

Computergrafik.Online

Drehbuch Shader

Hochschule Furtwangen University

Fakultät Digitale Medien

Betreut von:

Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Version: 2.0


Letzte Änderung: 21.10.2018

Autor: Steven Romanek

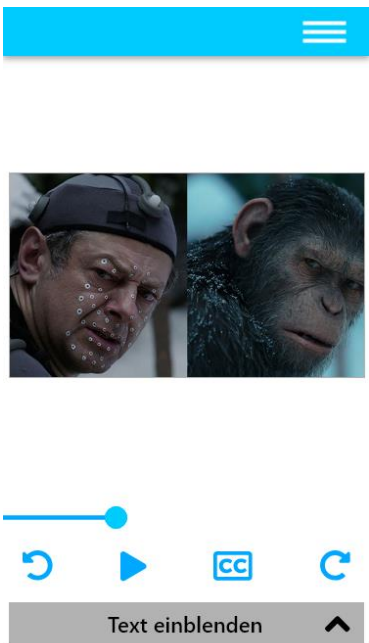
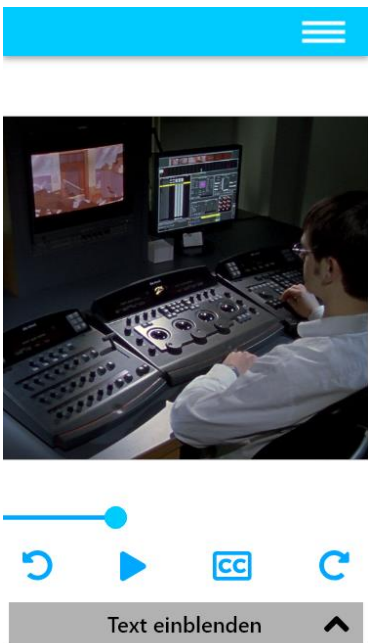
Inhalt

10.1 (A) Einleitung.....	2
10.2 (A) Vertex Shader	4
10.3 (I) Vertex Shader	5
10.4 (A) Geometry-Shader	6
10.5 (A) Pixel- / Fragment-Shader.....	8
10.6 (A) Flat-Shading.....	10
10.7 (A) Gouraud-Shading.....	12
10.8 (A) Phong-Shading.....	14
10.9 (I) Vergleich zwischen Flat-, Gouraud - und Phong-Shading.....	16
10.10 (A) Toon-/Cel-Shading.....	17

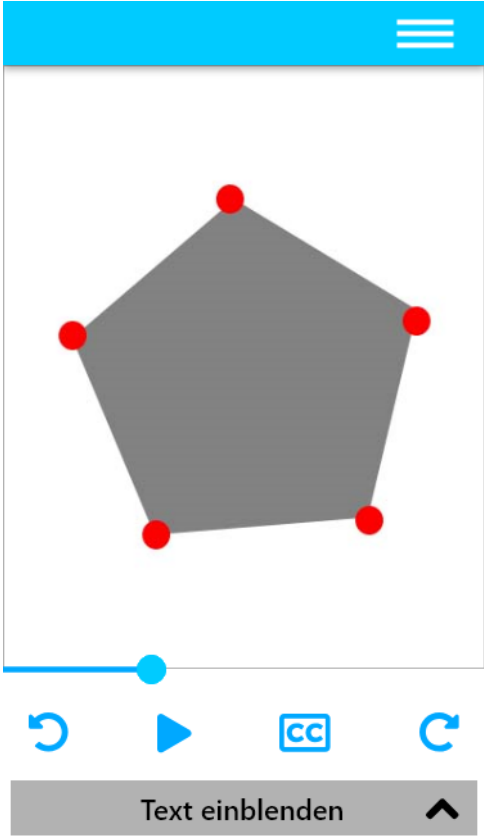
10.1 (A) Einleitung

Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>110101 Shader sind spezielle Programme, welche in Computerspielen, in der Postproduktion von Videoinhalten und bei Computer Generated Imagery, kurz CGI, zum Einsatz kommen. Shader waren ursprünglich, wie der Name schon sagt, für das Schattieren bzw. Erzeugen von verschiedenen Stufen von Licht, Dunkelheit und Farben in der Computergrafik zuständig. Heutzutage übernehmen Shader aber auch Aufgaben, die nichts mit dem ursprünglichen Schattieren zu tun haben, wie z.B. das Erzeugen neuer Geometrien.</p> <p>110102 Die Verarbeitung von Shadern findet in den sogenannten Shadereinheiten statt. Diese befinden sich in Grafikchips von Grafikkarten, welche ein wichtiger Bestandteil in Computern, Spielekonsolen, Smartphones und anderen vergleichbaren Geräten sind. In Grafikkarten gibt es eine sogenannte Grafikpipeline, welche die Reihenfolge der auszuführenden Shader festlegt. Zur Nutzung von Shadern ist noch eine programmierbare Schnittstelle nötig, wie z.B. DirectX oder OpenGL.</p>	<p>110101 - Sind spezielle Programme - Einsatz in Computerspielen, Postproduktion und bei CGI - Ursprünglich nur für Schatten zuständig</p> <p>110102 - Shader werden in Shadereinheiten verarbeitet - Grafikkarten sind Bestandteil von Computern, Smartphones und anderen Geräten - Schnittstellen wie DirectX und OpenGL nötig</p>	<p>110101 Es werden nach und nach die Beispiele der Einsatzzwecke in Form von Bildern eingeblendet.</p> <p>110102 Nach dem Ausblenden der Einsatzzwecke, wird als erstes eine normale Grafikkarte eingeblendet und mit einem Pfeil gezeigt, wo sich darauf der Grafikchip befindet. Danach wird das Bild der Grafikkarte verkleinert und darunter erscheinen drei Geräte (PC, Smartphone, Spielekonsole). Daraufhin werden symbolisch drei Grafikkarten in diese</p>


			Geräte geschoben, um hervorzuheben, dass diese Bestandteil solcher Geräte sind.
--	--	--	---



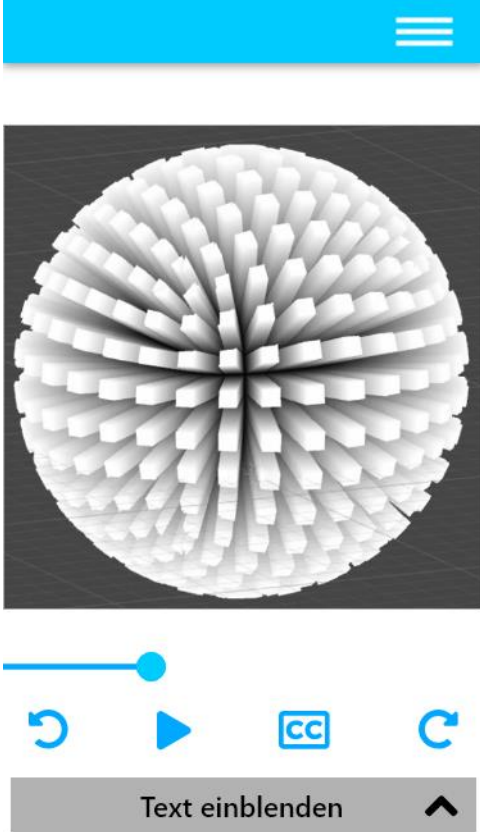
10.2 (A) Vertex Shader

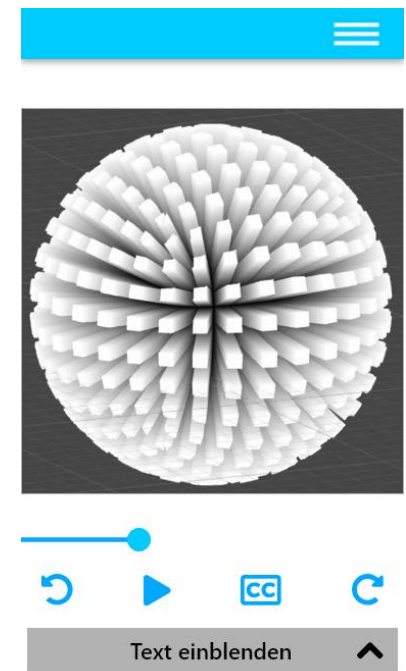
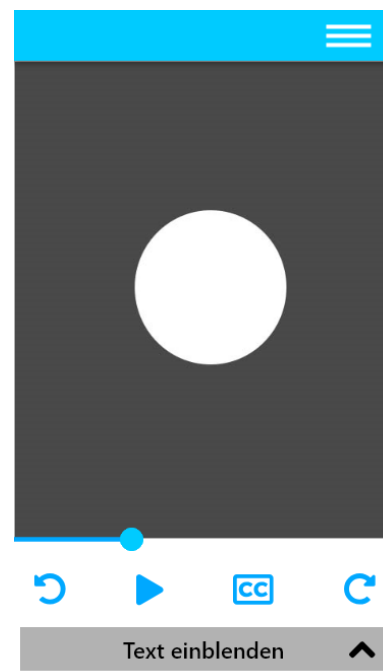
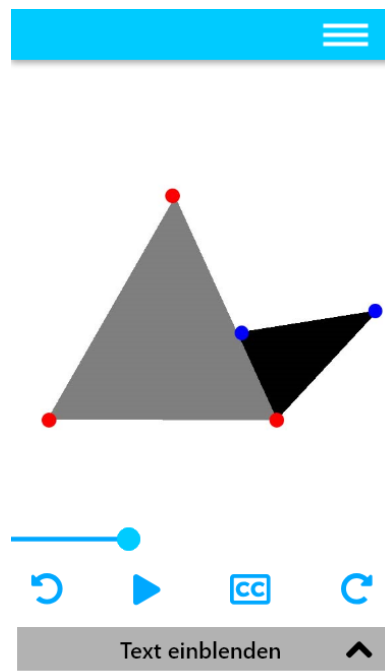
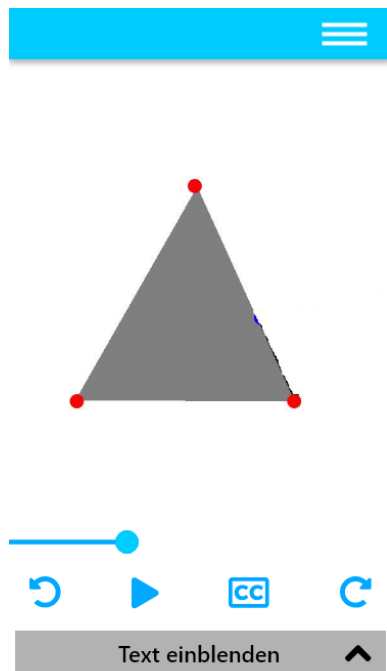
Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>110201 Vertex-Shader sind Programme, welche im Verlauf der Grafikkipeline in den Shadereinheiten einer Grafikkarte ausgeführt werden. Diese verarbeiten die sogenannten Vertices, bei denen es sich um Eckpunkte eines 3D-Modells handelt.</p> <p>Beim Vertex-Shader werden die Koordinaten der einzelnen Vertices im dreidimensionalen Raum für die zweidimensionale Darstellung transformiert. Dadurch lässt sich die Geometrie und somit die Form von Objekten beeinflussen, was sich wiederum auch auf die Beleuchtung auswirken kann. Da der Shader aber pro Vertex aufgerufen wird, kann er keine neuen Punkte zum 3D-Modell hinzufügen.</p>	<p>110201</p> <ul style="list-style-type: none"> - Shader verarbeitet Vertices - Einfluss auf Geometrie und somit auch Beleuchtung 	<p>110201 Es wird ein Objekt gezeigt, auf dem nach und nach die Vertices markiert werden.</p>

10.3 (I) Vertex Shader

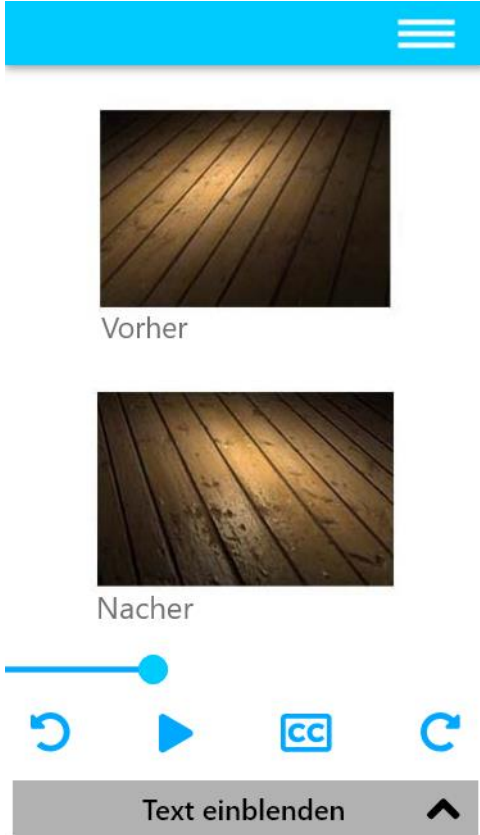
Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
 <p>The screenshot shows a 3D rendered landscape with rolling hills in shades of blue and grey. At the top, there is a blue header bar with a white menu icon. On the right side of the landscape, there is a small blue 'i' icon. At the bottom, there is a slider control labeled 'Höhe der Vertices' with a blue knob positioned at the start, and the text '0 %' to its right.</p>	<p>110301 Hier ist ein Vertex Shader aktiv, welcher durch verschieben des Reglers Einfluss auf die Geometrie der Wellen nimmt.</p>	-	<p>110301 Der User kann den Regler verschieben, wodurch sich die Höhe der Vertices und somit auch die Geometrie der Wellen verändert.</p>

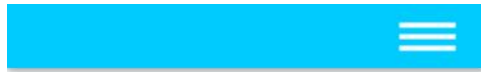
10.4 (A) Geometry-Shader

Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>110401 Der Geometry-Shader wird in der Grafikpipeline nach dem Vertex Shader aufgerufen, um neue primitive Geometrien aus bereits vorhandenen Punkten, Linien und Dreiecken zu erzeugen und diese erneut in die Grafikpipeline einzufügen.</p> <p>Beispiele für die Anwendung des Geometry-Shader sind die Erzeugung von Schattenvolumen oder die Erzeugung von Fell- oder Haargeometrie.</p> <p>Um Haare zu erzeugen, erhält der Geometry-Shader die benötigten Vertices vom Vertex-Shader als Input. Diese Vertices werden dann durch mehrere Kopien ersetzt, wodurch eine Haar-Struktur entsteht. Nach der Verarbeitung werden die fertigen Fragmente an den Pixel-Shader weitergegeben.</p>	<p>110401 - Erzeugung neuer Geometrien - z.B. Schatten und Haare</p>	<p>110401 Mithilfe der Vertices wird beispielhaft eine Haargeometrie erzeugt. Als erstes wird das Objekt mit glatter Oberfläche gezeigt, welche sich dann zu einer einfachen Haar-Struktur entwickelt.</p>



10.5 (A) Pixel- / Fragment-Shader

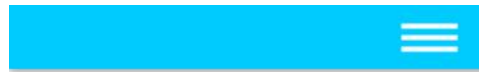
Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>110501 Pixel-Shader, auch Fragment-Shader genannt, werden ebenfalls in den Shadereinheiten einer Grafikkarte ausgeführt. Der Shader ist für die Farbberchnung der einzelnen Pixel, auch Fragmente genannt, zuständig und folgt in der Grafikpipeline auf den Geometry-Shader.</p> <p>Pixel-Shader werden genutzt, um eine realistische Darstellung von Oberflächen- und Materialeigenschaften zu erreichen oder eine Texturdarstellung zu bewerkstelligen bzw. zu verändern. Ein Pixel kann dabei aus mehreren Fragmenten bestehen, was zum Beispiel bei Transparenz der Fall ist, wenn ein Objekt hinter einer Scheibe steht.</p>	<p>110501 - Darstellung realistischer Oberflächen- und Materialeigenschaften</p>	<p>110501 Die Anwendung des Pixel-Shaders wird beispielhaft an einem Bild gezeigt, sodass man sieht was sich durch den Pixel-Shader verändert.</p>



Timeline slider with a blue dot at approximately 25%.

Navigation icons: a blue circular arrow, a blue play button, a blue 'CC' icon, and a blue circular arrow.

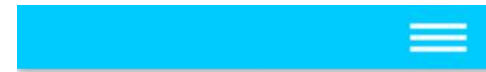
Text einblenden ^



Timeline slider with a blue dot at approximately 25%.

Navigation icons: a blue circular arrow, a blue play button, a blue 'CC' icon, and a blue circular arrow.

Text einblenden ^



Vorher



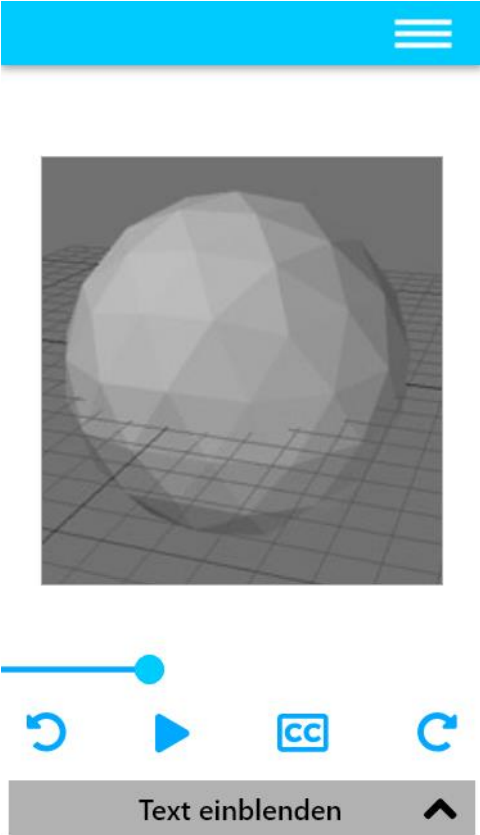
Nacher

Timeline slider with a blue dot at approximately 25%.

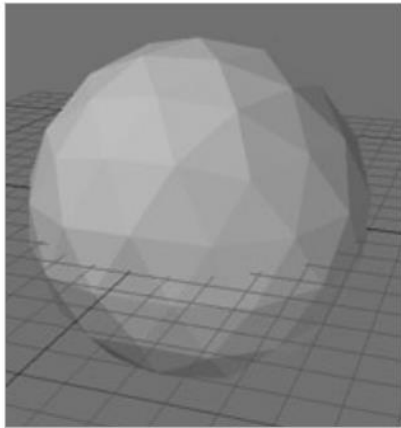
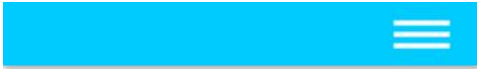
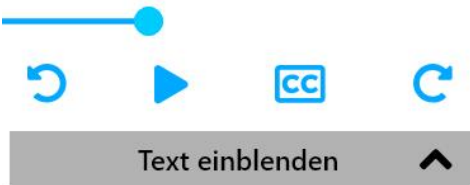
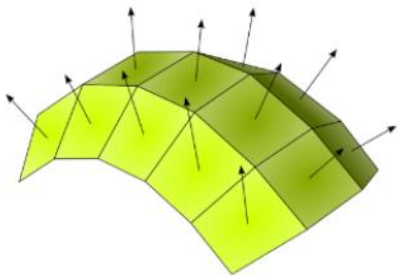
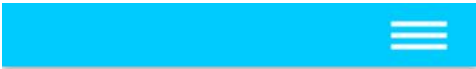
Navigation icons: a blue circular arrow, a blue play button, a blue 'CC' icon, and a blue circular arrow.

Text einblenden ^

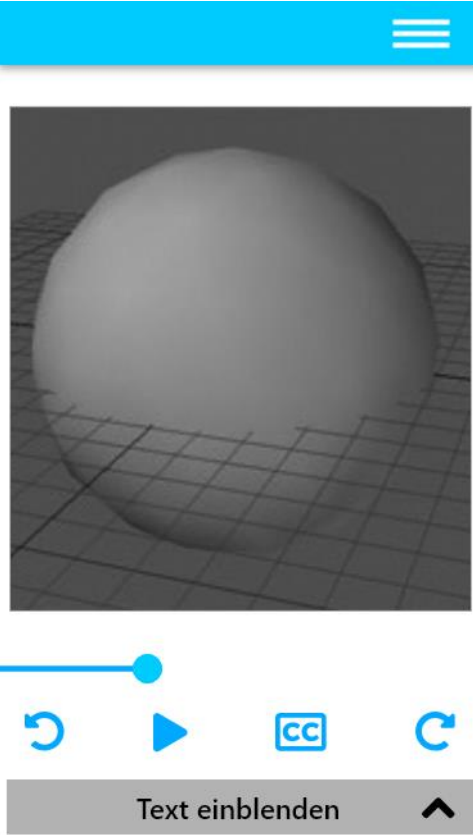
10.6 (A) Flat-Shading

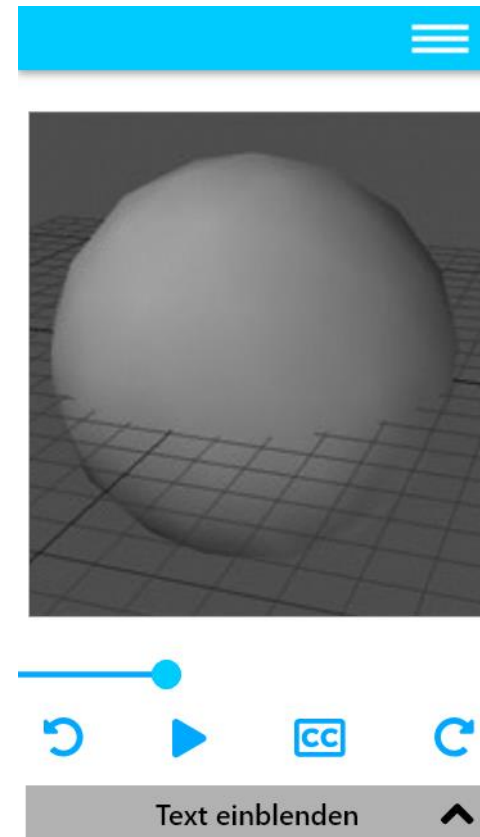
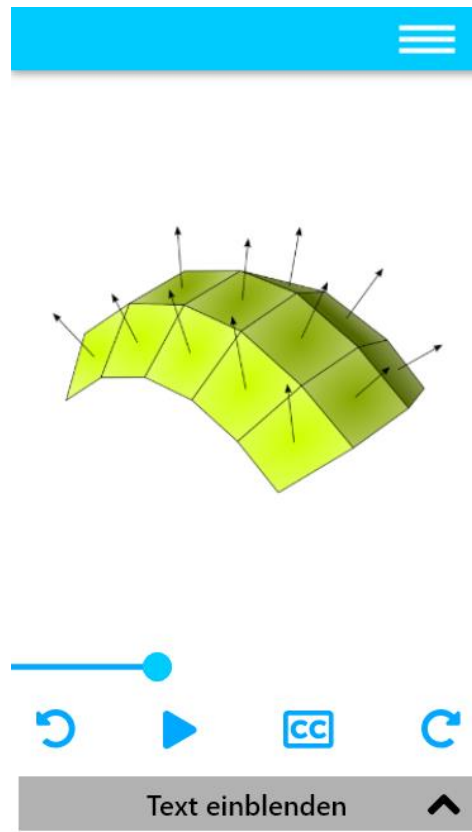
Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>110601 Flat-Shading, manchmal auch Constant-Shading genannt, ist ein sehr einfaches Schattierungsverfahren, da pro Polygon nur eine Farbe möglich ist. Wenn man z.B. ein Dreieck als Polygon nimmt, wird der Farbwert unter anderem aus dem Flächen-Normalenvektor, der Flächenfarbe und der Lichtintensität berechnet.</p> <p>Danach werden alle Pixel des Polygons auf diese Farbe gesetzt. Als Ergebnis erhält man dann, besonders bei gekrümmten Oberflächen, eine Facettenartige Darstellung. Das ist auch der größte Nachteil des Flat-Shading, weil es dadurch zum sogenannten Mach-Band-Effekt kommt, wodurch die entstandenen Kanten besonders stark vom menschlichen Auge wahrgenommen werden.</p> <p>110602 Um die facettenartige Darstellung zu vermindern, muss die Anzahl der Polygone erhöht werden, wodurch der Rechenaufwand aber steigt. Aufgrund der genannten Nachteile kommt das Flat-Shading meistens bei Objekten mit ebenen</p>	<p>110601 - Einfaches Schattierungsverfahren - Eine Farbe pro Polygon - Facettenartige Darstellung führt zu Mach-Band-Effekt</p> <p>110602 - Anzahl der Polygone erhöhen, um Darstellung zu verbessern</p>	<p>110601 Anhand eines Polygons wird gezeigt wie die Fläche, mithilfe des Flächen-Normalenvektors, gefärbt wird. Danach sieht man eine Kugel die aus Polygonen besteht.</p> <p>110602 Die Anzahl der Polygone wird erhöht, um zu zeigen wie sich der Mach-Band-Effekt verringert.</p>

	Flächen wie z.B. Quader, Würfel oder Pyramiden zum Einsatz.		
--	---	--	--

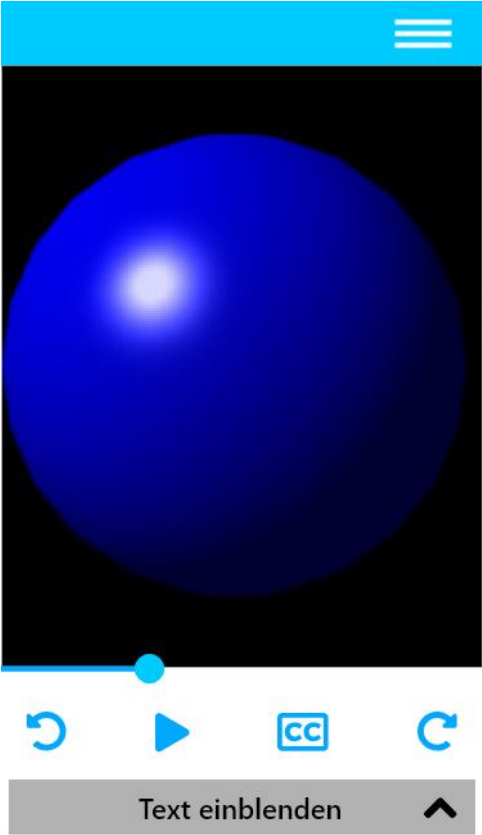


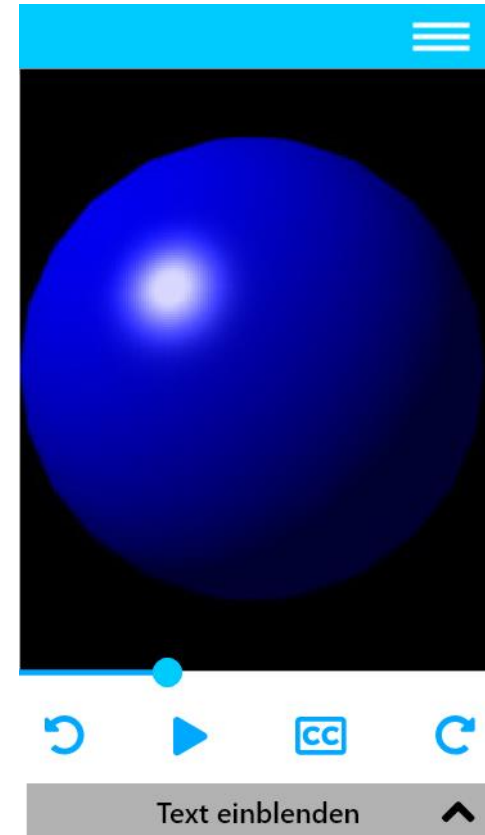
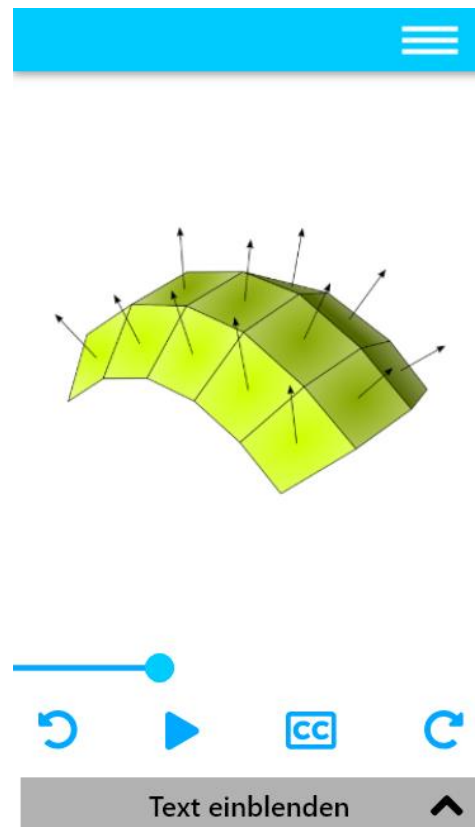
10.7 (A) Gouraud-Shading

Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>110801 Das Gouraud-Shading wurde nach seinem Entwickler Henri Gouraud benannt, der es erstmals 1971 vorstellte.</p> <p>110802 Das Besondere am Gouraud-Shading ist, dass im Gegensatz zum Flat-Shading, Farbverläufe dargestellt werden können. Dafür werden die Normalenvektoren an den Vertices berechnet. Diese erhält man durch den Mittelwert der Normalen aller angrenzenden Polygone. Danach werden durch Interpolation die Farbwerte an den Vertices berechnet.</p> <p>110803 Durch dieses Verfahren erscheinen die Kanten der Polygone weniger hart, wodurch Objekte besser rund oder gekrümmt dargestellt werden können. Ein Nachteil ist die bei manchen Objekten fehlerhafte Darstellung von Glanzlichtern und das Vorkommen von Sprüngen im Farbverlauf.</p>	<p>110801 - 1971 vorgestellt</p> <p>110802 - Darstellung von Farbverläufen - Berechnung mit Hilfe von Normalenvektoren</p> <p>110803 - Für gekrümmte Objekte geeignet - Nachteil: Fehlerhafte Darstellung von Glanzlichtern</p>	<p>110801 Der Erfinder wird kurz eingeblendet.</p> <p>110802 Anhand eines Polygons wird gezeigt, wie die Fläche gefärbt wird. Dafür werden die Normalenvektoren beispielhaft an einem Polygon dargestellt.</p> <p>110803 Später sieht man eine Kugel die aus Polygonen besteht.</p>

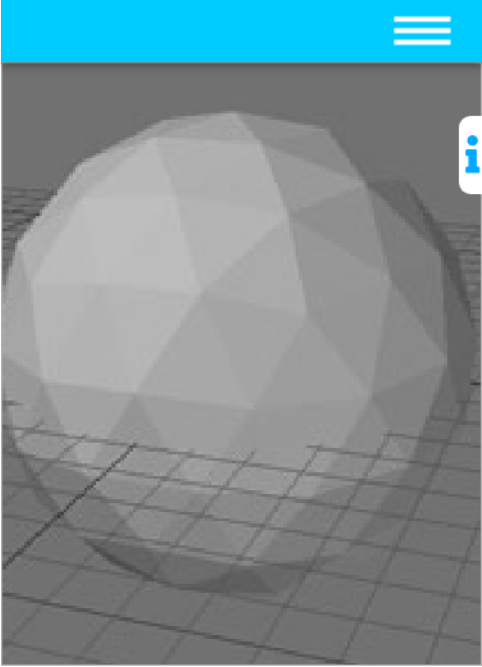


10.8 (A) Phong-Shading

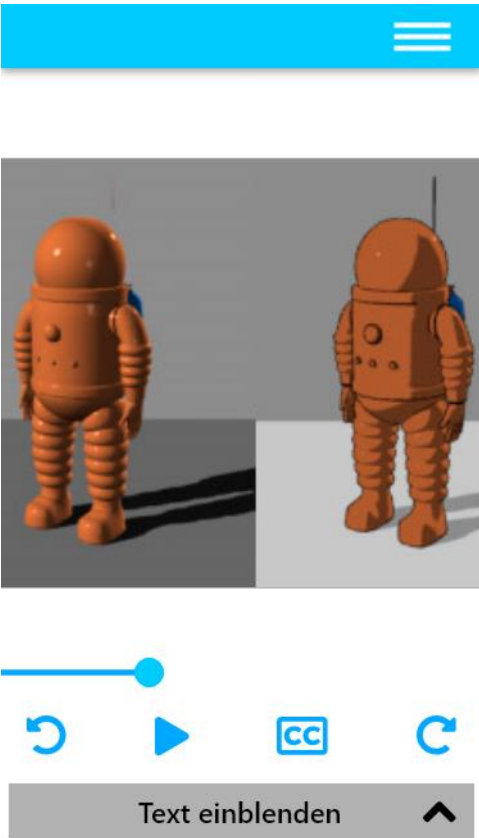
Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>110901 Das Phong-Shading, benannt nach seinem Entwickler Bùi Tường Phong, wurde erstmals 1975 vorgestellt.</p> <p>110902 Bei diesem Verfahren werden zu Beginn, wie beim Gouraud-Shading auch, die Normalen an den Vertices eines Polygons berechnet. Daraufhin wird beim Einfärben der Pixel eine Normale zwischen den Eckpunktnormalen interpoliert, mit der Die Farbe entsprechend der Beleuchtung ausgewertet wird. Dadurch erhält jedes Pixel die entsprechende Beleuchtung und somit auch die korrekte Farbe.</p> <p>110903 Das Phong Shading liefert aufgrund von glänzenden Oberflächen ein realistischeres Ergebnis als das Gouraud Shading, ist aber auch deutlich rechenintensiver.</p>	<p>110901 - 1975 vorgestellt</p> <p>110902 - Berechnung mit Normalen - Beleuchtung für jeden einzelnen Pixel</p> <p>110903 - Nachteil: rechenintensiver</p>	<p>110901 Der Erfinder wird kurz eingeblendet.</p> <p>110902 Anhand eines Polygons wird gezeigt wie die Fläche mithilfe der Normalen gefärbt wird.</p> <p>110903 Danach sieht man eine Kugel die aus Polygonen besteht.</p>



10.9 (I) Vergleich zwischen Flat-, Gouraud - und Phong-Shading

Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
 <p>Gouraud-Shading <input type="radio"/></p> <p>Flat-Shading <input checked="" type="radio"/></p> <p>Phong-Shading <input type="radio"/></p>	<p>111001</p> <p>Hier kannst du die verschiedenen Shader anhand eines Objekts vergleichen, indem du unten einen Shader auswählst.</p>		<p>111001</p> <p>Man kann die verschiedenen Shader an einem Objekt, in dem Fall einer Kugel, anwenden. Durch diese Interaktion kann man gut erkennen, welche Unterschiede es zwischen den Shadern gibt und welchen Einfluss sie auf das Endergebnis haben.</p>

10.10 (A) Toon-/Cel-Shading

Screen	Sprechertexte	Stichwörter / Notizen	Regieanweisungen
	<p>111101 Beim Toon-Shading, auch Cel Shading genannt, handelt es sich um eine Technik zum nicht-fotorealistischen Rendern von 3D-Computergrafiken. Als Ergebnis erhält man bei diesem Verfahren eine Optik, die der von gezeichneten Comics oder Zeichentrickfilmen entspricht.</p> <p>111102 Um diesen Effekt zu erhalten, wird auf weiche Verläufe verzichtet und es kommen nur drei oder vier Helligkeitsstufen zum Einsatz. In der Regel sind das weiß, hellgrau und dunkelgrau. Außerdem verzichtet man meistens auf eine Textur und verwendet nur einzelne Farbtöne.</p> <p>111103 Um die schwarzen Linien zu erhalten, welche die innere und äußere Kontur des Objekts darstellen, invertiert man Polygone die aufgrund der Perspektive nicht sichtbar wären. Dafür wird das Backface Culling, welches nicht sichtbare Polygone aufgrund der Performanceverbesserung entfernt, rückgängig gemacht. Dies wird teilweise mehrmals mit leichten Variationen durchgeführt,</p>	<p>111101 - nicht-fotorealistisches Rendern - Comic-Optik</p> <p>111102 - 3-4 Helligkeitsstufen - einzelne Farbtöne</p> <p>111103 - Intervenieren von Polygonen um Konturen zu erhalten</p>	<p>111101 Zuerst wird gezeigt wie ein Toon-Shader in der Praxis aussieht.</p> <p>111102 Dann wird Schritt für Schritt gezeigt, wie der Toon-Shader auf ein normales Objekt angewendet wird. Als erstes werden die Farben und die Helligkeitsstufen reduziert.</p> <p>111103 Als nächstes wird das Backface Culling rückgängig gemacht, um eine schwarze Linie als Kontur zu erhalten. Das wird an einem Ausschnitt des Objekts gezeigt, an dem sich eine Krümmung befindet.</p>

	um eine bessere Kontur zu erhalten. Die neu hinzugefügten Polygone werden zum Schluss schwarz gefärbt.		
--	--	--	--

