

OpenGL pour SOPHYA



Visioconférence d'Avril 2020

Done...

- `GL/piopengl.h` : « `#include GL.h` » for `#platforms`.
- `GL/pigraphgl.h,.cc` : class `PIGraphicGL` : « context » pour OpenGL.
- `GL/piglbedrw.h.cc` : class `PIDrawerGLCube` : draw a cube.

- `Xm/piwdgglx.h,.cc` : class `PIWdgGLX` : X11/OpenGL : GLX.
- `Xm/pi3dwdgglx.h,.cc` : class `PIDraw3DWdgGLX` .

- `wx/piwdgglwxw.h,.cc` : class `PIWdgGLWxW` : wxGLCanvas.
- `wx/pi3dwdgglwxw.h,.cc` : class `PIDraw3DWdgWxW`.

Done...

- `GL/piinexdrw.h.cc` : class `PIDrawerGLInex` : lien avec mon gestionnaire de graphe de scène (`inlib/exlib/sg`).
- `cube_glx.c` : exemple « pure X11 & GL » de dessin d'un cube.
- `cube_glwxw.cpp` : exemple « pure wx & GL » de dessin d'un cube.
- `pigl.c` : exemple de dessin d'un cube avec « PI & Xm & GL ».
- `piglwxw.c` : exemple de dessin d'un cube avec « PI & wx & GL ».

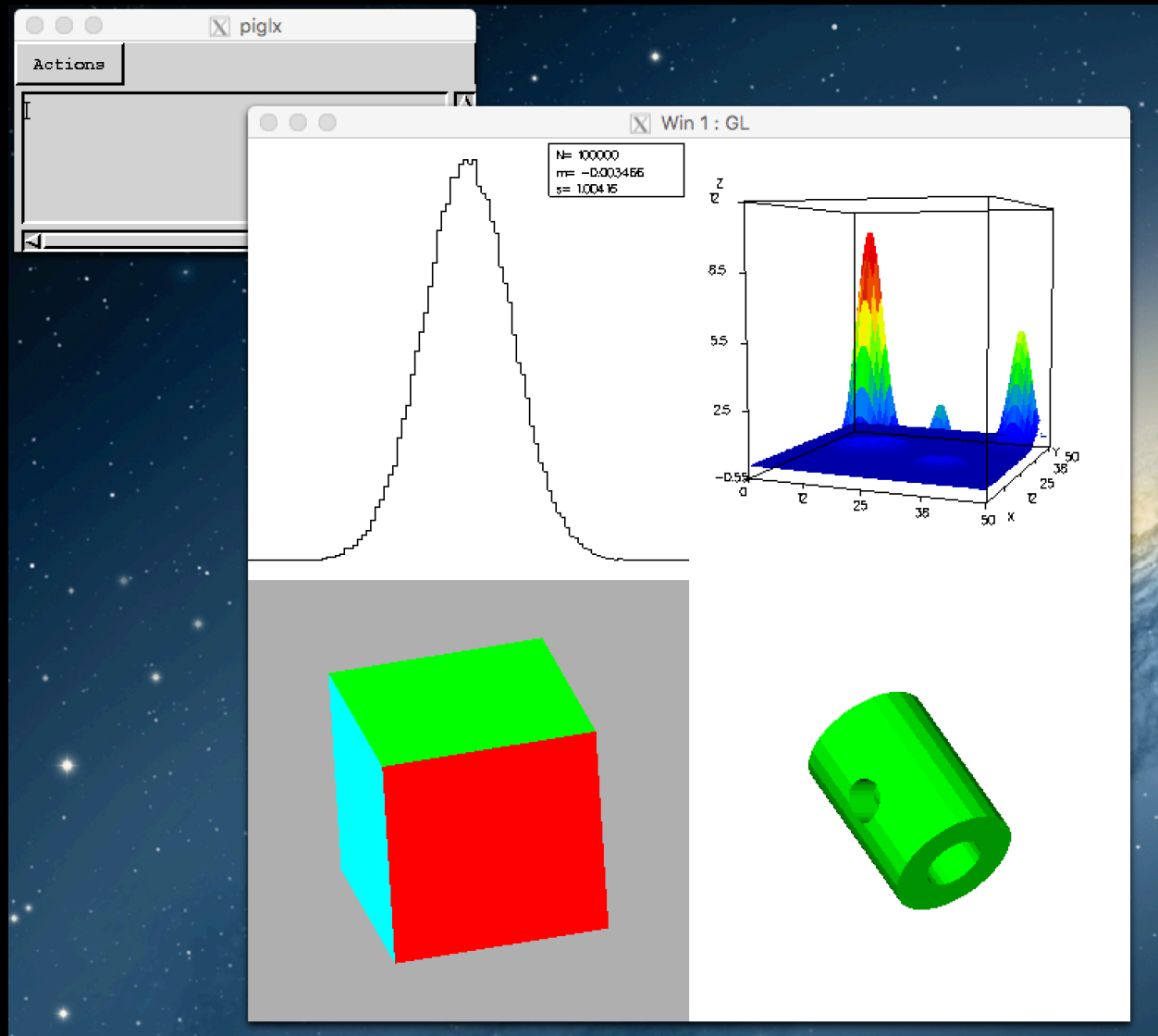
Done...

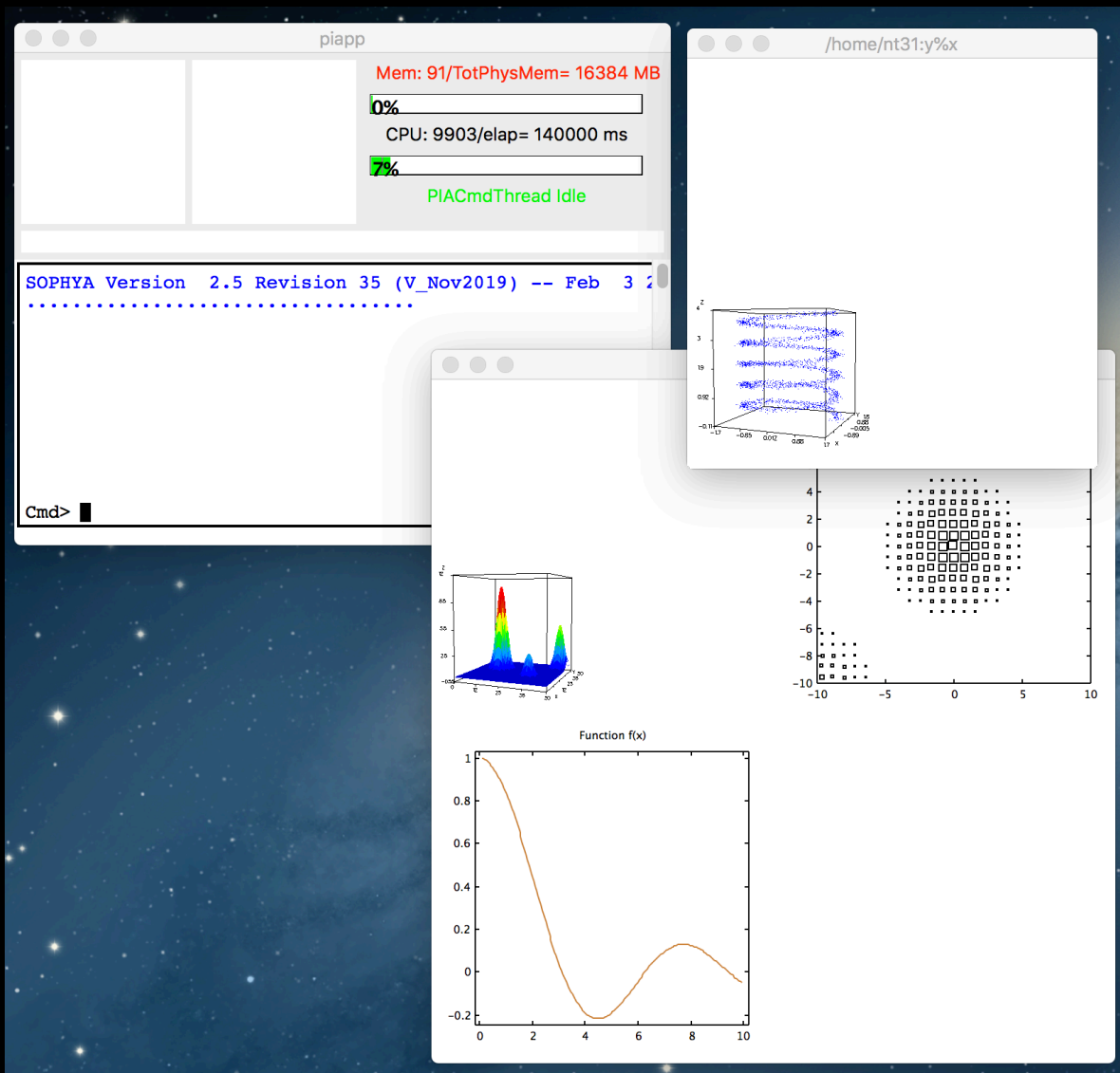
- `pistdimgapp.h` :

```
#if defined(PI_USE_PI3DWDG_GLX) //G.Barrand
#include "pi3dwdgglx.h"
#define PIDraw3DWdg PIDraw3DWdgGLX
#elif defined(PI_USE_PI3DWDG_GLWXW)
#include "pi3dwdgglxw.h"
#define PIDraw3DWdg PIDraw3DWdgGLWxW
#else
#include "pi3dwdg.h"
#endif
```

=> ça marche avec piapp !

(sachant que pour wx, il a fallu revoir la logique de steering (Réza)).





À faire...

- Intégration dans git/SOPHYA.
- build Xm/OpenGL, wx/OpenGL avec la logique de SOPHYA/Makefile. (Pour l'instant je build avec mon outillage (bush)).
- Là le mieux serait de laisser faire Réza... à partir d'un .zip contenant les fichiers sus décrits. (lx2:/exp/si/barrand/sophya_gl.zip)
- Avec wx, il y a des problèmes de resize probablement liés à wx...
- Améliorer tout cela et faire plus de chose avec OpenGL...