



Computer-Graphik Einführung in OpenGL


G. Zachmann
Clausthal University, Germany
zach@tu-clausthal.de



Hintergrund und Geschichte

- ... auf der Suche nach einer einheitlichen Software-Schnittstelle (API: Application Programming Interface) zur Programmierung von Graphiksystemen
- Standardisierungsbemühungen
 - GKS, PHIGS, ...
- „Proprietäre Systeme“
 - HP: Starbase, SGI: GL (Graphics Library)
- Gewinner: SGI mit GL in Verbindung mit sehr guter Hardware
- OpenGL (1992, Mark Segal & Kurt Akeley)
- Konkurrenz nur noch durch Microsoft (Direct3D)


G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 2



OpenGL

- OpenGL ist ein Software-Interface für Graphik-Hardware mit ca. 250 verschiedenen Kommandos
 - Hardware-unabhängig
- Warum „Open“?
 - offen für Lizenznehmer
 - verwaltet vom Architecture Review Board (ARB)
 - NVIDIA, ATI, IBM, Intel, SGI,
 - von jedem Lizenznehmer erweiterbar (Extension)
- Nicht dabei:
 - Handhabung von Fenstern/Windows
 - Benutzereingabe

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 3



Warum OpenGL

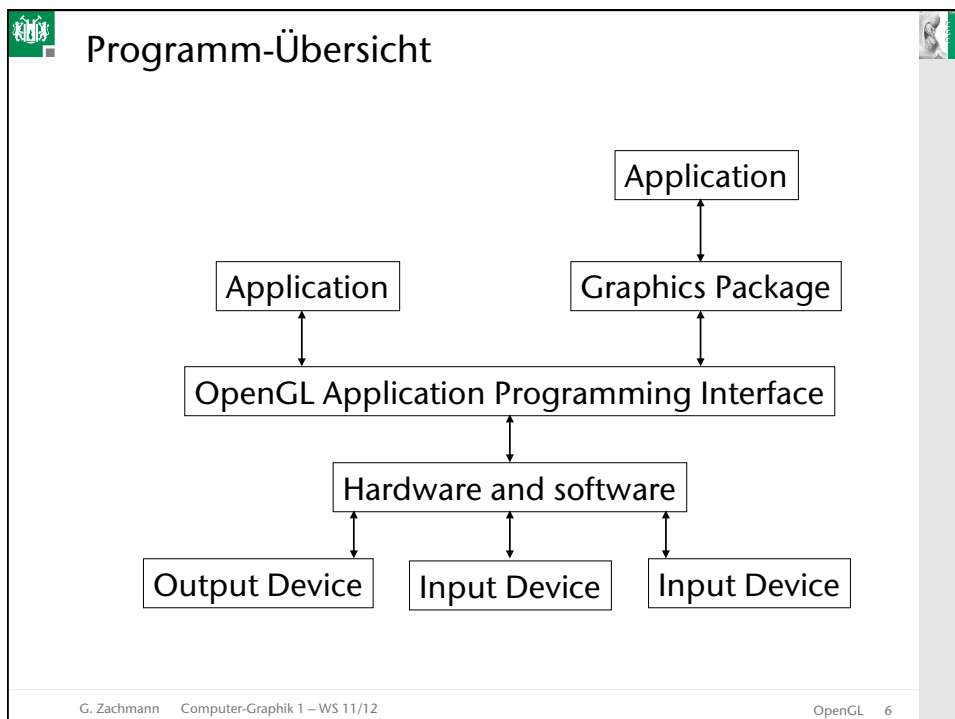
- Standard für Rendering von 3D Graphiken
 - Implementierung als C/C++ Bibliothek von diversen Herstellern:
 - nVIDIA, ATI, SiliconGraphics, Microsoft, [Mesa]
 - Enthalten in jedem Windows-, MacOS-, Linux- und Unix-System
- Plattform-unabhängig
- Hardware-unterstützt
- Schnell & einfach
- Unabhängig vom Window-Manager
- Voraussichtlich der Standard im Handheld-Markt
- Viele weitere offene Standards der Khronos-Group

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 4

Einführung

- OpenGL Core: Basisprimitive (Punkte, Linien, Polygone...)
- Darauf aufbauend gibt es diverse Tools:
 - OpenGL Utility Library (GLU): standardmäßig dabei für Oberflächen (Quadrics, NURBS...)
- OpenGL ist eine „State-Machine“
 - Man versetzt die „Maschine“ in einen Zustand, der so lange besteht, bis er wieder verändert wird
 - Beispiel: ab jetzt alles rot, ab jetzt dieses Material, ab jetzt diese Transformation
 - Effizienter, als Daten jedes Mal neu zu übergeben

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 5



OpenGL Grundstruktur

- Low-Level-API
 - Hardware-nah aber Hardware-unabhängig
- 2 Arten von Funktionen
 - Zustand ändern
 - Primitive darstellen
- Ein reines *immediate mode* System (zumindest früher):
 - Sehr einfache Befehle
 - Direktes Durchreichen an die HW
 - Dreiecks-basiert, keine interne Repräsentation der Szene
- Klarer Namensraum
 - Befehle fangen mit gl... an
 - Konstanten mit GL_...

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 7

Die Bedeutung der Suffixe:

- `glVertex2f(float fv1, float fv2)`
- `glVertex3i(int iv1, int iv2, int iv3)`
- `glVertex4dv(double adV[4])`

↖

Anzahl
Argumente

↙

Type der Argumente
(int, float, double, ...)

↘

Das „v“ bedeutet,
das Argumente als
Array gegeben sind

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 8

Geometrische Primitive in OpenGL

- Alle geometrischen Primitive werden durch ihre Eckpunkte beschrieben

```
glVertex2s( 2, 3 );
glVertex3d( 0.0, 0.0, 3.1415926535898 );
glVertex4f( 2.3, 1.0, -2.2, 2.0 );

Gldouble ad_vect[3] = {5.0, 9.0, 1992.0};
glVertex3dv( ad_vect );
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 9

Prinzipielle Vorgehensweise des Zeichnens

- Einfügen der Eckpunkte zwischen `glBegin()` ... `glEnd()`
 - Kann beliebigen C Code enthalten
 - Beinhaltet Befehle wie `glVertex3f`, `glColor3f` (= Attribute der Vertices)
 - Keine sonstigen OpenGL-Befehle
 - Attribute müssen gesetzt sein, **bevor** die Koordinaten eines Vertex abgeschickt werden!
- Client-Server Modell:
 - Client (= App.) erzeugt Eckpunkte, Server (= OpenGL + Hardware) zeichnet; auch wenn beides auf dem selben Rechner läuft
 - Dazwischen ein Buffer
 - `glFlush()` & `glFinish()` melden das Ende eines Frames (=Bildes)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 10

Primitive in OpenGL

Punkte

Linien

Polygone

Dreiecke

Vierecke

Band aus Vierecken
(*Quad Strip*)

Band aus Dreiecken
(*Triangle Strip*)

Fächer aus Dreiecken
(*Triangle Fan*)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 11

Beispiel

```
glBegin( GL_LINES );
glVertex3f( 0.0, 0.0, 0.0 );
glVertex3f( 1.0, 0.0, 0.0 );
glVertex3f( 0.0, 0.0, 0.0 );
glVertex3f( 0.0, 1.0, 0.0 );
glVertex3f( 0.0, 0.0, 0.0 );
glVertex3f( 0.0, 0.0, 1.0 );
glEnd( );
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 12

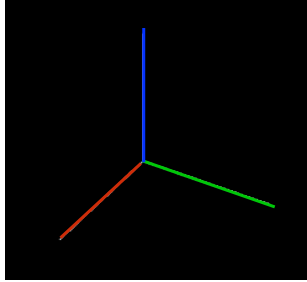
```

glBegin( GL_LINES );
glColor3f (1.0, 0.0, 0.0);
glVertex3f( 0.0, 0.0, 0.0 );
glVertex3f( 1.0, 0.0, 0.0 );

glColor3f (0.0, 1.0, 0.0);
glVertex3f( 0.0, 0.0, 0.0 );
glVertex3f( 0.0, 1.0, 0.0 );

glColor3f (0.0, 0.0, 1.0);
glVertex3f( 0.0, 0.0, 0.0 );
glVertex3f( 0.0, 0.0, 1.0 );
glEnd( );

```

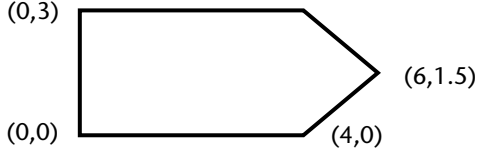


G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 13

```

glBegin(GL_POLYGON);
glVertex2f( 4.0, 0.0 );
glVertex2f( 6.0, 1.5 );
glVertex2f( 4.0, 3.0 );
glVertex2f( 0.0, 3.0 );
glVertex2f( 0.0, 0.0 );
glEnd() ;

```



G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 14

```

glBegin( GL_TRIANGLE_STRIP );
glVertex2f( 0.0, 3.0 );
glVertex2f( 0.0, 0.0 );
glVertex2f( 4.0, 3.0 );
glVertex2f( 4.0, 0.0 );
glVertex2f( 6.0, 1.5 );
glVertex2f( 7.0, 0.0 );
glVertex2f( 8.0, 1.5 );
glEnd() ;

```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 15

- Abschließen der Graphikdarstellung:
 - `void glFlush(void) ;`

Diese Funktion sorgt dafür, daß alle OpenGL-Befehle aus dem Command Buffer an die Hardware geschickt werden (ist für die Signalisierung des Endes eines Frames gedacht)
 - `void glFinish(void) ;`

Wie glFlush(), wartet aber, bis alle Aufrufe im Framebuffer angekommen sind
- Bei der Verwendung von Qt braucht / sollte man diese Funktionen i.A. nicht selbst aufrufen!

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 16

Immediate oder Retained Mode

- **Immediate Mode** ("direkter Modus"):
 - Primitive werden sofort, wenn sie festgelegt sind, an das Display geschickt (Standard)
 - Graphiksystem hält keine Primitive im Speicher
- **Retained Mode** ("Zurückhaltender Modus"):
 - Primitive kommen in eine sog. **Display-Liste**
 - Display-Liste kann auf dem Server (Graphikkarte) gehalten werden
 - Kann mehrmals mit unterschiedlichen Eigenschaften gezeichnet werden
 - Performanz wird so erhöht

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 17

Zustände

- OpenGL ist ein großes zustandsbasiertes System
- Zustände:
 - Beleuchtung
 - Shading
 - Texture Mapping
 - Wireframe / Solid, mit/ohne Verdeckungstest, mit/ohne Nebel, etc. ...
- Zustände können ein- und ausgeschaltet werden durch **glEnable** and **glDisable**
- Alle Zustände & Eigenschaften, die geändert werden können, können mit **glGet** abgefragt werden

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 18

Matrix-Operationen

- OpenGL verwendet 4 Matrizen
 - **GL_MODELVIEW**
 - Enthält im Wesentlichen die Transformationen der Objekte
 - **GL_PROJECTION**
 - Enthält eine Matrix für die Projektion
 - **GL_TEXTURE**
 - Wird zur Bearbeitung von Texturen benötigt (Dehnung, Bewegung, Rotation, etc.)
 - **GL_COLOR**
 - Wird für Konvertierung der Farben benötigt

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 19

Operationen mit Matrizen

- Definition des aktuell zu bearbeitenden Matrix-Stacks:


```
glMatrixMode( matMode );
// matMode ∈ {GL_MODELVIEW, GL_PROJECTION}
```
- Weitere Matrix- und Stack-Operationen:


```
glLoadIdentity( );
glPushMatrix( );
glPopMatrix( );
glLoadMatrix{fd}( const TYPE *m );
glMultMatrix{fd}( const TYPE *m );
```
- Die oberste Matrix auf dem Stack bestimmt die aktuelle Transformation

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 21

Transformationen

- Matrix-Stack
 - `glPushMatrix`, `glPopMatrix`, `glLoad`, `glMultMatrixf`
 - Gut bei hierarchisch definierten Figuren, Platzierung
- Transformierung
 - `glTranslatef(x,y,z)` ; `glRotatef(θ,x,y,z)` ; `glScalef(x,y,z)`
 - Multipliziert an die bestehende Matrix von rechts (letzte wird zuerst angewandt)
- Ebenso `gluLookAt`, `gluPerspective`
 - Erinnerung: `gluLookAt` ist eine Matrix wie alle anderen Transformationen auch, hat Einfluss auf Modellansicht
 - Muss im Code vorher vorkommen um Einfluss auf andere Transformationen zu haben
 - Warum gibt es für gewöhnlich keine Ausgabe bei `gluPerspective` ?

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 22

Modell-Transformationen

- Bewegen eines Objektes



```
glTranslate{fd}( x, y, z );
```
- Rotation eines Objektes um eine beliebige Achse


```
glRotate{fd}( angle, x, y, z );
```

 - Winkel wird in Grad angegeben
- Skalieren eines Objektes


```
glScale{fd}( x, y, z );
```
- Die Transformation wird auf die aktuelle Transformationsmatrix draufmultipliziert und zwar von rechts!

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 23



Qt

- Ein API zur Entwicklung von Applikationen mit GUI
- Vor der Entwicklung von Qt:
 - zunächst starr auf die jeweilige Plattform festgelegte Software
 - Beispiele: Windows : GDI / MFC; UNIX : X-Windows / Motif
 - Nachteile: plattformgebunden, meist mühsam (da direkte Programmierung von Nöten)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 26



Konzept einer Qt-Applikation

- Merkgel: „Almost everything is a widget !“
 - **Widget** steht für "window gadget" (= "Fenster-Ding")
 - Widgets sind die Bausteine eines Windows oder GUIs
 - Z.B.: Buttons, Sliders, Graphik-Fenster, Rahmen-Fenster, ...
 - Jede (!) Qt-Applikation enthält Instanzen von Widgets oder speziellen Versionen von Widgets

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 28

Ein einfaches QT-Programm

```

#include <QApplication>
#include <QPushButton>

int main(int argc, char* argv[])
{
    QApplication app(argc, argv);
    QPushButton hello("Hallo Welt!");
    hello.resize(100,30);
    hello.show();
    return app.exec();
}

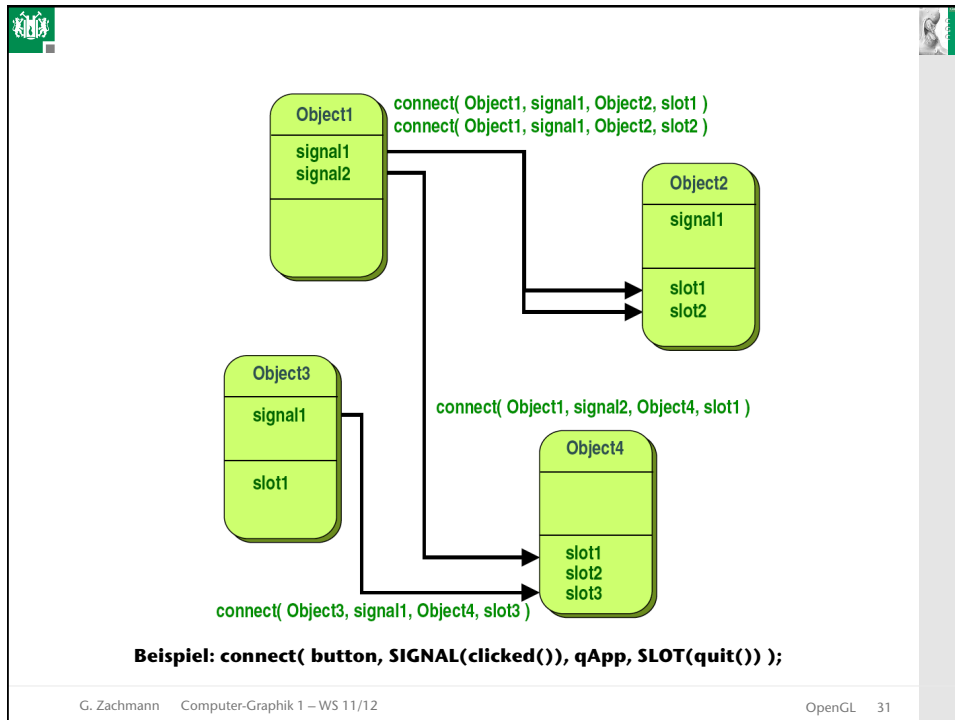
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 29

Signals und Slots

- liefern Inter-Objekt Kommunikation.
- Idee:
 - Objekte, die nichts voneinander „wissen“, können miteinander verbunden werden
- Jede von QObject abgeleitete Klasse kann **Signals** deklarieren, die von Funktionen der Klasse ausgestoßen (**emit**) werden können.
- Jede von QObject abgeleitete Klasse kann **Slots** definieren. Slots sind identisch zu Funktionen; zusätzlich können sie mit Signals "verbunden" werden.
- Zusätzliche Voraussetzung:
 - in der Klassendeklaration muss das Q_OBJECT-Makro aufgerufen werden.
- Die Signals und Slots von Objektinstanzen können miteinander verbunden werden.
 - Wird ein Signal S von Objekt A mit einem Slot T von Objekt B verbunden, und stößt Objekt A das Signal S aus, so wird Slot T von Objekt B aufgerufen. (Erinnerung: Slots sind Funktionen)

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 30



Beispiel: Signals and Slots

```
#include <QApplication>
#include <QPushButton>

int main(int argc, char* argv[])
{
    QApplication app(argc, argv);
    QPushButton hello("Hello World!");
    hello.resize(100,30);
    hello.show();
    QObject::connect( &hello, SIGNAL(clicked()),
                    app, SLOT(quit()) );
    return app.exec();
}
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 32

Kompilieren von Qt-Anwendungen

- Jede Plattform hat eigene Tools (*Compiler, Linker, make-Programm*)
- Qt benötigt zusätzlich Tools (*moc, uic*)
- Erstellen von Qt-Anwendungen unter Linux:
 - `qmake -project` generiert Projektdatei (`.pro`)
 - `qmake` erstellt aus ihr ein Makefile
 - `make` erstellt ausführbare Dateien

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 33

Qt und OpenGL

- `QGLWidget`

```
class MyGLDrawer : public QGLWidget
{
    Q_OBJECT // must include this if you use Qt signals/slots
public:
    MyGLDrawer( QWidget *parent, const char *name )
        : QGLWidget(parent, name) {}
protected:
    void initializeGL()
    {
        // Set up the rendering context, define display
        // lists etc.:
        ...
        glClearColor( 0.0, 0.0, 0.0, 0.0 );
        glEnable(GL_DEPTH_TEST);
        ...
    }
}
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 34

Qt und OpenGL

```
void resizeGL( int w, int h )
{
    // setup viewport, projection etc.:
    glViewport( 0, 0, (GLint)w, (GLint)h );
    ...
    glFrustum( ... );
    ...
}
void paintGL()
{
    // draw the scene:
    ...
    glRotatef( ... );
    glMaterialfv( ... );
    glBegin( GL_QUADS );
    glVertex3f( ... );
    glVertex3f( ... );
    ...
    glEnd();
}
```

G. Zachmann Computer-Graphik 1 – WS 11/12 OpenGL 35