

TSI: Synthèse d'Images, OpenGL

durée: 12h

Ce TP propose de prendre en main sous la forme d'un tutorial la programmation de scènes virtuelles 3D en temps réelle à l'aide d'OpenGL. Dans un premier temps, le tutorial abordera l'envoi de données sur la carte graphique. Dans un second temps, nous verrons la manipulation de shaders permettant de contrôler l'affichage. Nous verrons ensuite les différentes possibilités permettant d'améliorer son rendu et d'interagir avec celle-ci.

Ce TP se termine par un projet rapide consistant à réaliser un jeu vidéo minimaliste en 3D afin de mettre en pratique les appels OpenGL, les shaders de rendus, et l'interaction avec l'utilisateur.

Contents

1	Lancement du programme	3
2	Création du premier triangle	3
2.1	Envoie des données sur la carte graphique	3
2.2	Affichage	4
2.3	Affichage en fil de fer / wireframe	6
3	Les Shaders	6
3.1	Fragment Shader	6
3.2	Vertex Shader	8
4	Passage de paramètres uniformes	9
5	Utilisation des touches du clavier	9
6	Rotations	10
7	Projection	10
8	Tableau de sommets et affichage indexé	11

9	Passage de paramètre interpolés entre shaders	13
10	Illuminations et normales	14
11	Texture	17
12	Déplacement d'objets	19
13	Scène complète	19
14	Jeu	20

1- Lancement du programme

Q1 Téléchargez l'ensemble des programmes du projet, décompressez les dans un répertoire spécifique. Placez vous dans le répertoire du programme_1 et lisez le fichier README pour obtenir les informations de compilation et d'exécution.

Q2 Compilez et lancez le squelette de programme programme_1.

Il s'agit d'un programme minimaliste utilisant le gestionnaire de fenêtres et d'événements **GLUT** et la bibliothèque **OpenGL** pour l'affichage (le code est en **OpenGL 2**). Pour l'instant, seul un écran au fond bleu est affiché.

Note: Vous êtes libre d'utiliser l'éditeur de code que vous préférez. (Mais évitez GEdit ou nano qui n'intentent pas automatiquement le code). Le fichier CMakeLists.txt est fourni dans le cas où vous souhaitez utiliser QtCreator (voir tutorial pour charger un projet avec QtCreator).

Notez que le code doit s'exécuter sans erreurs. Dans le cas contraire, il est possible que votre code soit appelé depuis un répertoire qui ne contient pas les fichiers de shaders (shader.frag et shader.vert). En particulier, il est nécessaire de paramétrer le répertoire d'exécution avec QtCreator.

Q3 Changez la couleur de fond en modifiant les paramètres de la fonction `glClearColor()` dans la fonction `display_callback()`.

Remarque: Lorsque l'on développe un programme avec OpenGL, il arrive fréquemment que l'on ne voit pas un triangle blanc (resp. noir) sur fond blanc (resp. noir). Prenez l'habitude de prendre un fond ayant une couleur spécifique pour debugger plus facilement.

2- Création du premier triangle

2.1 Envoie des données sur la carte graphique

La fonction `init()` est une fonction qui est appelée une fois en début de programme. Nous allons créer les données et les transférer en mémoire vidéo (sur la carte graphique) dans cette fonction.

Q4 Construisez un tableau contenant 3 sommets $(0, 0, 0)$, $(1, 0, 0)$, et $(0, 1, 0)$ dont les coordonnées sont concaténées (dans la fonction `init()`)

```
float sommets[]={0.0f,0.0f,0.0f,
                 0.8f,0.0f,0.0f,
                 0.0f,0.8f,0.0f};
```

Envoyons ces données sur la carte graphique en copiant les lignes suivantes à la fin de la fonction `init()`

```
//attribution d'un buffer de donnees (1 indique la création d'un buffer)
glGenBuffers(1,&vbo); PRINT_OPENGL_ERROR();
//affectation du buffer courant
glBindBuffer(GL_ARRAY_BUFFER,vbo); PRINT_OPENGL_ERROR();
//copie des donnees des sommets sur la carte graphique
glBufferData(GL_ARRAY_BUFFER,sizeof(sommets),sommets,GL_STATIC_DRAW);
PRINT_OPENGL_ERROR();
```

Notes

- Vous pouvez trouver aux liens suivants la documentation précise des fonctions `glGenBuffers()`, `glBindBuffer()`, `glBufferData()`.
- On créera une variable globale `vbo` de type `GLuint` (généralement équivalent à un `unsigned int` sur la plupart des systèmes). Cette variable `vbo` est un identifiant permettant de désigner de manière unique un buffer de données (ou **Vertex Buffer Object / VBO**). On pourra définir plusieurs VBO dans le cas où l'on souhaite traiter plusieurs données séparément comme dans le cas où l'on a plusieurs objets. *Notez que le nom de la variable `vbo` est quelconque, tout autre nom de variable conviendrait.*
- Prenez l'habitude de terminer tous vos appels OpenGL en appelant la fonction `PRINT_OPENGL_ERROR()` en cas d'erreur OpenGL, la ligne et l'erreur seront affichées pour faciliter le debug).

Q 5 Assurez vous que cette partie compile et s'exécute sans erreurs sur la ligne de commande (il n'y a toujours rien dans la fenêtre).

2.2 Affichage

Intéressons nous désormais à la fonction `display_callback()`. Cette fonction est appelée toute les 25 millisecondes (voir fonction `timer_callback()` qui paramètre cet appel).

Q 6 Affichez (`printf()`) un message sur la ligne de commande dans la fonction `display_callback()`, observez ce qui se passe.

Enlevez le `printf` pour la suite du TP.

Après l'effacement de l'écran (`glClear()`) et avant l'échange des buffers d'affichage (`glutSwapBuffers()`) copiez les lignes suivantes:

```
// Active l'utilisation des données de positions
glEnableClientState(GL_VERTEX_ARRAY); PRINT_OPENGL_ERROR();
// Indique que le buffer courant (désigné par la variable vbo) est utilisé pour les posi
glVertexPointer(3, GL_FLOAT, 0, 0); PRINT_OPENGL_ERROR();
```

Ces lignes indiquent que les données copiées précédemment sur la carte graphique dans la fonction `init()` par l'appel à `glBufferData()` correspondent aux positions des sommets courants qui seront utilisés en cas de demande d'affichage.

Notons que les arguments de `glVertexPointer()` sont les suivants:

- 3 indique la dimension des coordonnées (ici 3 pour x, y et z).
- `GL_FLOAT` indique le type de données à lire, ici des nombres de type flottants.
- Le zéro suivant indique que l'on va lire les données les unes derrière les autres (il sera possible d'entrelacer des données de couleurs, normales plus tard).
- Le dernier zéro indique le décalage à appliquer pour lire la première donnée, ici il n'y en a pas. (Plus tard, dans le cas de données entrelacées on décalera la lecture au premier élément correspondant).

Notons également que la fonction `glVertexPointer()` ne fait que venir placer un pointeur de lecture. Cette fonction n'envoie pas de données à la carte graphique.

Q7 Vérifiez que votre programme compile et s'exécute sans erreurs (vous avez toujours une fenêtre vide).

Q8 Copiez enfin la ligne suivante après l'appel à `glVertexPointer()`

```
glDrawArrays(GL_TRIANGLES, 0, 3); PRINT_OPENGL_ERROR();
```

Cette ligne (avec `glDrawArrays()`) réalise la demande d'affichage d'un triangle en partant du premier élément (désigné par `glVertexPointer()`), et pour 3 sommets (si nous avons 6 sommets, nous pourrions afficher 2 triangles).

Q9 Observez désormais l'affichage d'un triangle rouge sur l'écran lors de l'exécution.

Remarque: Si votre triangle apparaît blanc, cela indique un problème lors de l'exécution. Il est probable que vos fichiers de shader ne soit pas lus (ex. mauvais chemin d'exécution).

Remarque: Le triangle est l'élément de base de tout affichage 3D avec OpenGL. Tous les autres objets seront formés en affichant un ensemble de triangles: un maillage.

Q10 Modifiez le paramètre `GL_TRIANGLES` de la fonction `glDrawArrays()` en `GL_LINE_LOOP`.

Note: Il existe également le type `GL_LINES` qui vient lire les sommets deux à deux et trace un segment correspondant, et le type `GL_LINE_STRIP` qui vient lire les sommets à la manière de `GL_LINE_LOOP` mais sans lier le dernier élément avec le premier.

2.3 Affichage en fil de fer / wireframe

Remplacez désormais cet appel par les lignes suivantes pour obtenir une vue de votre triangle en *fil de fer*

```
glPointSize(5.0);  
glDrawArrays(GL_POINTS, 0, 3);  
glDrawArrays(GL_LINE_LOOP, 0, 3);
```

Remarque: Pour la suite du TP, on utilisera l'affichage du triangle plein (`glDrawArrays(GL_TRIANGLES, ...)`), cependant, vous pourrez avoir intérêt à afficher par moment votre maillage en mode *fil de fer* ou *Wireframe* afin d'aider à visualiser l'organisation de vos triangles pour du debug.

Conseil: Notez qu'à différents endroits du TP vous allez ajouter puis supprimer des lignes. Prenez l'habitude de sauvegarder vos fichiers intermédiaires avec de préférence une copie d'écran du résultat avant de supprimer des lignes que vous auriez écrites. (mettre tout en commentaire risque de rendre votre projet de moins en moins lisible).

3- Les Shaders

3.1 Fragment Shader

La couleur de votre triangle est définie dans le fichier `shader.frag`. Le code de ce fichier dit de *fragment shader* est exécuté pour chaque *pixel* du triangle affiché. Il peut permettre de paramétrer finement la couleur de celui-ci. Notez que le code présent dans le fichier `shader.frag` est exécuté par la carte graphique (en parallèle pour de nombreux pixels).

Ce fichier de shader correspond à un nouveau langage: le **GLSL** (OpenGL Shading Language), ce n'est ni du C, ni du C++, mais il y ressemble fortement et propose par défaut un ensemble de fonctions et types utiles (vecteurs, matrices, etc). Par exemple, un vecteur à 3 dimensions sera désigné par `vec3`, et un vecteur à 4 dimensions sera désigné par `vec4`.

Attention, le code de ces fichiers n'étant pas exécuté par le processeur (mais par la carte graphique), il n'est pas possible de réaliser de `printf` dans ces fichiers. Faites donc particulièrement attention, le debug de ces fichiers est généralement difficile.

Q11 *Écrivez une ligne quelconque dans le fichier `shader.frag` de manière à rendre le code incorrect. Relancez le programme, et observez l'affichage que votre triangle s'affiche en blanc et qu'au moins une erreur s'affiche en ligne de commande.*

Ce type de comportement sera un signe d'erreur à corriger dans les fichiers de shaders. (Enlevez par la suite votre ligne générant l'erreur).

La variable `gl_FragColor` est une variable connue par défaut devant être remplie par le *fragment shader*. La variable possède 4 composantes, mais seules les 3 premières (r,g,b) nous seront utiles pour le moment.

Q12 *Changez la couleur du triangle en bleu en modifiant ce fichier.*

Le fragment shader dispose également d'une variable automatiquement mise à jour pour chaque pixel: `gl_FragCoord` qui contient les coordonnées du pixel courant dans l'espace écran. Ainsi pour chaque pixel de votre triangle, un fragment shader est exécuté et sa variable `gl_FragCoord` contient sa position en coordonnées de pixels.

Ici l'écran étant de taille 600x600, les coordonnées x et y varient entre 0 et 600. Notez que cette variable possède 4 dimensions et non deux (explication au semestre prochain).

Q13 *Ecrivez les lignes suivantes dans votre shader*

```
void main (void)
{
    float r=gl_FragCoord.x/600.0;
    float g=gl_FragCoord.y/600.0;
    gl_FragColor = vec4(r,g,0.0,0.0);
}
```

Il est possible d'affecter des fonctions sur les couleurs plus complexes. Essayez par exemple ces fonctions

```
void main (void)
{
    float x=gl_FragCoord.x/600.0;
    float y=gl_FragCoord.y/600.0;
    float r=abs(cos(15.0*x+29.0*y));
    float g=0.0;
    if(abs(cos(25.0*x*x))>0.95)
        g=1.0;
    else
        g=0.0;
    gl_FragColor = vec4(r,g,0.0,0.0);
}
```

Q14 *Affichez sur votre triangle une portion de disque rouge sur fond vert (voir Fig. 1).*

Remarque: En affichant un carré couvrant l'écran en totalité, il est possible de créer tout type d'images en suivant cette approche.

La carte graphique possédant de nombreux processeurs efficace pour réaliser des opérations de calculs, il s'agit d'ailleurs de l'une des approches les plus performantes pour afficher et modifier une image. (Plus rapide que l'écriture dans un tableau en C de manière itérative, et beaucoup plus rapide que l'écriture dans une matrice sous Matlab). Il s'agit de l'une des porte d'entrée de la programmation dite *à haute performance*, ou *HPC*¹ (voir cours GPU de dernière année).

¹High Performance Computing

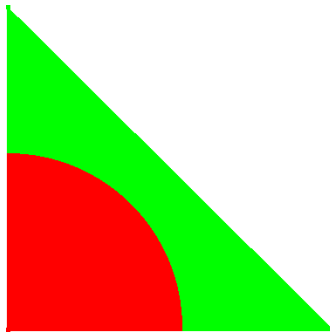


Figure 1: Triangle à afficher.

3.2 Vertex Shader

Il existe un autre shader: le *vertex shader*.

Celui-ci est appelé pour chaque sommet que l'on demande d'afficher (ici 3 fois pour un triangle).

Le *vertex shader* a pour rôle premier d'affecter la variable `gl_Position` qui doit contenir la position du sommet courant dans l'espace écran normalisé.

Dans le cas du fichier fourni, la valeur de `gl_Vertex` est affecté à `gl_Position`. `gl_Vertex` est une variable connue par défaut dans les *vertex shader*. Cette variable contient les coordonnées (dans l'espace 3D) de l'un des sommets du (ou des) triangle(s) de l'objet affiché (il s'agit de coordonnées à 4 dimensions, mais on ne traitera pas explicitement cette dimension dans notre cas).

Ici, cette variable contient donc les coordonnées de l'un des trois sommets du triangle. Notez bien que le vertex shader est exécuté en parallèle sur de nombreux sommets. Dans le cas présent, votre carte graphique exécute donc en parallèle 3 vertex shaders. L'un ayant dans la variable `gl_Vertex` la valeur $(0, 0, 0)$, l'autre la valeur $(0, 0.8, 0)$, et le troisième $(0, 0, 0.8)$. Vous n'avez pas accès à la boucle réalisant ce parallélisme, et on ne peut pas prédire dans quel ordre les sommets vont être traités. Par contre, la synchronisation est réalisée au niveau du *fragment shader* qui seront exécutés lorsque les 3 vertex shaders associés à chaque sommet du triangle auront terminés.

Q15 Il est possible de modifier la position et la forme de l'objet dans ce shader. Par exemple, ajoutez la ligne suivante en fin de shader:

```
gl_Position.x/=2;
```

Q16 Expliquez le résultat obtenu à l'écran.

Q17 Observez également ce que réalise le code suivant.

```
vec4 p=gl_Vertex;
p.x=p.x*0.3;
p+=vec4(-0.7,-0.8,0.0,0.0);
gl_Position = p;
```


Remarque. Les coordonnées de `gl_Position` correspondent à une position normalisée dans l'espace écran entre les valeurs -1 et 1 (nous verrons plus tard que la coordonnée z de `gl_Position` doit également être comprise entre -1 et 1). Ainsi une position en (-1,-1) correspond au point inférieur gauche de l'écran, et (+1,+1) correspond à la position supérieure droite. (0,0) correspondant au centre de l'écran.

Q 18 *Quelle opération permet de passer des coordonnées normalisées de `gl_Position` du vertex shader aux coordonnées pixels de la variable `gl_FragCoord` du fragment shader rencontré précédemment ?*

4- Passage de paramètres uniformes

Il est possible de passer des variables depuis le programme principal (depuis la RAM du CPU) sur la carte graphique afin d'utiliser une valeur donnée dans le shader par le biais de paramètres qualifiés d'*uniform*.

Considérez désormais le programme_2.

Notez que le vertex shader déclare désormais une variable `vec4` qualifiée d'*uniform*. Cette variable est utilisée comme un paramètre de translation sur les coordonnées de l'objet. La valeur de ce paramètre est le même pour tous l'ensemble des sommets du triangle et est donné par le programme C exécuté sur le CPU.

Les valeurs de la variable translation sont envoyées sur la carte graphique par l'appel suivant dans la fonction `display_callback`

```
glUniform4f(get_uni_loc(shader_program_id,"translation"),
            translation_x,translation_y,translation_z,0.0f);
```

Cet appel indique qu'une variable de type uniform (voir `glUniform`) du shader va recevoir un paramètre depuis ce programme. `get_uni_loc` permet de localiser la variable appelée textuellement `translation` dans le shader. Ensuite, les 4 valeurs flottantes sont envoyées dans le reste des paramètres.

Q 19 *Modifiez les valeurs de `translation_x/y/z` dans le programme principal et observez la translation résultante du triangle. Dans quelle plage de grandeur les coordonnées de translation en x/y peuvent varier tout en gardant le triangle dans l'écran? Est-ce que le paramètre `translation_z` modifie l'apparence de l'objet (dans quels plages d'intervalles) ? Avez-vous une explication par rapport aux effets observés?*

5- Utilisation des touches du clavier

Considérez désormais le programme_3.

Ce programme utilise les même shaders, mais cette fois les variables `translation_x/y` sont des variables globales modifiées par les touches du clavier.

Q 20 *Observez la gestion des touches dans la fonction `main()`.*

On utilisera la fonction GLUT `glutKeyboardFunc` pour la gestions des touches standards (caractères ascii), et la fonction `glutSpecialFunc` pour les caractères non ascii (tels que les touches haut, bas, gauche et droite).

Q 21 *Expliquez les couleurs observées lorsque vous déplacez votre triangle dans la fenêtre.*

6- Rotations

Considérez désormais le programme_4.

Ce programme incorpore cette fois la gestion d'une rotation. Une matrice de rotation (de taille 4x4) est calculée dans le programme principal (une struct de type `mat4` qui possède le même nom que la désignation d'une matrice dans les shaders en GLSL). Cette matrice est paramétrée par l'axe autour duquel la rotation est appliquée ainsi que l'angle de rotation (le principe de la méthode de calcul de la matrice de rotation ainsi que les détails du code C++ correspondant seront expliqués dans les prochains semestres). La matrice est ensuite envoyée sur la carte graphique sous forme de paramètre `uniform`, puis est appliquée sur chaque sommet du triangle.

Q 22 *Utilisez les touches `i,j,k` et `l` pour affecter des rotations suivant l'axe `x` et `y` à votre triangle.*

- *Observez l'application de la rotation dans le shader.*
- *Observez comment se déroule le calcul des matrices dans le programme principal dans la fonction `keyboard_callback`.*
- *Observez le passage de paramètre d'une matrice sous forme de `uniform` dans la fonction `display_callback`.*

7- Projection

Une dernière notion non pris en compte jusqu'à présent concerne la projection du triangle de l'espace 3D vers l'espace (normalisé) de l'écran. Pour l'instant, les coordonnées 3D sont directement plaquée dans l'espace image en *oubliant* la coordonnée `z` si celle-ci est comprise entre -1 et 1. Ceci est équivalent à considérer que l'on réalise une projection orthogonale suivant l'axe `z` pour toute valeur de `z` comprise entre -1 et 1. Or une projection orthogonale ne permet pas de donner l'impression de distance à la caméra puisqu'un objet éloigné apparaîtra à la même taille qu'un objet proche.

Pour modéliser ce phénomène d'éloignement, il est nécessaire de considérer une autre matrice: la matrice de projection qui va modéliser l'effet d'une caméra. La description de l'utilisation d'espace projectifs sera vue au semestre prochain.

Pour l'instant, nous nous contenterons de considérer que ce phénomène de perspective peut être modélisé par une matrice de taille 4x4 qui est elle-même paramétrée par les variables suivantes: l'angle du champs de vision (FOV ou field of view) de la caméra, le rapport de dimension entre la largeur et hauteur, la distance la plus proche que peut afficher la caméra (>0) et la distance la plus éloignée que peut afficher la caméra. Notez que pour obtenir un maximum de précision, il est important de limiter le rapport entre cette distance la plus grande et la distance la plus faible.

Considérez désormais le programme_5 qui implémente la gestion d'une matrice de projection.

Q 23 Utilisez les touches `p` et `m` pour déplacer votre triangle en profondeur. Observez l'effet de perspective (un triangle plus éloigné apparaît plus petit qu'un triangle proche).

Notez l'envoi d'une matrice de projection par le programme principal (ici uniquement envoyée dans la fonction `init()` car les paramètres sont constants tout au long de l'affichage) ainsi que l'application de celle-ci dans le shader.

8- Tableau de sommets et affichage indexé

Nous allons désormais ajouter un autre triangle à notre affichage. Pour cela, on considérera (dans la fonction `init()`) le vecteur de coordonnées tel que:

```
float sommets []={0.0f,0.0f,0.0f,
                 1.0f,0.0f,0.0f,
                 0.0f,1.0f,0.0f,
                 0.0f,0.0f,0.0f,
                 1.0f,0.0f,0.0f,
                 0.0f,0.0f,1.0f
                 };
```

Q 24 Dessinez sur une feuille de papier (avec un stylo) les deux triangles correspondants.

Q 25 Mettez à jour le programme (programme_5) et demandez l'affichage de 6 sommets dans l'appel `glDrawArrays`.

Notez que vous pouvez distinguer le second triangle en utilisant les rotations. Cependant, les couleurs des triangles ne dépendant que de la position des pixels dans la fenêtre d'affichage, il reste difficile de percevoir la séparation et la profondeur relative de ceux-ci.

Notez également que le sommet $(0, 0, 0)$ et $(1, 0, 0)$ est dupliqué 2 fois sur la carte graphique. Cela engendre différentes limitations:

- Utilisation mémoire supérieur de par la duplication de sommet.
- Une modification sur un sommet demande la mise à jour à plusieurs endroits, avec un risque important d'oubli sur des maillages de grandes taille.

Pour répondre à ce problème, OpenGL dispose d'un affichage dit indexé. C'est à dire que l'on va séparer l'envoi des coordonnées des sommets (géométrie) de leur relation permettant de former un triangle (connectivité).

Q 26 Remplacez la définition des sommets par la suivante

```
float sommets[]={0.0f,0.0f,0.0f,
                1.0f,0.0f,0.0f,
                0.0f,1.0f,0.0f,
                0.0f,0.0f,1.0f
                };
```

Q 27 Ajoutez également la définition d'un tableau d'indices:

```
unsigned int index[]={0,1,2,
                    0,1,3};
```

Nous envoyons ensuite ce tableau d'entiers à OpenGL en indiquant qu'il s'agit d'indices:

Q 28 Créez une variable globale *vboi* (symbolisant "vbo index") de type *GLuint*. Créez le buffer d'indices et copiez les données sur la carte graphique (dans la fonction *init()*) avec les appels suivants:

```
//attribution d'un autre buffer de donnees
glGenBuffers(1,&vboi);
//affectation du buffer courant (buffer d'indice)
glBindBuffer(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER,vboi);
//copie des indices sur la carte graphique
glBufferData(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER,sizeof(index),
            index,GL_STATIC_DRAW);
```

Notez que cette fois le type d'élément est *GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER* qui indique qu'il s'agit d'indices.

Q 29 Enfin, dans la fonction d'affichage, supprimez la ligne du *glDrawArrays()*, et faites appel à

```
glDrawElements(GL_TRIANGLES, 2*3, GL_UNSIGNED_INT, 0);
```

Voir doc de [glDrawElements\(\)](#).

Note:

- Le premier paramètre est identique à celui de [glDrawArray\(\)](#) et indique le type d'élément affiché.
- Le second paramètre indique le nombre d'indices à lire, ici nous avons 2 triangles formés de 3 sommets, soit 6 valeurs.
- Le troisième indique le type de données, ici des entiers positifs.
- Le dernier paramètre indique l'offset à appliquer sur le tableau pour lire le premier indice (ici pas d'offset).

Q 30 Exécutez le programme et assurez-vous que ayez le même résultat visuel que précédemment.

9- Passage de paramètre interpolés entre shaders

Il est possible de passer des paramètres du vertex shader vers le fragment shader.

Ces paramètres peuvent de plus varier en fonction de l'emplacement relatif du fragment courant par rapport aux coordonnées des sommets du triangle. Pour cela, la carte graphique va pouvoir donner une valeur de paramètre au fragment shader obtenue à partir de l'interpolation linéaire des valeurs données par le vertex shader.

Considérez le programme_6.

Notez cette fois la présence de la variable `coordonnee_3d` qualifiée de `varying`. Dans le vertex shader cette variable est mise à jour avec la valeur des coordonnées 3D du sommet considéré (avant application des rotation, translation, et projection).

Ensuite, dans le fragment shader, la variable `coordonnee_3d` contient la valeur des coordonnées interpolées linéairement en fonction de la position du fragment dans le triangle. Chaque coordonnée de cette valeur que l'on interprète comme une couleur rouge, verte ou bleue. L'interpolation linéaire des coordonnées abouti à un dégradé linéaire dans l'espace des couleurs sur les triangles.

Notez que contrairement au programme précédent, cette fois les couleurs ne dépendent que des coordonnées initiales du triangle et non plus de sa position relative sur la fenêtre. Ainsi déplacer le triangle ou lui affecter une rotation ne modifie plus la couleur. De plus, il est plus aisé de différencier le second triangle du premier puisque celui-ci se voit désormais affecté une couleur différente.

Q 31 *Tentez désormais de réaliser (ou d'approximer) la figure 2 sur l'un des triangles (les couleurs doivent cette fois être indépendantes de la position et de l'orientation du triangle).*

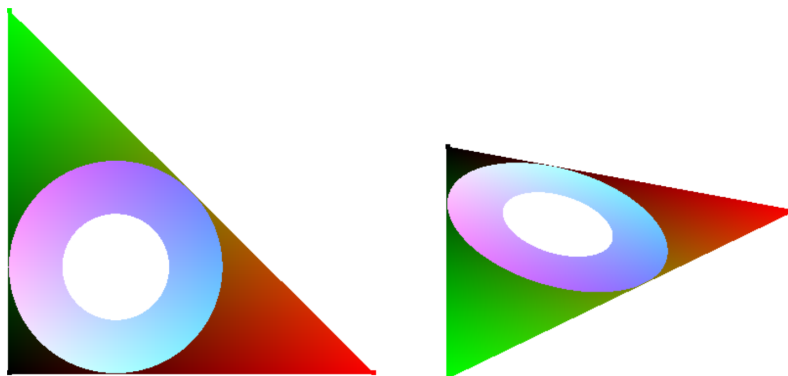


Figure 2: Figure à approximer telle que les couleurs soient indépendantes de la position et l'orientation du triangle.

Aide Le cercle inscrit à un triangle rectangle possède un rayon $r = (a + b - c)/2$, où (a, b, c) sont les longueurs des cotés, et c est la longueur de l'hypoténuse. Le centre du cercle inscrit est aux coordonnées (r, r) par rapport au sommet de l'angle droit.

- Que vaut $a, b,$ et c dans le cas présent?
- Notez que vous avez le droit à la fonction `sqrt` dans le shader. Prenez également l'habitude d'écrire vos nombres en flottants avec une virgule dans les shaders. Par exemple racine carré de 3 devra être écrit : `sqrt(3.0)` (et non pas `sqrt(3)`).

Remarque Il est possible de réaliser un *trou* dans un triangle en utilisant la commande `discard` dans le fragment shader qui rend alors le fragment courant transparent (/ne l'affiche pas). Par exemple, le code

```
if( x>0.25)
    discard;
```

Permet de n'afficher que les pixels ayant une coordonnée *x* inférieure à 0.25.

Q 32 Modifiez la ligne `glEnable(GL_DEPTH_TEST)` en `glDisable(GL_DEPTH_TEST)`. Faites ensuite tourner le triangle sur lui même (sur un tour complet). Observez un phénomène visuellement perturbant: l'un des deux triangle est constamment affiché devant l'autre.

Explication. Le *Depth Test* correspond au test de profondeur permettant d'assurer que l'on affiche bien les parties les plus proches de la caméra, indépendamment de l'ordre des triangles. Si celui-ci n'est pas activé, le dernier triangle envoyé est celui qui sera affiché devant tous les autres. Lors d'une animation cela perturbe notre perception de la 3D.

Réactivez le test de profondeur pour la suite du TP.

10- Illuminations et normales

La profondeur des triangles est difficilement perceptible car les couleurs présentent une illumination homogène. Pour obtenir une meilleur impression de profondeur, il est nécessaire *d'illuminer* la scène en supposant qu'il existe une lampe à un endroit. Pour obtenir un résultat correct, nous allons avoir besoin de définir les normales associées aux *vertex*.

Considérez désormais le programme_7.

Ce programme introduit de nouvelles structures qui simplifieront la manipulation des données. En particulier, elle introduit une classe de vecteur 2D et 3D (`vec2` et `vec3`) similaire aux vecteurs accessibles en GLSL.

Q 33 Observez la nouvelle initialisation des données sous forme d'un tableau de `vec3` qui entrelace des coordonnées de sommets et des informations de normales.

Q 34 Observez le placement du pointeur des coordonnées:

```
glVertexPointer(3, GL_FLOAT, 2*sizeof(vec3), 0);
```

Le second paramètre indique que l'écart (appelé *stride*) entre deux données de coordonnées dans le tableau est de 2 fois la taille d'un `vec3`. Notez que l'on aurait également pu écrire de manière tout à fait équivalente: `2*3*sizeof(float)`.

Q 35 Observez également la mise en place d'un nouveau type de données, les normales:

```
glEnableClientState(GL_NORMAL_ARRAY);
glNormalPointer(GL_FLOAT, 2*sizeof(vec3),
                buffer_offset(sizeof(vec3)));
```

Le second paramètre de `glNormalPointer()` désigne également l'écart (*stride*) entre deux données de normales, et le 3ème paramètre indique l'offset initial à appliquer au vecteur afin de tomber sur la première donnée de normale. Ici il faut se déplacer de `sizeof(vec3)` (ou de `3*sizeof(float)`). La fonction `buffer_offset` ne fait que *caster* le type d'une valeur entière vers un type pointeur attendu par la fonction.

Les informations de normales sont ensuite utilisées dans les shaders respectifs afin d'afficher une [illumination de Phong](#).

Q 36 *Observez que cette fois, le fait de faire tourner le triangle modifie l'illumination de celui-ci. La scène semble ainsi disposer d'une lumière éclairant le triangle.*

Q 37 *Ajoutez un nouveau sommet p_3 et un nouveau triangle (p_1, p_3, p_2) afin d'obtenir le maillage montré en figure 3*

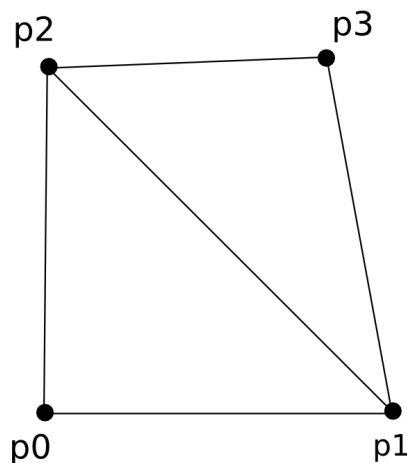


Figure 3: Maillage à construire.

On considèrera $p_3 = (0.8, 0.8, 0.5)$. Et les différentes normales: $n_0 = (0, 0, 1)$, $n_1 = (-0.25, -0.25, 0.85)$, $n_2 = n_1$, $n_3 = (-0.5, -0.5, 0.707)$ associées respectivement à p_0, p_1, p_2 , et p_3 .

Notez que les normales pour p_0 et p_3 sont les normales approximatives de leurs triangles respectifs. Notez également que les normales associées à p_1 et p_2 sont des moyennes des normales des deux triangles auxquelles ils appartiennent.

Pour vous aider à réaliser cet ajout, notez que vous devez réaliser les actions suivantes sur le code

1. Créer un nouveau sommet p_3 sous forme de `vec3`.
2. Créer une nouvelle normale n_3 sous forme de `vec3` et modifier les normales n_1 et n_2 .

3. Mettre à jour le tableau de géométrie en ajoutant p_3 et n_3 .
4. Créer un nouveau `triangle_index` (1, 3, 2) et l'ajouter au tableau d'index.
5. Mettre à jour la demande d'affichage de 2 triangles (fonction `display_callback`).

Q 38 *Observez que les deux triangles donnent l'impression de former une surface lisse (la séparation entre les deux triangles n'apparaît pas clairement du fait de l'interpolation des normales à l'intérieur des triangles).*

Nous souhaitons désormais ajouter une composante supplémentaire traitée par la carte graphique: Une couleur définie par sommet depuis le programme principal.

Cette fois, supposons que les données sont les suivantes:

```
//coordonnees geometriques des sommets
vec3 p0=vec3(0.0f,0.0f,0.0f);
vec3 p1=vec3(1.0f,0.0f,0.0f);
vec3 p2=vec3(0.0f,1.0f,0.0f);
vec3 p3=vec3(0.8f,0.8f,0.5f);

//normales pour chaque sommet
vec3 n0=vec3(0.0f,0.0f,1.0f);
vec3 n1=vec3(-0.25f,-0.25f,0.8535f);
vec3 n2=vec3(-0.25f,-0.25f,0.8535f);
vec3 n3=vec3(-0.5f,-0.5f,0.707);

//couleur pour chaque sommet
vec3 c0=vec3(0.0f,0.0f,0.0f);
vec3 c1=vec3(1.0f,0.0f,0.0f);
vec3 c2=vec3(0.0f,1.0f,0.0f);
vec3 c3=vec3(1.0f,1.0f,0.0f);

//tableau entrelacant coordonnees-normales
vec3 geometrie[]={p0,n0,c0 , p1,n1,c1 , p2,n2,c2 , p3,n3,c3};
```

Les sommets p_0 , p_1 , p_2 et p_3 devraient ainsi être respectivement: noir, rouge, vert, et jaune.

Q 39 *Terminez la mise en place de la gestion des couleurs par sommets en interpolant celle-ci de manière linéaire sur les triangles.*

Pour cela, vous suivez les étapes suivantes:

- Mise à jour des décalages (*stride*) pour les coordonnées et normales dans `glVertexPointer()` et `glNormalPointer()`.
- Ajout d'un nouveau type de données de couleurs envoyée sur la carte graphique: Activer l'utilisation des `GL_COLOR_ARRAY` (similairement aux `GL_VERTEX_ARRAY` et `GL_NORMAL_ARRAY`).

- Mise en place du pointeur de couleur à l'aide de la fonction `glColorPointer()`. Réfléchissez à l'écart et à l'offset (/stride) à appliquer.
- Dans le vertex shader, récupérez le contenu de la variable `gl_Color` contenant la couleur du sommet courant (sous forme de `vec4`) et passez-le au fragment shader par le biais d'une variable *varying*.
- Dans le fragment shader, utilisez cette variable qualifiée de *varying* en tant que couleur (à la place de la couleur écrite en dure dans le shader actuel).

Pour information, l'image obtenue devrait être similaire à la figure 4 (sans erreurs au niveau des shaders lors de l'exécution).



Figure 4: Triangle dont la couleur est indiquée pour chaque sommet, et interpolée sur la surface du triangle.

11- Texture

Considérez désormais le `programme_8`.

En plus des couleurs, ce programme intègre également la gestion des textures. De plus, cette fois, nous ajoutons une structure supplémentaire permettant d'organiser plus aisément les données: un `vertex_opengl` qui contient des coordonnées 3D, une normale, une couleur, et une coordonnée de texture à 2 composantes. Un schéma explicatif de l'organisation en mémoire d'une telle structure est fournie en figure 5.

Q 40 *Observez qu'à l'exécution du programme, la couleur de la texture est mixée (multiplication) avec la couleur définie pour chaque sommet.*

Q 41 *Observez la mise en place du pointeur sur les coordonnées de texture dans la fonction d'initialisation.*

Q 42 *Observez le chargement de l'image et son envoi sur la carte graphique (seul un chargeur d'image tga est fournie, vous pouvez convertir une image quelconque en tga à l'aide de [Gimp](#) ou d'[ImageMagick](#)²). Notez que les images avec transparences ne sont pas acceptées.*

²Commande `convert` en ligne de commande

Q 43 Modifiez les coordonnées de textures afin de comprendre leurs principes. Vous pouvez également modifier les couleurs et l'image utilisée.

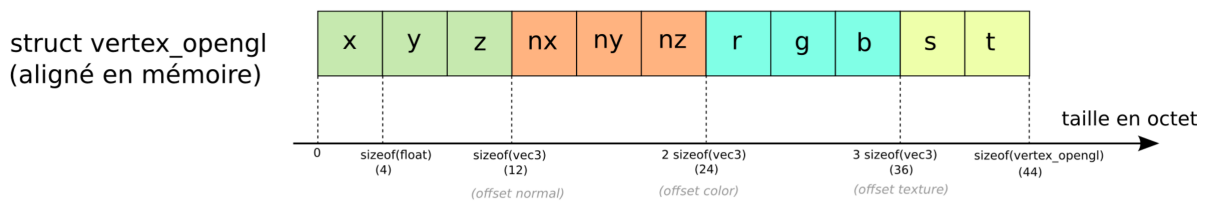
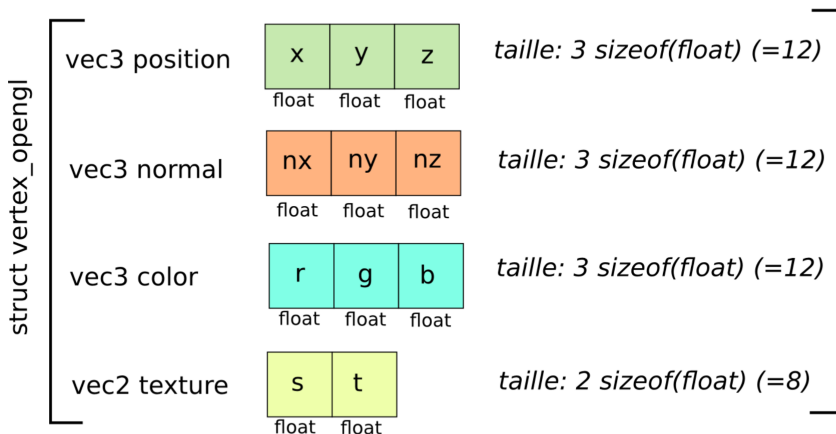
Q 44 Que se passe-t-il lorsque les coordonnées de textures sont inférieures à 0 ou supérieures à 1?

Remarque. Ce comportement est dû au mot clé `GL_REPEAT` passé à la fonction `glTexParameter()` lors de l'envoi de la texture sur la carte graphique.

Q 45 Quels peuvent être les autres comportements ? (recherchez dans la documentation sur internet). Testez certaines d'entre elles.

Légende:

Une case = 1 nombre à virgule flottante simple précision (*float*) (généralement taille=4 octets)



Exemple de tableau (contigue en mémoire)

vertex_opengl[3]

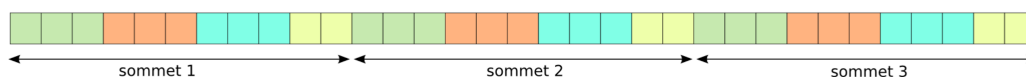


Figure 5: Organisation mémoire pour la structure vertex_opengl.

12- Déplacement d'objets

Considérez le programme_9.

Ce programme affiche cette fois deux objets (identiques), mais permet de déplacer l'un alors que l'autre reste fixe. Pour déplacer un objet séparément d'un autre, il est possible d'utiliser l'approche suivante dans la fonction d'affichage:

- Chargement du VBO de l'objet 1
- Envoie des rotations et translations spécifiques à l'objet 1 en tant que paramètre uniforme
- Demande d'affichage de l'objet 1

- Chargement du VBO de l'objet 2
- Envoie des rotations et translations spécifiques à l'objet 2 en tant que paramètre uniforme
- Demande d'affichage de l'objet 2

etc. pour un nombre quelconque d'objets.

Dans le cas où un objet n'est pas déplacé, on placera la rotation et la translation à une valeur fixe (ex. identité pour la rotation, et translation constante).

Q 46 *Observez la mise en place du déplacement d'un objet par rapport à l'autre dans la fonction d'affichage.*

Notez que si l'ensemble des objets de la scène se déplacent de la même manière, cela donne l'impression que c'est la caméra qui se déplace.

13- Scène complète

Considérez le programme_10.

Cette fois une scène plus complexe contenant plusieurs objets est affichée.

Une structure maillage est également fournie. Il est possible de charger un maillage à partir d'un fichier (format .off ou .obj) qui peut être réalisé par un logiciel de modélisation (ex. [Blender](#)).

Dans le cas de cette scène, les touches haut, bas, gauche et droite permette de translater le dinosaure suivant les coordonnées x et y . Les touches o, l, k, et m permettent d'appliquer une rotation sur ce même objet suivant les axes x et y . Les touches e, d, s, et f, ont par contre une influence sur l'ensemble des objets. Cela donne l'impression de déplacer la caméra dans la scène. e et d permettent d'approcher/reculer la caméra, alors que s et f permettent de tourner autour d'eux.

Afin de séparer les transformations appliquées sur un objet spécifique des transformations appliquées sur l'ensemble des objets, nous définissons les déformations dites de *Model* spécifiques à un objet, des déformations dites de *View* qui s'appliquent à tous les objets. La transformation finale du sommet est obtenue après avoir appliqué dans l'ordre

- La déformation du modèle (spécifique à l'objet)
- La déformation de la vue (commun à tous les objets)
- La projection (commune à tous les objets)

Afin de faciliter les déformation, nous séparons également les composantes suivantes : la rotation (matrice 4x4), le centre de rotation (vec3), la translation (vec3).

Pour chaque objet, nous définissons ainsi :

- une translation du modèle (vec3), t .
- une rotation du modèle (matrice 4x4), R .
- un centre de rotation³ du modèle (vec3), c .

La transformation d'un sommet original p en p' suite à cette déformation est donnée par

$$p' = R(p - c) + c + t$$

De manière similaire, nous définissons ces mêmes déformation communes à tous les objets (view transformation) donnant l'impression du déplacement de la caméra:

- une translation de la vue (vec3), t_v
- une rotation de la vue (matrice 4x4), R_v
- un centre de rotation de la vue (vec3), c_v .

Q 47 *Observez comment chaque objet est affiché avec des rotations et translations potentiellement différentes et comment celle-ci sont traités dans le shader.*

Q 48 *Faites en sorte de pouvoir déplacer le monstre indépendamment des autres objets.*

Q 49 *Comment faire en sorte que le dinosaure puisse avancer sur le sol dans la direction où il regarde.*

14- Jeu

Q 50 *Réalisez un jeu 3D minimaliste de votre choix.*

Le sujet de votre jeu est libre.

Idées de projets possibles: Voiture ou personnage se déplaçant sur un terrain, vaisseaux spatiaux, déplacement en vue à la première personne dans un monde 3D, etc.

Vous pourrez ajouter différents effets tels que la possibilité de tirer des projectiles, la gestion de collisions entre plusieurs objets, la gestion du temps et d'animations, la gestion de la caméra ou d'interaction avec l'utilisateur au clavier ou à la souris (voir documentation des fonction de [GLut](#)).

Remarques

³On rappelle qu'une rotation s'applique toujours autour de l'origine, il est donc nécessaire de translater l'objet si on souhaite faire tourner celui-ci autour d'un autre point tel que son centre par exemple

- Faites des choses simples dans un premier temps.
- Prêtez une attention particulière aux déplacements de vos objets ainsi qu'au déplacement possible de votre caméra. Définissez vos repères et faites des schémas.
- Dans le cas de la gestion des collisions réfléchissez comment détecter de manière approximative celles-ci.

Rendu

Rendez votre travail sous forme d'archive contenant:

- L'ensemble de vos fichiers sources (fichiers .cpp, .hpp, shaders).
- L'ensemble de vos données (textures, fichiers de maillages, etc).
- Un rapport concis expliquant ce que vous avez réalisé (5 à 10 pages). Vous prendrez soin d'illustrer votre rapport avec des captures d'écran de votre jeu associé aux explications des méthodes que vous avez mis en place. Pour des approches géométriques, préférez des explications sous forme de schémas plutôt que de long paragraphes.