخالی با اندازه‌ی ضلع ۹/۰ را ملاحظه می‌کنید.



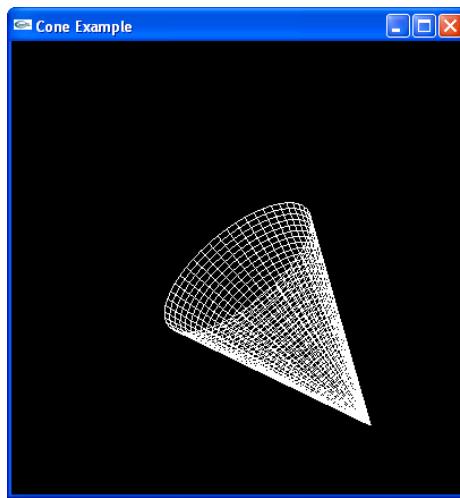
مخروط :

امکان ایجاد دو نوع مخروط توپر و توخالی با استفاده از توابع زیر :

```
void glutSolidCone(GLdouble base, GLdouble height, GLint slices, GLint stacks);
void glutWireCone(GLdouble base, GLdouble height, GLint slices, GLint stacks);
```

شعاع قاعده هرم ، ارتفاع هرم ، slices تعداد تقسیمات حول محور z و stacks را مشخص می‌کند.

مثال زیر یک مخروط با مشخصات (base=0.4, height=1.0, slices=50, stacks=40) را نشان می‌دهد :



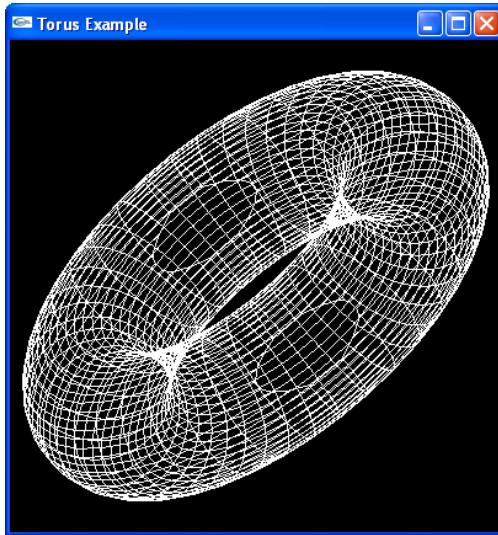
حلقه‌ی بسته (Torus)

امکان ایجاد دو نوع از این شکل (توپر و توخالی) مانند بقیه‌ی اشکال وجود دارد. توابع آن به صورت زیر است :

```
void glutSolidTorus(GLdouble innerRadius, GLdouble outerRadius, GLint nsides, GLint rings);
```

```
void glutWireTorus(GLdouble innerRadius, GLdouble outerRadius, GLint nsides, GLint rings);
شاع داخلى ، outerRadius شاع بیرونی ، rings تعداد اضلاع برای هر بخش دایره ای و nsides تعداد تقسیمات محوری برای شکل است.
```

در شکل زیر مثالی با مشخصات (innerRadius=0.3, outerRadius=0.8, nsides=50, rings=40) می بینید :

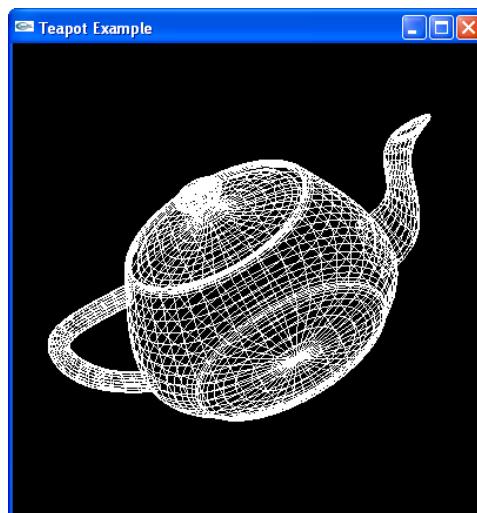


قوری :

این کتابخانه همچنین امکان رسم یک قوری (به صورت توپر و توخالی) را بیشتر جهت تست برنامه هایتان در اختیار می گذارد :

```
void glutSolidTeapot(GLdouble size);
void glutWireTeapot(GLdouble size);
```

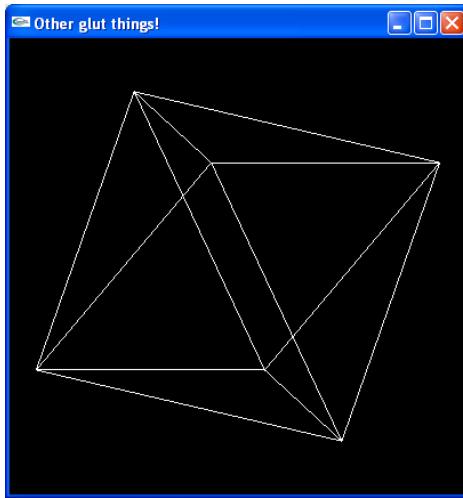
که پارامتر **size** اندازه ی قوری را مشخص می کند. در شکل زیر مثالی از قوری را با اندازه ی ۶/۰ ملاحظه می کنید :



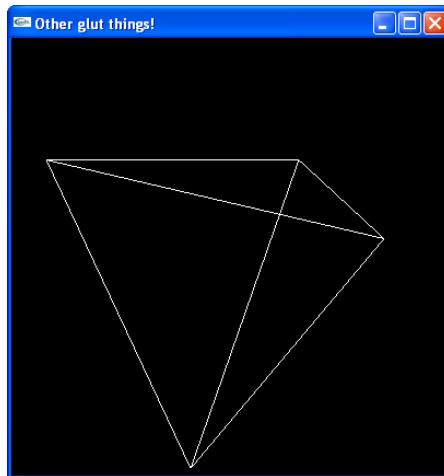
اشکال متفرقه ی دیگر (بدون آرگومان)

کتابخانه **GLUT** اشکال دیگری را در اختیارتان می گذارد که کنترلی بر آن ها (از لحاظ ارسال آرگومان به توابع آن ها) ندارید و فقط می توانید آن ها رسم کنید. این اشکال را به همراه تصویری از آن ها ملاحظه می کنید :

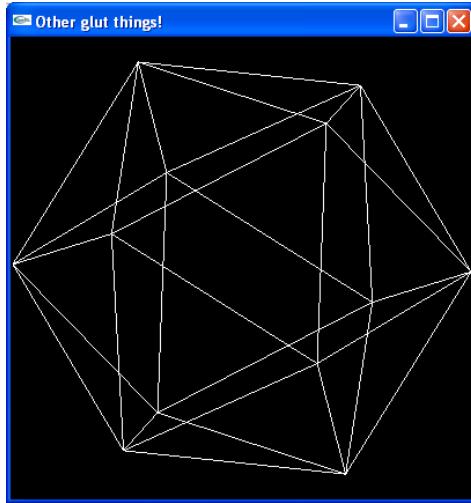
```
void glutSolidOctahedron(void);  
void glutWireOctahedron(void);
```



```
void glutSolidTetrahedron(void);  
void glutWireTetrahedron(void);
```



```
void glutSolidIcosahedron(void);  
void glutWireIcosahedron(void);
```



رسم یک مکعب به صورت دستی :

اکنون که بیشتر با ۳-بعد آشنا شده اید و تعدادی شکل سه بعدی را رسم کردیم ، نوبت آن است که دانش قبلی در مورد اشکال ۲-بعدی را با سه بعد در آمیزیم و یک مکعب به صورت دستی (همان طور که دیدید مکعب به صورت آماده در کتابخانه `glut` موجود بود) را ایجاد کنیم.

اشیای پایه ای که برای این کار نیاز داریم ، ۴-ضلعی (`GL_LINES`) و چندتا خط (`GL_QUADS`) است. مکعب را دقیقا همان طوری رسم می کنیم که بر روی کاغذ انجام می دهیم. ابتدا دو مریع با فاصله از هم می کشیم و سپس با استفاده از خطوط محل تلاقی رئوس را به هم وصل می کنیم.

ابتدا کد زیر را ببینید (۴) :

```

1 #include <GL/glut.h>
2 int Height=400, Width=400;
3 float Size=0.5;
4 void display(void)
5 {
6     glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
7     glRotatef(50,1,0,1);
8     glPolygonMode(GL_FRONT_AND_BACK, GL_LINE);
9     glBegin(GL_QUADS);
10    glVertex3f(0.0, 0.0, 0.0);
11    glVertex3f(Size, 0.0, 0.0);
12    glVertex3f(Size, Size, 0.0);
13    glVertex3f(0.0, Size, 0.0);
14    glVertex3f(0.0, 0.0, -Size);
15    glVertex3f(Size, 0.0, -Size);
16    glVertex3f(Size, Size, -Size);
17    glVertex3f(0.0, Size, -Size);
18    glEnd();
19    glBegin(GL_LINES);
20    glVertex3f(0.0, Size, 0.0);
21    glVertex3f(0.0, Size, -Size);

```

```

22     glVertex3f(0.0, 0.0, 0.0);
23     glVertex3f(0.0, 0.0, -Size);

24     glVertex3f(Size, 0.0, 0.0);
25     glVertex3f(Size, 0.0, -Size);

26     glVertex3f(Size, Size, 0.0);
27     glVertex3f(Size, Size, -Size);
28     glEnd();

29     glutSwapBuffers();
30 }

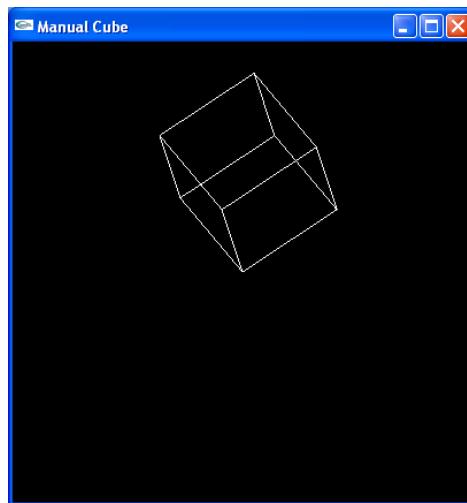
31 int main(int argc, char **argv)
32 {
33     glutInit(&argc, argv);
34     glutInitDisplayMode(GLUT_DOUBLE);
35     glutInitWindowSize(Width, Height);
36     glutCreateWindow("Manual Cube");

37     glutDisplayFunc(display);

38     glutMainLoop();
39 }

```

همان فرم قبلی را برای برنامه‌ی خودمان حفظ کرده ایم. فقط در خط ۳ متغیری به نام **Size** تعریف کرده ایم تا در صورت نیاز اندازه‌ی مکعب را تغییر دهیم. در خط ۷ بازهم از تابع **glRotate** استفاده کرده ایم که طبق آرگومان‌های داده شده ، ۵۰ درجه در راستای محورهای **X** و **Z** چرخش می‌کند (در بحث های بعدی به این موضوع می‌پردازیم). این کار را برای این کرده ایم که مکعب به طور کامل نمایش داده شود. در خط ۸ از تابع **glPolygonMode** استفاده کرده ایم تا از توپر شدن چهارضلعی‌ها جلوگیری کنیم (این تابع را قبلاً توضیح داده ایم) در خطوط ۱۰ تا ۱۳ مربعی را در $Z=0$ با طول ضلع **Size** رسم کرده ایم و در خطوط ۱۴ تا ۱۷ مربعی را در پشت آن با $Z=-Size$ (به علامت منفی توجه کنید چون گفتیم که با دادن **Z** مثبت شکل محو خواهد شد) و طول ضلع **Size** رسم کرده ایم و سپس در خطوط ۱۹ تا ۲۸ محل تلاقی اضلاع را بوسیله‌ی خطوط به هم متصل کرده ایم. بقیه‌ی خطوط نیز همانند مثال‌های قبلی است. خروجی حاصل از این برنامه را در شکل زیر می‌بینید :



منبع اصلی : **beginning OpenGL Game Programming** از Kevin Hawkings و Dave Astle نویسنده‌گان COURSE THECNOLOGY