

# Rendu Temps Réel

## OpenGL 2, GLSL

J.C. Iehl

December 11, 2008

# Shaders ?

- ▶ A quoi ça sert ?
- ▶ Qu'est ce que c'est ?
- ▶ Comment ça marche ?

# Shaders : A quoi ça sert ?

à faire mieux que les fonctions standards

- ▶ matériaux réalistes (modèle local d'illumination),
- ▶ ajouter des détails géométriques,
- ▶ éclairage plus réaliste (ombres, pénombres, etc.),
- ▶ phénomènes naturels (feu, fumée, eau, nuages, etc.),
- ▶ matériaux non réalistes (rendu expressif),
- ▶ plus grande liberté pour accéder aux données (textures),
- ▶ traitement d'images,
- ▶ animation, déformation, etc.,

à faire autre chose ...

# Shaders : Qu'est ce que c'est ?

des programmes exécutés par les processeurs graphiques,

- ▶ *vertex shader* : permet de transformer la géométrie,
- ▶ *geometry shader* : permet d'ajouter de la géométrie,
- ▶ *pixel shader* : permet de modifier l'image générée,

ils ne sont exécutés que pour afficher de la géométrie : points, lignes, triangles, etc.

écrits dans un langage spécial, proche du C / C++

- ▶ HLSL pour DirectX
- ▶ GLSL pour OpenGL
- ▶ CG pour DirectX ou OpenGL, même syntaxe que HLSL

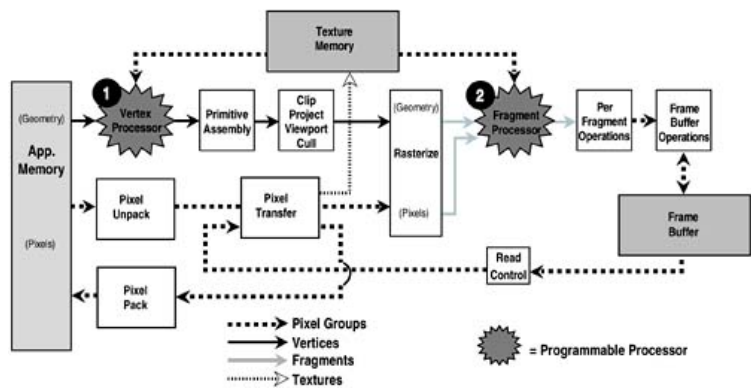
# Shaders : Qu'est ce que c'est ?

Ils remplacent les opérations standards dans le pipeline graphique

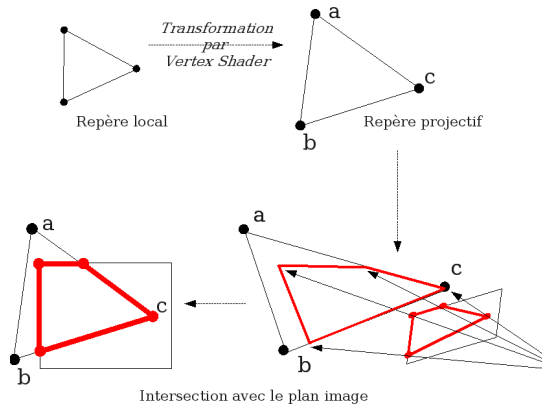
Ils ont donc des obligations

- ▶ un shader n'est qu'une étape d'un calcul,
- ▶ il doit traiter ses entrées (les résultats de l'étape précédente),
- ▶ il doit produire certains résultats (pour les étapes suivantes),
- ▶ mais peut faire d'autres choses en plus ...

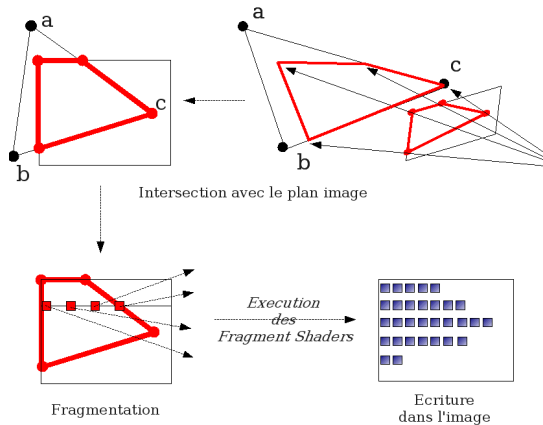
# Shaders et Pipeline graphique



# Shaders et Pipeline graphique



# Shaders et Pipeline graphique





# Vertex Shaders : Qu'est ce que c'est ?

## vertex

sommet de la primitive + tous ses attributs

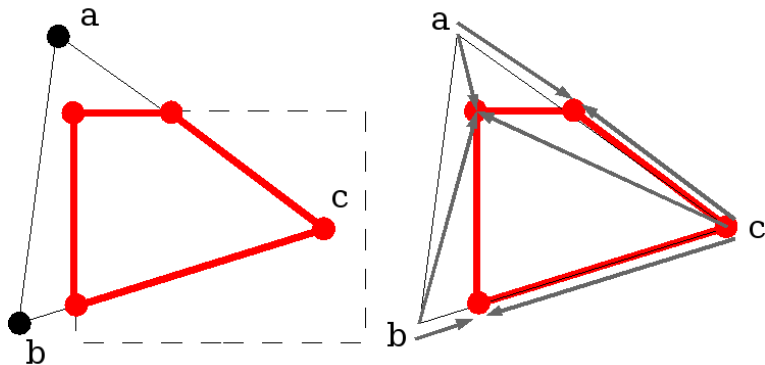
- ▶ position,
- ▶ couleur,
- ▶ matière,
- ▶ normale,
- ▶ attributs définis par l'application.

## Attention !

tous les attributs seront interpolés.

## Interpolation des attributs : pourquoi ?

le pipeline peut créer de nouveaux sommets ...



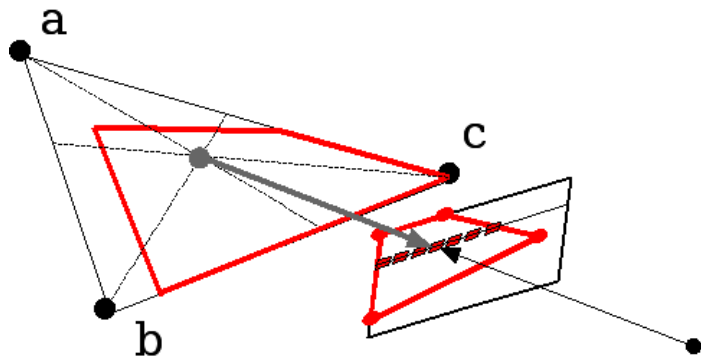
# Fragment Shaders : Qu'est ce que c'est ?

## fragment

élément de l'image + tous ses attributs

- ▶ position 3D, distance à la caméra,
- ▶ matière, couleur, transparence,
- ▶ attributs définis par l'application et le vertex shader puis interpolés lors de la fragmentation (rasterization).

# Shaders : Qu'est ce que c'est ?



# Shaders : Comment ça marche ?

- ▶ programmes définis par l'application,
- ▶ paramètres passés par l'application,
- ▶ communication entre les vertex et les fragment shaders ?

## *OpenGL Shading Language*

- ▶ syntaxe proche du C / C++,
- ▶ types de base : scalaires, vecteurs, matrices,
- ▶ + *samplers* : accès aux textures,
- ▶ accès au *contexte* OpenGL (constantes globales),
- ▶ accès aux paramètres définis par l'application,
- ▶ accès aux attributs définis par l'application.

# Shaders : Comment ça marche ?

## Création des shaders

1. `glCreateShader()`
2. `glShaderSource()`
3. `glCompileShader()`

les shaders sont considérées comme des fonctions.

# Shaders : Comment ça marche ?

## Création du programme complet

1. `glCreateProgram()`
2. `glAttachShader()` (vertex)
3. `glAttachShader()` (geometry)
4. `glAttachShader()` (fragment)
5. `glLinkProgram()`

il faut linker les fonctions pour obtenir un programme utilisable !

# Shaders : Comment ça marche ?

## Utilisation du programme

1. `glUseProgram()`
2. fixer les valeurs des paramètres,
3. dessiner la géométrie (attributs associés aux sommets ?).

## Vérifications

- ▶ `glGetShaderInfoLog()`
- ▶ `glGetProgramInfoLog()`

détails sur :

<http://www.opengl.org/documentation/specs/sdlkit, glsl2>



# Shaders : Paramètres ?

## Paramètres uniform / constants

paramètres généraux, constants pour tous les sommets d'un objet, initialisés par l'application.

## Paramètres attribute

associé à chaque sommet (couleur, normale, etc.)  
initialisés par l'application lors du `draw()`.

## Paramètres varying

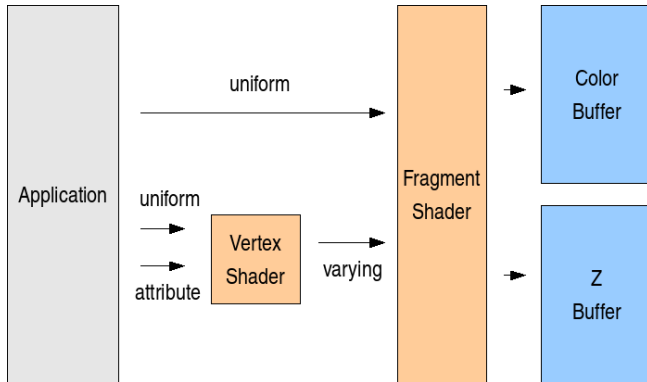
résultat d'un shader transmis au reste du pipeline (et aux autres shaders)

L'application ne peut pas les définir explicitement.

## Déclaration

par le / les shader(s).

# Shaders : Paramètres et attributs



# Shaders : Valeur des Paramètres

## Paramètres uniform

- ▶ `location= glGetUniformLocation(program, xxx)`
- ▶ `glUniformXXX(location, xxx)`
- ▶ `glUniformMatrixXXX(location, xxx)`

## Paramètres attribute

- ▶ `location= glGetAttribLocation(program)`
- ▶ `glVertexAttribXXX(location, xxx)`
- ▶ `glVertexAttribPointer()`

## Shaders : Exemple (vertex)

```
// Copyright (c) 2003-2004: 3Dlabs, Inc.  
uniform float Time;           // updated each frame by the application  
uniform vec4  Background;    // constant color equal to background  
attribute vec3 Velocity;     // initial velocity  
attribute float StartTime;   // time at which particle is activated  
varying vec4 Color;  
  
void main(void)  
{  
    vec4  vert;  
    float t = Time - StartTime;  
  
    if (t >= 0.0)  
    {  
        vert    = gl_Vertex + vec4 (Velocity * t, 0.0);  
        vert.y -= 4.9 * t * t;  
        Color   = gl_Color;  
    }  
    else  
    {  
        vert = gl_Vertex;           // Initial position  
        Color = Background;       // "pre-birth" color  
    }  
    gl_Position = gl_ModelViewProjectionMatrix * vert;  
}
```

## Shaders : Exemple (vertex)

```
// application

GLuint location, loc_Velocity, loc_Start;

glUseProgram(program);

location= glGetUniformLocation(program, "Background");
glUniform4f(location, 0.0, 0.0, 0.0, 1.0);
location= glGetUniformLocation(program, "Time");
glUniform1f(location, -5.0);

loc_Velocity= glGetAttribLocation(program, "Velocity");
loc_Start= glGetAttribLocation(program, "StartTime");

glBegin(GL_POINTS)
    glVertexAttrib3f(loc_Velocity, xxx, xxx, xxx);
    glVertexAttrib1f(loc_Start, xxx);
    glVertex3f(x, y, z);
glEnd();
```

# Shaders : Exemple (fragment)

```
// Copyright (c) 2003-2004: 3Dlabs, Inc.  
  
varying vec4 Color;  
  
void main (void)  
{  
    gl_FragColor = Color;  
}
```

# Shaders : Demo !

## Vertex Shaders : Comment ça marche ?

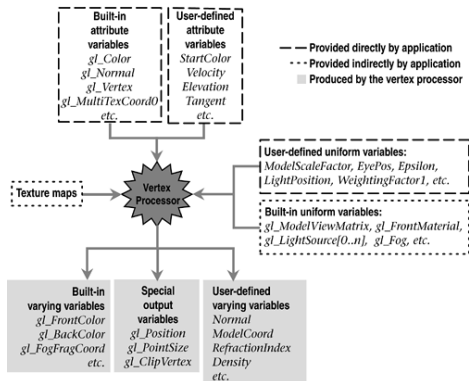
- ▶ exécuté sur chaque sommet (données fournies par l'application),
- ▶ doit calculer : `gl_Position = gl_ModelViewProjectionMatrix * gl_Vertex`
- ▶ la position du vertex doit être dans l'espace projectif normalisé de la caméra
- ▶ tous les `varying` utilisés par le reste du pipeline (fragment shader).

mais peut aussi calculer :

- ▶ la couleur : `gl_FrontColor`, `gl_BackColor`,
- ▶ la normale : `gl_Normal`,
- ▶ les coordonnées de textures : `gl_TexCoord[]`, etc.,



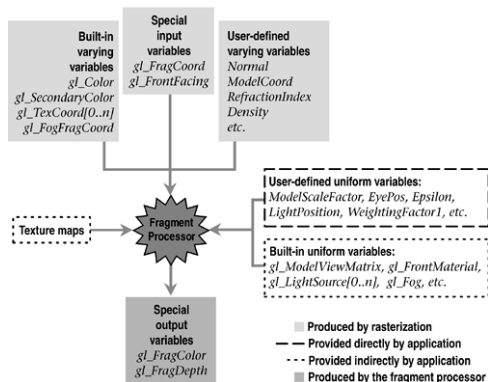
## Vertex Shaders : Paramètres (2)



## Fragment Shaders : Comment ça marche ?

- ▶ exécuté sur chaque fragment dessiné,
- ▶ doit calculer : `gl_FragColor`.
- ▶ travaille dans le repère de la fenêtre d'affichage (viewport)

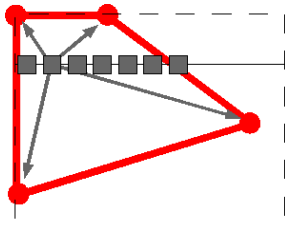
## Fragment Shaders : Paramètres (2)



# Shaders : Comment ça marche ?

Ne pas oublier !

les paramètres `varying` sont interpolés lors de la fragmentation.



# Texture Shaders : Comment ça marche ?

```
uniform float compression;
uniform float saturation;

uniform sampler2DRect tex0;

void main(void)
{
    const vec3 rgby= vec3(0.3, 0.59, 0.11);
    vec3 color;
    float y, t;
    float k1= 1.0 / pow(saturation, 1.0 / compression);

    color= texture2DRect(tex0, gl_TexCoord[0].st).rgb;
    y= dot(color, rgby);

    if(y < saturation)
    {
        color/= y;
        t= k1 * pow(y, 1.0 / compression);
        color= color * t;
    }
    else
        color= vec3(1.0, 1.0, 1.0);
    gl_FragColor= vec4(color, 1.0);
}
```

# Texture Shaders : Comment ça marche ?

```
glUseProgram(program);

loc_tex= glGetUniformLocation(program, "tex0");
loc_compression= glGetUniformLocation(program, "compression");
loc_saturation= glGetUniformLocation(program, "saturation");

glActiveTexture(GL_TEXTURE0);
glUniform1i(loc_tex, 0);
glUniform1f(loc_compression, 2.2f);
glUniform1f(loc_saturation, 255.0f);

glBegin(GL_QUADS);
    glTexCoord2f(0.f, 0.f);
    glVertex3f(x, y+h, z);

    glTexCoord2f(0.f, v);
    glVertex3f(x, y, z);

    glTexCoord2f(u, v);
    glVertex3f(x+w, y, z);

    glTexCoord2f(u, 0.f);
    glVertex3f(x+w, y+h, z);
glEnd();
```

# Résumé : Pipeline

1. installation des shaders,
2. réception des primitives, des sommets et des paramètres,
3. opérations sur les sommets,
4. assemblage des primitives,
5. fragmentation des primitives,
6. opérations sur les fragments,
7. écriture des fragments dans l'image résultat.

## Etape 3 : opérations sur les sommets

### vertex shader

- ▶ responsable de transformer les sommets dans l'espace projectif de la caméra,
- ▶ peut définir des paramètres *varying* à destination des fragment shaders,
- ▶ peut utiliser les paramètres du contexte OpenGL.

```
// simple vertex shader  
  
void main(void)  
{  
    gl_Position = gl_ModelViewProjectionMatrix * gl_Vertex;  
}
```



# Etape 6 : opérations sur les fragments

## fragment shader

- ▶ responsable de calculer la couleur du fragment,
- ▶ peut utiliser les paramètres `varying` créés par le vertex shader,
- ▶ peut utiliser les paramètres du contexte OpenGL.

```
// simple fragment shader  
  
void main(void)  
{  
    gl_FragColor= vec4(0.0, 0.8, 0.0, 1.0);  
}
```

# GLSL : Shading Language

## C/C++

- ▶ opérations sur les matrices, vecteurs,
- ▶ structures,
- ▶ fonctions (non récursives),
- ▶ passage de paramètres par copie (in, inout, out),
- ▶ fonctions spéciales.

# GLSL : types de base

## matrices

- ▶ `mat2`, `mat3`, `mat4`,
- ▶ `mat2x2`, `mat2x3`, `mat2x4`, `mat3x2`, `mat3x3`, etc.
- ▶ `mat4 m; m[1]= vec4(...);`
- ▶ produits matrices, vecteurs.

# GLSL : types de base

## vecteurs

- ▶ `vec2`, `vec3`, `vec4`
- ▶ `ivec234`, `bvec234`
- ▶ sélection des composantes :  
`vec3 v3; vec4 v4;`  
`v3 = v4.xyz;`  
`v3.x = 1.0;`  
`v4 = vec4(1.0, 2.0, 3.0, 4.0);`

## Fonctions spéciales

- ▶ radians, degrees
- ▶ cos, sin, tan, acos, asin, atan,
- ▶ pow, exp, log, sqrt, inversesqrt,
- ▶ abs, sign, floor, ceil, fract, mod, etc.
- ▶ min, max, clamp
- ▶ mix, step, smoothstep,
- ▶ length(u),  $u = \text{distance}(p1, p0)$ ,
- ▶ dot, cross, normalize, etc,
- ▶ cf. GLSL specification, chapitre 8.

# Accès au contexte OpenGL

## Vertex Shader

- ▶ `gl_Position`, `gl_PointSize`, `gl_ClipVertex`,
- ▶ `gl_Color`, `gl_Normal`, `gl_TexCoords[]`, `gl_MultiTexCoords[]`, etc.
- ▶ `gl_ModelViewMatrix`, `gl_ProjectionMatrix`, + inverse,
- ▶ cf. GLSL specification, chapitre 7.

# Accès au contexte OpenGL

## Fragment Shader

- ▶ `gl_FragColor`, `gl_FragDepth`, `gl_FragData`, `gl_FragCoord`,
- ▶ etc.,
- ▶ cf. GLSL specification, chapitre 7.

# OpenGL 2 : Mise au point

## Mise au point de shader

- ▶ BuGLe
- ▶ gDEDebugger
- ▶ glslDevil <http://www.vis.uni-stuttgart.de/glsldevil/>
- ▶ + IDE spécialisés (windows) : FX Composer, RenderMonkey.



## OpenGL 2 : Optimisation

### Qui est le maillon faible ?

- ▶ application / API / GPU ?
- ▶ le gpu est constitué de plusieurs "éléments" :
- ▶ traitement des primitives,
- ▶ vertex shaders,
- ▶ fragmentation,
- ▶ fragment shaders,
- ▶ tests et opérations sur l'image résultat.

# Questions ?

<http://www.opengl.org/documentation/specs/>