

Spis treści

Wstęp	9
Rozdział 1. Inicjowanie okna w tradycyjnym OpenGL.....	11
Kilka ustaleń	11
Profil zgodności i profil rdzenny.....	13
Tworzenie projektu i dostosowanie go do współpracy z OpenGL.....	14
Tworzenie okna za pomocą funkcji WinAPI. Klasa okna	16
Przystosowanie okna do współpracy z OpenGL za pomocą funkcji biblioteki WGL. Klasa OknoGL.....	25
Informacje o używanej wersji OpenGL i karcie graficznej	28
Przygotowanie i rysowanie sceny	29
Kolory	34
Zabawy kamerą	35
Tryb pełnoekranowy	39
Rozdział 2. Wektory i macierze kwadratowe.....	44
Wektory.....	44
Zapis za pomocą wersorów	45
Iloczyn skalarny	46
Iloczyn wektorowy	47
Przykład.....	48
Macierze kwadratowe.....	50
Czym są macierze?	50
Iloczyn macierzy oraz mnożenie wektora przez macierz.....	51
Przykład.....	52
Mnożenie macierzy nie jest przemienne	53
Macierz jednostkowa	53
Macierz odwrotna	54
Wyznacznik macierzy	54
Przykład.....	55
Sprytny zapis iloczynu wektorowego.....	57
Obliczanie macierzy odwrotnej	57
Przykład.....	58
Macierz transponowana	60
Operator gwiazdka	61
Macierz ortonormalna	61
Macierz przekształcenia układu współrzędnych	63

Iloczyn skalarny wektorów i macierze.	64
Rzut wektora na kierunek wyznaczony przez inny wektor. Składowa wektora w kierunku wyznaczonym przez inny wektor	65
Macierze 4×4	66
Zadania	68
Rozdział 3. Macierze w OpenGL i współrzędne jednorodne	70
Przekształcenia układów współrzędnych w potoku renderowania OpenGL	71
Macierz rzutowania	74
Macierz model-widok oraz macierze świata i widoku	78
Współrzędne jednorodne	81
Rozdział 4. Tworzenie kontekstu renderowania. Profil zgodności. Rozszerzenia . .	84
Korzystanie z rozszerzeń ARB.	84
Zawieranie z tworzeniem kontekstu	86
Użycie glxext.h i wglxext.h	88
Użycie biblioteki GLEW, zarządzającej rozszerzeniami	89
Użycie biblioteki DLL	90
Dołączenie kodu źródłowego GLEW do projektu aplikacji	91
Rozdział 5. Profil rdzenny. Bufory	94
Bufory wertsów	94
Tablica indeksów i bufor indeksów	101
Nawijanie i ukrywanie tylnych powierzchni	104
Konsolidacja buforów.	106
Klasa wertsu.	110
Przełączenie na profil rdzenny i liczenie strat	112
Rozdział 6. Shadery	115
Podstawy GLSL.	116
Najprostsze shadery	117
Kompilacja shadera	119
Kolor i indeksy atrybutów wertsu	126
Trochę zabawy.	128
Parametry shadera	131
Macierze świata, widoku i rzutowania	134
Kolumny i wiersze.	137
Plan awaryjny.	137
Zadania	138
Rozdział 7. Macierze używane w grafice 3D	139
Macierze rzutowania.	139
Macierz rzutowania izometrycznego.	141
Macierz rzutowania perspektywicznego	144
Różnice funkcji glFrustum i gluPerspective	148
Współrzędne viewportu.	150
Przykład.	150
Macierz świata.	155
Translacja	156
Skalowanie i odbicia względem płaszczyzn układu współrzędnych	156
Obroty	157

Obrót wokół dowolnej osi	161
Macierze obrotu a kwaterniony jednostkowe	164
Złożenie obrotów i translacji – obrót wokół dowolnego punktu	164
Pochylenie	165
Rzut na płaszczyznę	166
Macierz widoku	169
Przykład złożenia macierzy widoku, światła i rzutowania	175
Zadania	177
Rozdział 8. Implementacja wektorów i macierzy	179
Wektory	179
Projekt interfejsu	179
Szablon TWektor	180
Specjalizacje szablonu dla wektora trój- i czteroelementowego	183
Testy	187
Macierze	188
Szablon TMacierzKwadratowa	189
Szablon TMacierzGrafika3D	196
Klasa MacierzOpenGL	207
Użycie obiektów macierzy w programie	208
Zadania	211
Rozdział 9. Sterowanie kamerą	213
Kontrola obrotów kamery za pomocą klawiszy	213
Tryby działania kamery	216
Kontrola orientacji kamery za pomocą myszy	221
Przesuwanie kamery myszą	226
Użycie rolki myszy	228
Swobodne obroty i ich powolne wygaszanie	228
Zadania	233
Rozdział 10. Aktorzy. Rysowanie brył. Animacja	235
Abstrakcja	235
Kwadrat	239
Zmiany w klasie okna	240
Pierwsza bryła	243
Optymalizacja rysowania wielu ciągów	248
Bufor głębi i pomijanie tylnych powierzchni	249
Kwadryki	251
Sfera	258
Aktor z buforem indeksów	261
Sfera z buforem indeksów	264
Końcowy zestaw brył: sfera, walec i sześcian	274
Animacja sceny	276
Zadania	280
Rozdział 11. Oświetlenie. Model Phong	282
Model Phong	282
Model Lamberta światła rozproszonego	284
Model rozbłysku Phong	287
Uśrednianie normalnych	288

Definiowanie normalnych	289
Implementacja oświetlenia w shaderze werteksów	300
Aktualizacja położenia kamery	303
Ustawianie parametrów oświetlenia i materiału	304
Macierz normalnych	306
Oslabienie oświetlenia wraz z odległością	311
Obliczanie oświetlenia <i>per pixel</i>	313
Cel-shading	318
Zadania	319
Rozdział 12. Cienie rzucane.	321
Implementacja metody rzutowania cieni	322
Materiał jako źródło informacji o kolorze aktorów	331
Rozdział 13. Odwzorowywanie tekstur.	335
Współrzędne teksturowania	335
Filtrowanie tekstur i mipmapy	337
Zmiany w klasie werteksu i klasach aktorów	337
Wczytywanie tekstur	346
Przygotowanie zestawu tekstur	355
Implementacja teksturowania w shaderze fragmentów	357
Tworzenie i usuwanie tekstur	361
Zawijanie tekstur	367
Textury w służbie realizmu	371
Zadanie	371
Rozdział 14. Użycie wielu tekstur.	374
Dwie tekstury	375
Kombinacje tekstur	379
Globus i odwzorowywanie rozbiłysku	380
Zadania	383
Dodatek. Biblioteki GLFW i GLM	384
Biblioteka GLM	384
Dodanie biblioteki GLM do projektu	384
Przykład użycia funkcji GLM	385
Biblioteka GLFW	388
Dodanie biblioteki GLFW do projektu	388
Inicjowanie okna z użyciem GLFW	389
Pętla główna	393
Obsługa zdarzeń	394
Indeks	396

