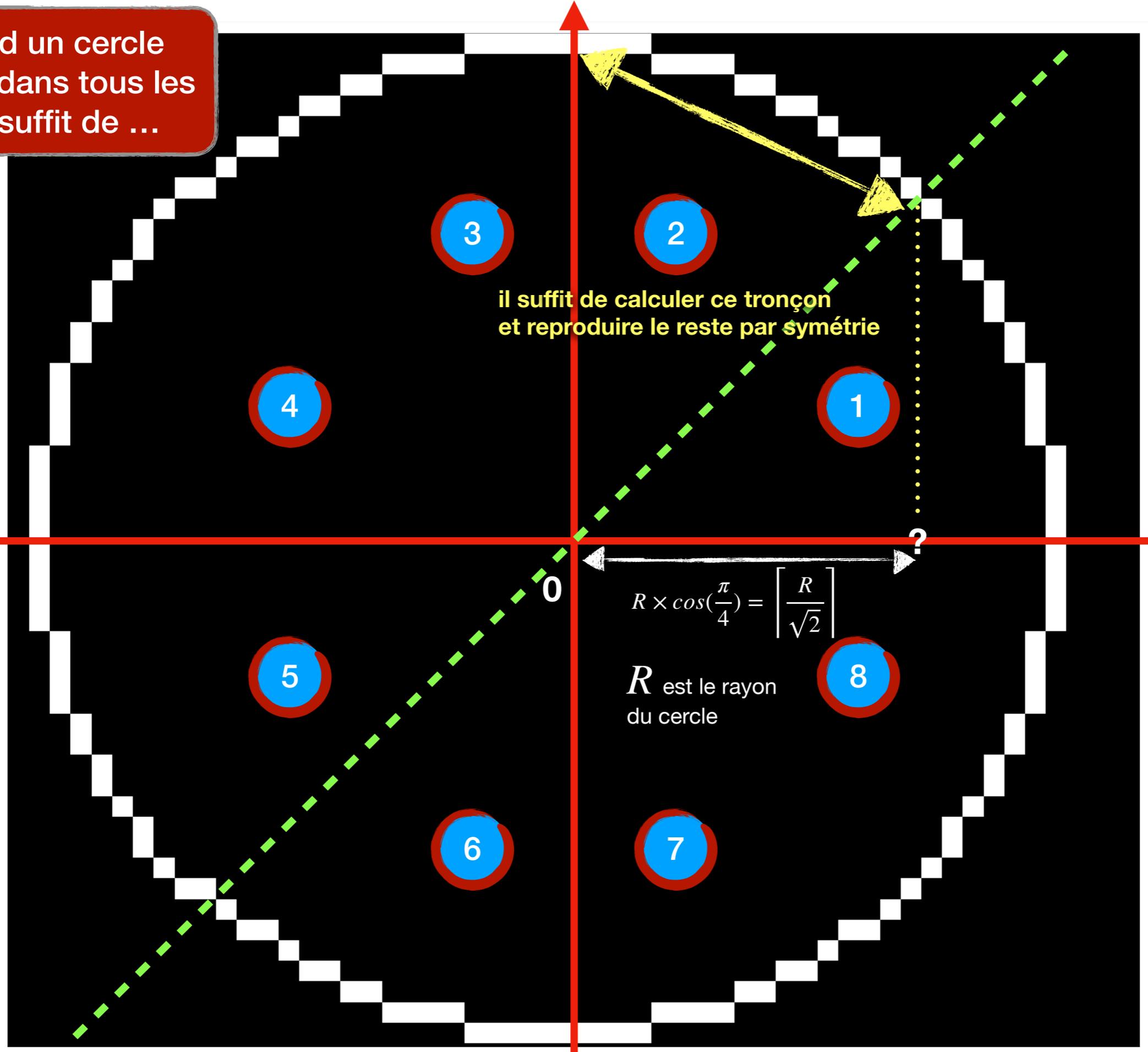


Cercles grossissants

D'abord un cercle discret : dans tous les cas, il suffit de ...



il suffit de calculer ce tronçon et reproduire le reste par symétrie

$$R \times \cos\left(\frac{\pi}{4}\right) = \left\lceil \frac{R}{\sqrt{2}} \right\rceil$$

R est le rayon du cercle

D'abord un cercle discret : dans tous les cas, il suffit de ...

- Choisir de calculer les coordonnées de l'arc de cercle au 2nd octan ;

- L'abscisse varie de 0 à $\left\lceil \frac{R}{\sqrt{2}} \right\rceil$

- L'ordonnée est calculée à l'aide de l'équation simplifiée du cercle :

$$(C) : (X - x_0)^2 + (Y - y_0)^2 = R^2$$

où (x_0, y_0) est la coordonnée de l'origine du cercle

et R est le rayon du cercle

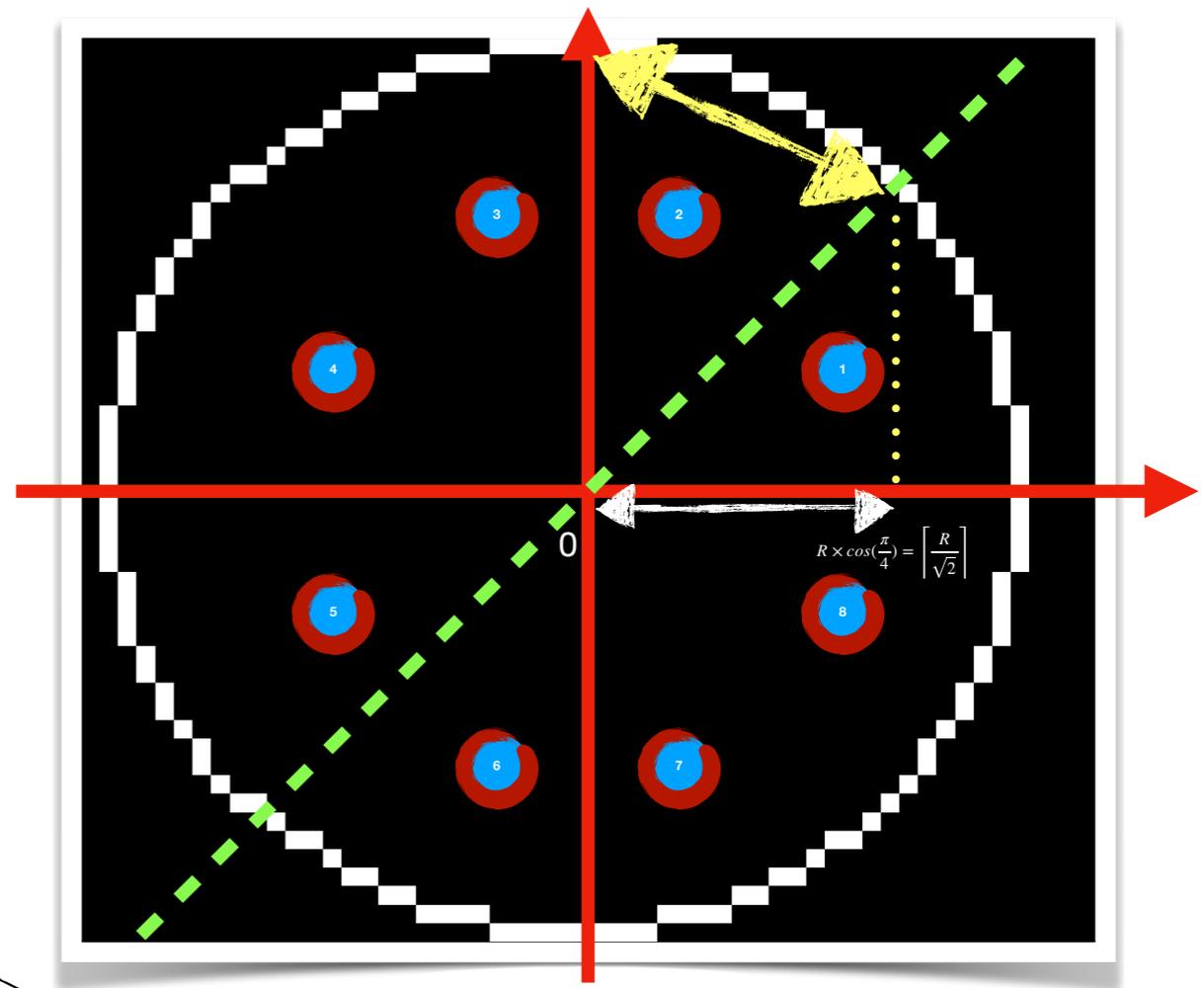
On pose :
$$\begin{cases} x = X - x_0 \\ y = Y - y_0 \end{cases}$$
 (on fera $\mathbf{+}(x_0, y_0)$ au moment du `plot`)

ainsi $x^2 + y^2 = R^2 \Leftrightarrow y^2 = R^2 - x^2$

donc $y = \sqrt{R^2 - x^2}$ (pas de \pm car on est dans le 2nd octan)

- Pour chaque (x, y) obtenu, colorier (`plot`) les 8 coordonnées sur chacun de 8 octans :

2 $(x + x_0, y + y_0)$	\searrow symétrie diagonale \searrow	1 $(y + x_0, x + y_0)$
\leftarrow symétrie horizontale \leftarrow		
3 $(-x + x_0, y + y_0)$		4 $(-y + x_0, x + y_0)$
\downarrow symétrie verticale \downarrow		
7 $(x + x_0, -y + y_0)$		8 $(y + x_0, -x + y_0)$
6 $(-x + x_0, -y + y_0)$		5 $(-y + x_0, -x + y_0)$



Autre possibilité : Bresenham'77
(voir aussi le source de la fonction `gl4dpCircle`)

Code du cercle discret

sample code `sc_00_00_blank-1.0` (github de GL4D)

```
void circle(int x0, int y0, int r, GLuint color) {
    int maxx = ceil(r / sqrt(2.0f)) + 1, r2 = r * r;
    GLuint * p = gl4dpGetPixels();
    int w = gl4dpGetWidth();
    for(int x = 0, y; x < maxx; ++x) {
        y = ceil(sqrt( r2 - x * x));
        /* attention, pas de test "le point est dans l'ecran ?" */
        p[ ( y + y0) * w + ( x + x0) ] = color; /* octan 2 */
        p[ ( x + y0) * w + ( y + x0) ] = color; /* octan 1 */
        p[ ( y + y0) * w + (-x + x0) ] = color; /* octan 3 */
        p[ ( x + y0) * w + (-y + x0) ] = color; /* octan 4 */
        p[ (-y + y0) * w + ( x + x0) ] = color; /* octan 7 */
        p[ (-x + y0) * w + ( y + x0) ] = color; /* octan 8 */
        p[ (-y + y0) * w + (-x + x0) ] = color; /* octan 6 */
        p[ (-x + y0) * w + (-y + x0) ] = color; /* octan 5 */
    }
    /* dire qu'on a modifié le screen */
    gl4dpScreenHasChanged();
}
```

+

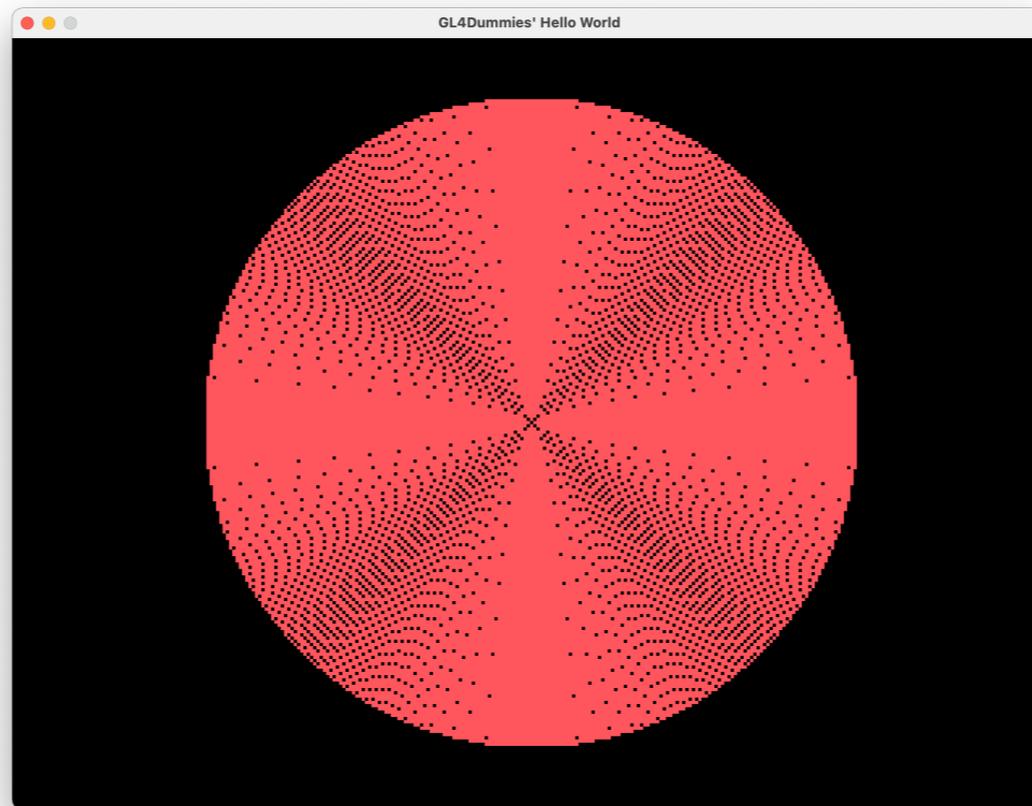
**Ne pas oublier de mettre en place la callback display avant la main loop.
Voici un exemple de fonction display :**

```
void dessin(void) {
    /* effacement du screen en cours en utilisant la couleur par défaut,
    * le noir */
    gl4dpClearScreen();
    /* cercle centré sur le screen et de couleur rose */
    circle(160, 120, 100, RGB(255, 100, 100));
    /* fonction permettant de rafraîchir l'ensemble de la fenêtre*/
    gl4dpUpdateScreen(NULL);
}
```

Faire grossir le cercle (V1)

Faire une boucle sur le rayon

```
void dessin(void) {  
    /* effacement du screen en cours en utilisant la couleur par défaut,  
     * le noir */  
    gl4dpClearScreen();  
    /* cercle centré sur le screen et de couleur rose */  
    for(int r = 0; r < 101; ++r)  
        circle(160, 120, r, RGB(255, 100, 100));  
    /* fonction permettant de rafraîchir l'ensemble de la fenêtre*/  
    gl4dpUpdateScreen(NULL);  
}
```



Problème 1 (??) : on ne voit pas grossir le cercle
Problème 2 : c'est quoi ces points non colorés ?

Faire grossir le cercle (V2)

Pour le 1^{er} problème, pour voir grossir le cercle, il est nécessaire de laisser l'écran se rafraîchir après chaque cercle « plus gros de 1 »

La boucle est donc pas la bonne solution (on est déjà dans une boucle, ***event-simu-draw***)

⇒ on *clear* le *screen* avant dessin, on dessine avec un rayon qui commence à 1 et on l'augmente de 1

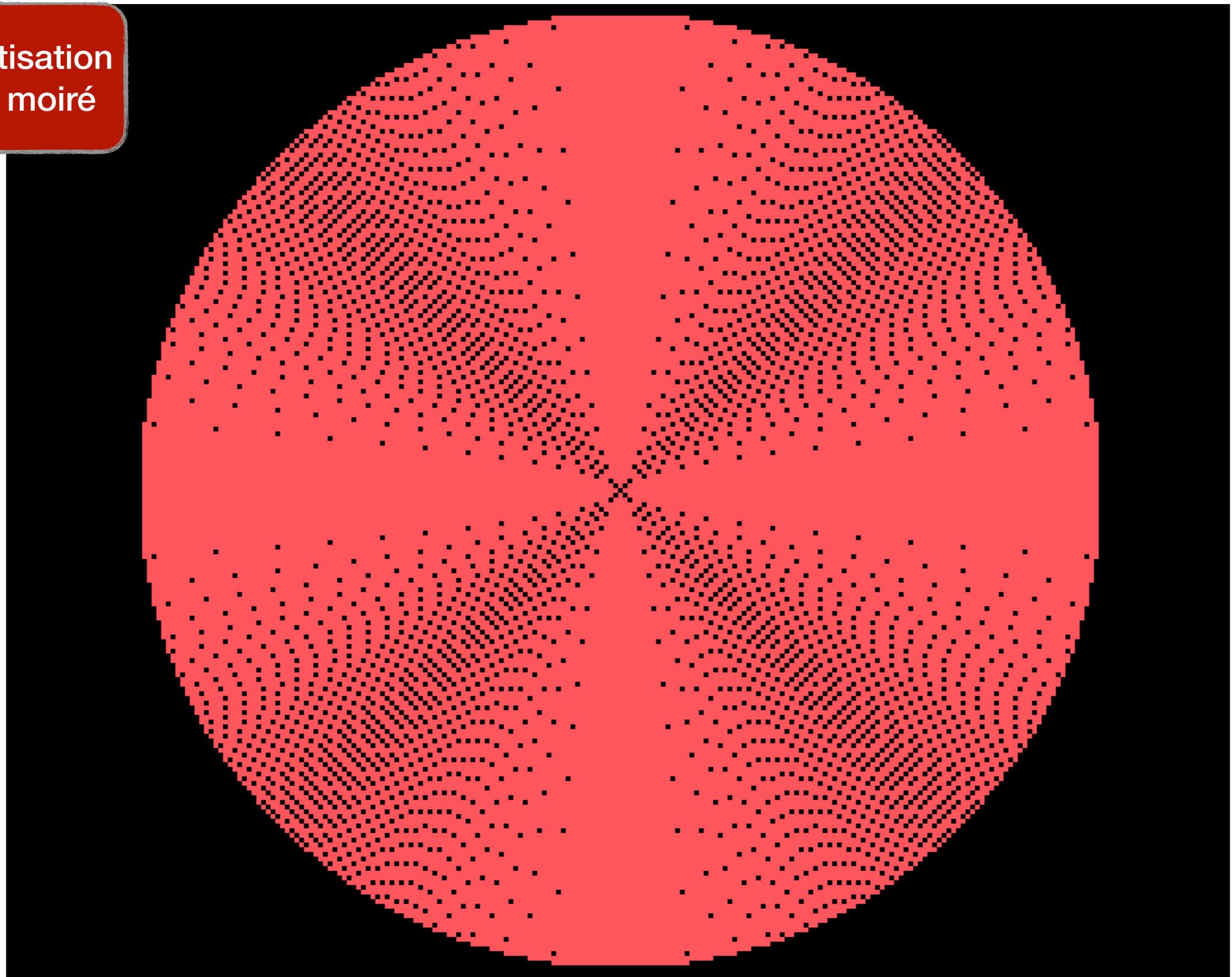
IL FAUT QU'IL SE RAPPELLE DE SA PRÉCÉDENTE VALEUR

⇒ SOLUTION : variable locale avec *specifier static* (plus élégant qu'une variable globale)

```
void dessin(void) {
    static int r = 1;
    /* cercle centré sur le screen et de couleur rose */
    circle(160, 120, r, RGB(255, 100, 100));
    if(r < 100)
        ++r;
    /* fonction permettant de rafraîchir l'ensemble de la fenêtre*/
    gl4dpUpdateScreen(NULL);
    /* juste histoire de nous laisser le temps de le voir grossir */
    SDL_Delay(100);
}
```

~~Problème 1 (??) : on ne voit pas grossir le cercle~~
Problème 2 : c'est quoi ces points non colorés ?

La discrétisation
et l'effet moiré



Problème 2 : faire une recherche **images** sur « effet moiré »
ou aller sur le **wiki du Moiré physique**

Éviter l'effet
moiré

2 propositions

```
graph TD; A[2 propositions] --> B[Dessiner des cercles pleins]; A --> C[Dessiner en escalier un déplacement diagonal se fait par deux déplacements, un horizontal et un vertical];
```

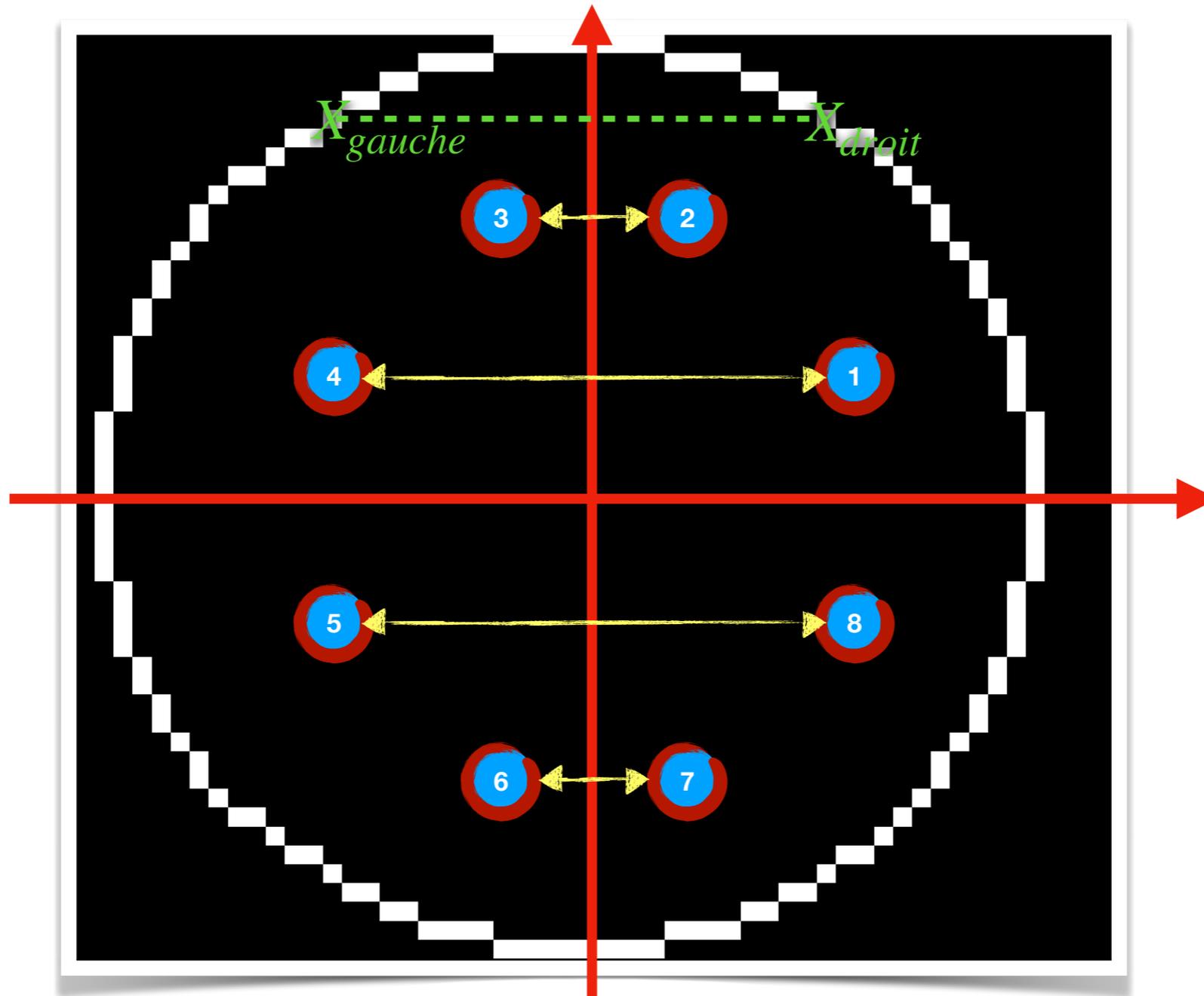
Dessiner des cercles pleins

Dessiner en escalier
un déplacement diagonal
se fait par deux
déplacements, un
horizontal et un vertical

Éviter l'effet
moiré 1/2

Dessiner des cercles pleins (sans optimisation)

Relier deux à deux certains
points parmi les 8
coordonnées obtenues
pour les 8 octans



Éviter l'effet
moiré 1/2

Dessiner des cercles pleins

Avoir une fonction pour
dessiner des lignes
horizontales

Code de départ :

https://expreg.org/amsi/C/APG2122S1/code/01_algos/tests_circle-1.0.tgz

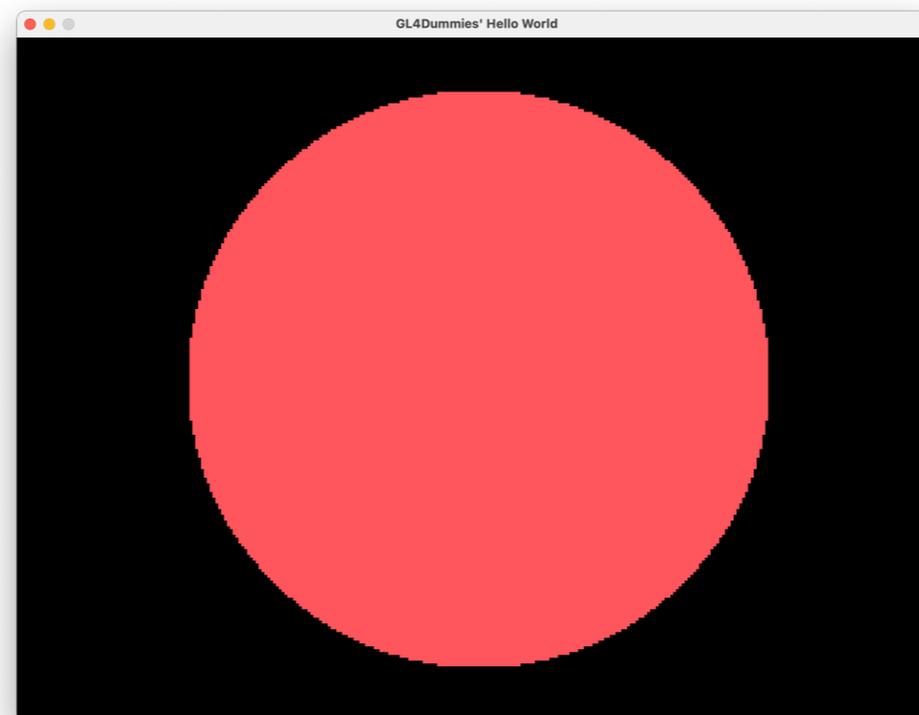
```
/* droite horizontale */
static inline void hline(int x0, int x1, int y, GLuint color) {
    int w = gl4dpGetWidth(), h = gl4dpGetHeight();
    if(y < 0 || y >= h) /* pas besoin de dessiner */
        return;
    /* x le plus à gauche, x le plus à droite */
    int xg, xd;
    if(x0 < x1) {
        xg = x0 < 0 ? 0 : x0;
        xd = x1 >= w ? w - 1 : x1;
    } else {
        xg = x1 < 0 ? 0 : x1;
        xd = x0 >= w ? w - 1 : x0;
    }
    if(xg >= w || xd < 0) /* pas besoin de dessiner */
        return;
    GLuint * p = gl4dpGetPixels();
    for(int x = xg, yw = y * w; x <= xd; ++x)
        p[yw + x] = color;
}
```

Éviter l'effet
moiré 1/2

Dessiner des cercles pleins

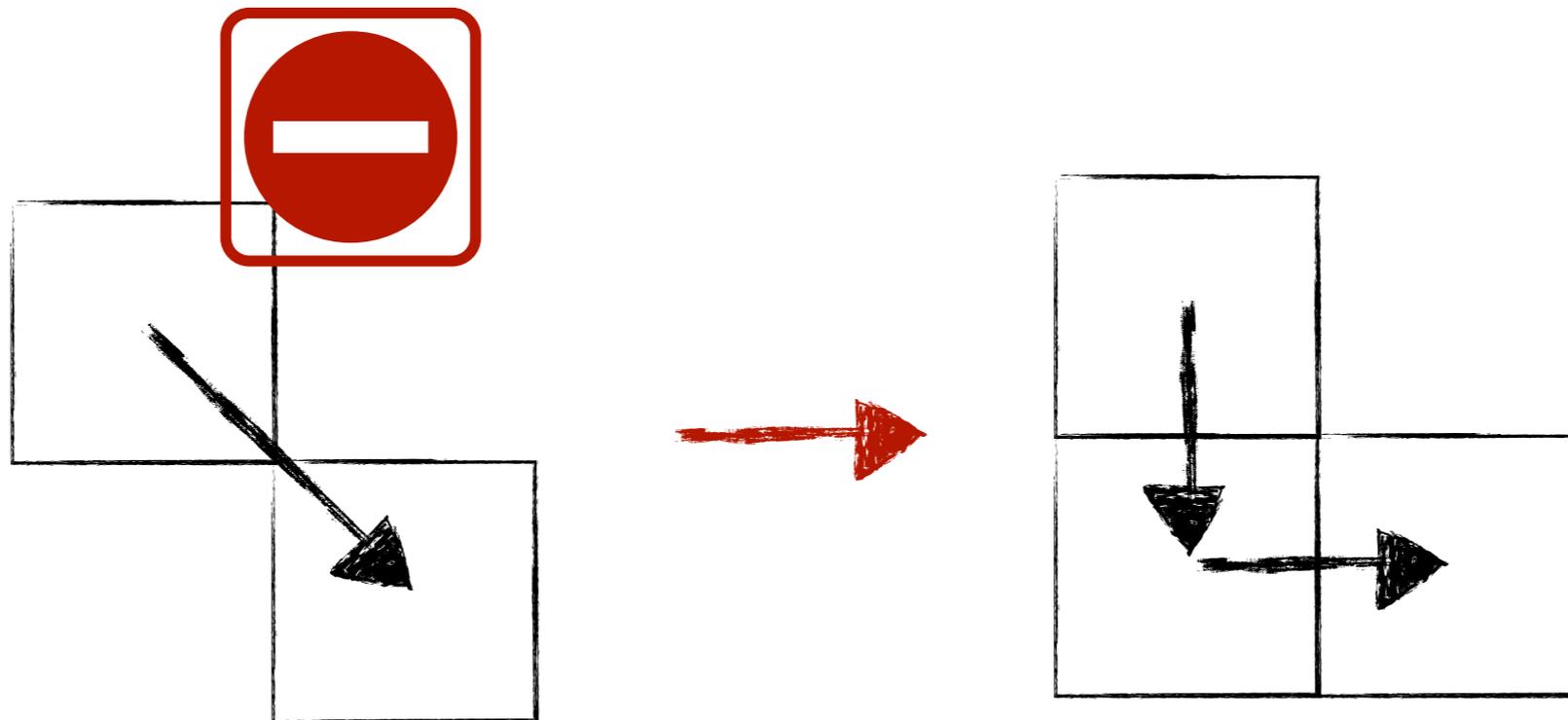
Relier deux à deux, et par
une ligne horizontale
certains des points du
cercle

```
/* filled circle */
void fcircle(int x0, int y0, int r, GLuint color) {
    int maxx = ceil(r / sqrt(2.0f)) + 1, r2 = r * r;
    for(int x = 0, y; x < maxx; ++x) {
        y = ceil(sqrt(r2 - x * x));
        hline((-x + x0), (x + x0), (y + y0), color);
        hline((-y + x0), (y + x0), (x + y0), color);
        hline((-x + x0), (x + x0), (-y + y0), color);
        hline((-y + x0), (y + x0), (-x + y0), color);
    }
    /* dire qu'on a modifié le screen */
    gl4dpScreenHasChanged();
}
```



Éviter l'effet
moiré 2/2

Dessiner en escalier chaque déplacement diagonal



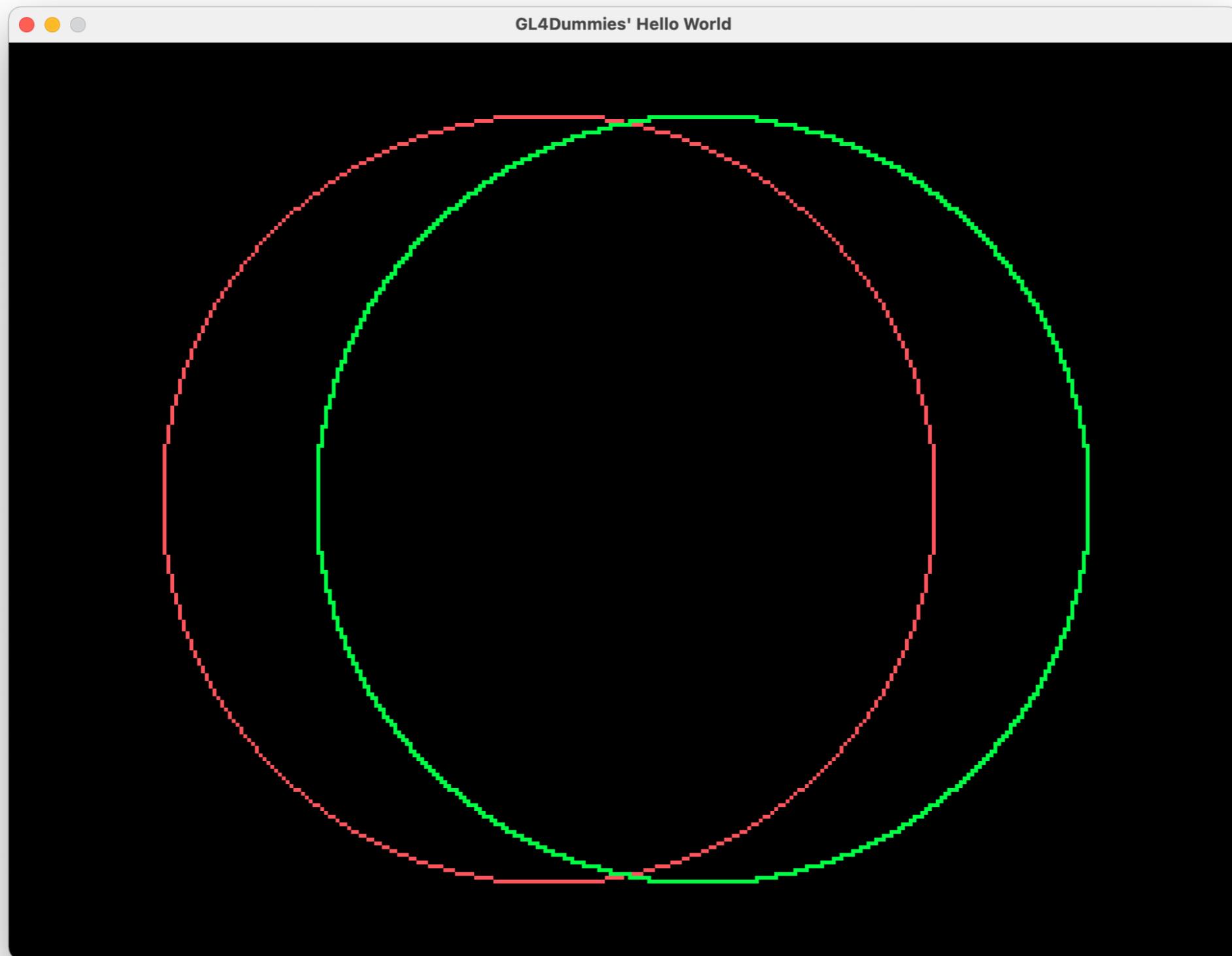
Il faut donc savoir **quand** il y un déplacement diagonal

Dessiner en escalier chaque déplacement diagonal

```
void circleNOM(int x0, int y0, int r, GLuint color) {
    int maxx = ceil(r / sqrt(2.0f)) + 1, r2 = r * r;
    GLuint * p = gl4dpGetPixels();
    int w = gl4dpGetWidth();
    /* cy : current y ; py : previous y */
    for(int x = 0, cy, py = r; x < maxx; ++x) {
        cy = ceil(sqrt( r2 - x * x));
        /* attention, pas de test "le point est dans l'ecran ?" */
        p[ ( cy + y0) * w + ( x  + x0) ] = color; /* octan 2 */
        p[ ( x  + y0) * w + ( cy + x0) ] = color; /* octan 1 */
        p[ ( cy + y0) * w + (-x  + x0) ] = color; /* octan 3 */
        p[ ( x  + y0) * w + (-cy + x0) ] = color; /* octan 4 */
        p[ (-cy + y0) * w + ( x  + x0) ] = color; /* octan 7 */
        p[ (-x  + y0) * w + ( cy + x0) ] = color; /* octan 8 */
        p[ (-cy + y0) * w + (-x  + x0) ] = color; /* octan 6 */
        p[ (-x  + y0) * w + (-cy + x0) ] = color; /* octan 5 */
        if(py > cy) {
            /* previous x est utilisé avec current y */
            int px = x - 1;
            p[ ( cy + y0) * w + ( px + x0) ] = color; /* octan 2 */
            p[ ( px + y0) * w + ( cy + x0) ] = color; /* octan 1 */
            p[ ( cy + y0) * w + (-px + x0) ] = color; /* octan 3 */
            p[ ( px + y0) * w + (-cy + x0) ] = color; /* octan 4 */
            p[ (-cy + y0) * w + ( px + x0) ] = color; /* octan 7 */
            p[ (-px + y0) * w + ( cy + x0) ] = color; /* octan 8 */
            p[ (-cy + y0) * w + (-px + x0) ] = color; /* octan 6 */
            p[ (-px + y0) * w + (-cy + x0) ] = color; /* octan 5 */
        }
    }
    /* dire qu'on a modifié le screen */
    gl4dpScreenHasChanged();
}
```

Éviter l'effet
moiré 2/2

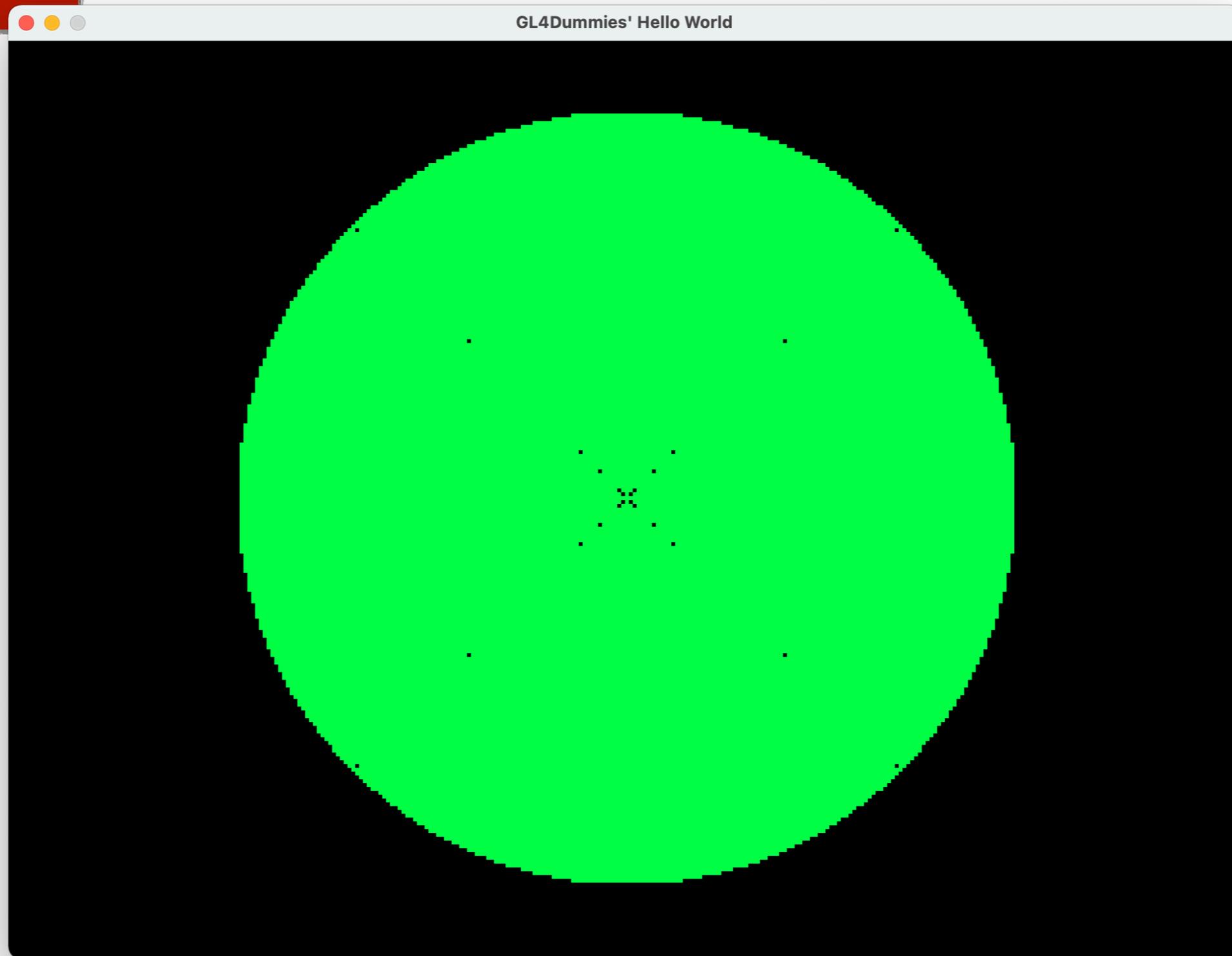
Dessiner en escalier chaque déplacement diagonal



Les deux (déplacement diagonal/escalier) côte à côte

Éviter l'effet
moiré 2/2

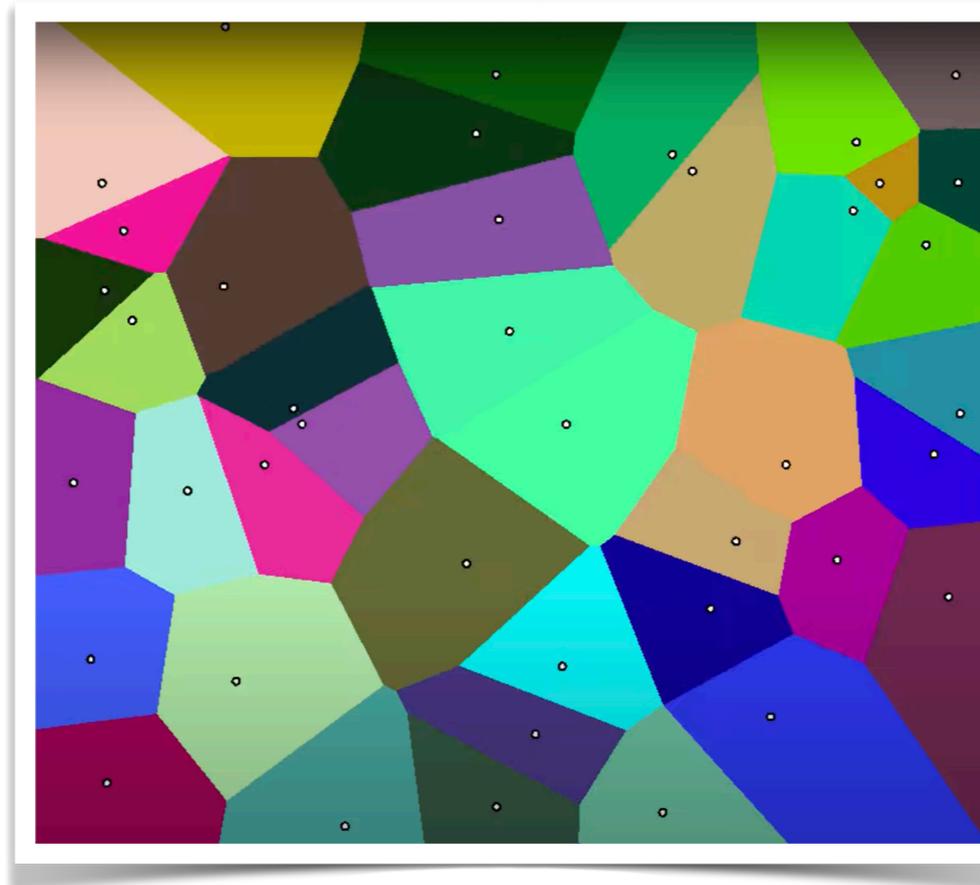
Dessiner en escalier chaque déplacement diagonal



Résultat en dessinant des cercles grossissants (déplacement en escalier)
(mieux mais pas parfait)

Diagramme de Voronoi

Diagramme de Voronoï



Déf. (FB) : c'est un pavage, ou un découpage, ou un partitionnement de l'espace en plusieurs zones déterminées par des points au centre de ses zones, ces points sont appelés « sites ».

Autre (FB) : le dual d'un diagramme de Voronoï est la triangulation de Delaunay.

Plus loin : [Wikipédia](#)

Voronoi par cercles grossissants

D'abord une vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=oWzJvsiSkYE>

Préparez, d'ici à la semaine prochaine, un code qui réalise la même chose, et qui utilise les éléments donnés aujourd'hui (`fcircle` ou `circleNOM`)

Voronoi par cercles grossissants – Proposition par Farès Belhadj

- **Diagramme de Voronoï est caractérisé par ses sites (`NB_SITES`)**
 - Un site est caractérisé par :
 - une coordonnée `(x, y)`, (choisie aléatoirement ?)
 - une couleur `color` (choisie aléatoirement ? tout sauf celle indiquant `libre`)
 - un état `state` prenant deux valeurs possibles `growing` (initial) / `finished` (fin)
 - Un rayon commun `radius` représentant la taille des cercles (à tenter de dessiner) en cours, débute à 1
 - Une couleur `libre` (par exemple `0x0`) représentant l'état libre ou occupé de chaque pixel
- **Comment réaliser le Voronoï par cercles grossissants ?**
 1. Initialiser le diagramme (cf. au dessus)
 2. Effacer **SCREEN** à l'aide de `libre`
 3. Faire :
 1. Pour chaque site dans ce diagramme (boucle `for`)
 1. Si le site est à l'état `finished`, le site passe son tour (passer au site suivant)
 2. Essayer de dessiner à partir de la coordonnée du site un cercle de rayon `radius` : par "essayer" on entend colorier si possible les pixels du cercle à l'aide de `color` ; ça ne sera possible que si le pixel est dans **SCREEN** et possède une couleur `libre` => Si cette tentative est réussie, `state` du site reste à `growing`. Sinon `state` du site passe à `finished`.
 2. Rafraîchir la fenêtre => **UPDATE SCREEN**
 3. Incrémenter `radius` de 1
 4. Tant qu'il y a au moins un site à l'état `growing`