OpenGL

# OpenGL是什么，能为我们做什么？

OpenGL（Open Graphics Library）是一个跨平台、跨语言的开放式图形编程接口（API）标准。它用于渲染2D和3D矢量图形，通过与计算机的GPU（图形处理器）通信，实现硬件加速的图形渲染。简单来说，它是一套规范，定义了软件如何高效地命令显卡绘制复杂图形。

**OpenGL 只定义函数名、参数和功能标准，具体实现由显卡厂商（如NVIDIA/AMD）在驱动程序中完成。**开发者无需了解不同GPU的机器指令（如NVIDIA PTX或AMD GCN），只需调用统一的OpenGL API，驱动会将其“翻译”成当前硬件的可执行代码。

OpenGL只是一个允许我们控制显卡的规范

## 现代OpenGL的着色器：

OpenGL 的着色器（Shader）是用特殊的编程语言（GLSL，OpenGL Shading Language）编写的小型程序，它们直接在GPU上运行，负责控制图形渲染管线中的关键计算步骤。你可以将着色器理解为“注入到渲染流程中的自定义算法”，用于实现顶点变换、光照、颜色、纹理等效果的精细控制。

### 为什么需要着色器？

在早期OpenGL（固定管线时代），渲染效果（如光照、雾效）是由预定义的固定函数控制的，开发者只能通过参数调整，灵活性极低。而现代OpenGL（可编程管线）将核心计算过程开放给开发者，通过编写着色器，你可以：

* 完全掌控渲染的数学与物理过程
* 实现任意复杂的视觉效果（如卡通渲染、水波纹、动态光影）
* 最大化发挥GPU并行计算能力

现代OpenGL必须使用着色器：固定管线已在OpenGL 3.1+中被废弃。一句话概括：着色器是GPU上运行的微型程序，通过编写GLSL代码，开发者能像指挥物理定律一样控制虚拟世界的视觉规则——从移动顶点到点亮像素，皆由你定义。

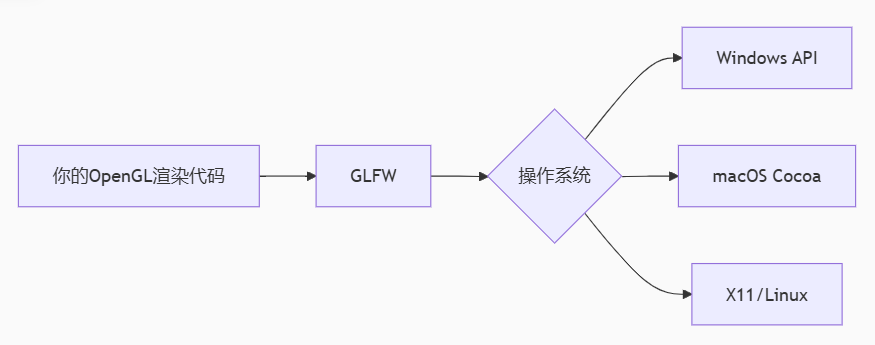
# OpenGL代码创建一个窗口并在窗口画一个三角形（GLFW库）

## GLFW是什么？

GLFW（OpenGL Framework）是一个轻量级、开源的跨平台库，专门用于创建和管理OpenGL渲染上下文所需的窗口、输入和事件系统。你可以将它理解为OpenGL的“启动器”和“控制台”——它不参与图形渲染本身，但为OpenGL提供了一个运行环境。

OpenGL本身只关注图形渲染，但渲染需要基础环境：

* ❌ 无法创建窗口或处理操作系统交互
* ❌ 无法读取键盘鼠标输入
* ❌ 无法管理窗口事件（如缩放、关闭）





GLFW 本质上是位于 OpenGL 之上的一层抽象 API，但它不参与图形渲染本身，而是专注于为 OpenGL（或 Vulkan/OpenGL ES）提供运行环境的基础设施。



类比：



GLFW 是 OpenGL 的“服务层”，它提供渲染所需的窗口环境，而 OpenGL 专注图形计算。两者协同工作，但各司其职。

1. 底层：操作系统与硬件

* 操作系统（Windows/macOS/Linux）：提供原生图形接口（如WGL/GLX/Cocoa）。
* 显卡驱动：实现 OpenGL 规范，将 API 调用转为 GPU 指令。
* GPU：执行实际渲染计算。

2. 中层：OpenGL API

图形渲染的核心层（负责绘制三角形、纹理贴图、着色器等）。

3. 上层：GLFW

角色：OpenGL 的“服务提供者”，解决以下问题：

* ✅ 窗口创建：生成一个支持 OpenGL 渲染的窗口。
* ✅ 上下文管理：绑定 OpenGL 与当前窗口。
* ✅ 输入处理：转换键盘/鼠标动作为可读事件。
* ✅ 事件循环：管理窗口缩放、关闭等系统事件。

## 下载GLFW

<https://www.glfw.org/>

自己不想编译看源码就下载官方编译好的文件。

## VS2022链接GLFW

### 静态链接和动态链接的区别

* ‌静态链接‌：在编译阶段完成，库代码（如.a或.lib文件）被直接合并到可执行文件中。‌‌‌‌
* ‌动态链接‌：在程序运行时加载共享库（如.so或.dll），仅记录库的引用信息。‌‌

‌文件与内存特性‌：

静态链接：可执行文件较大（包含所有库代码）。内存占用高（多程序重复加载相同库）

动态链接：可执行文件较小（仅含引用信息）。内存占用低（多程序共享同一库副本）。

维护与更新：

静态链接：库更新需重新编译程序，维护成本高。

动态链接：库可独立更新，无需重新编译程序，但可能引发版本冲突（如“DLL地狱”）。

适用场景：

静态链接：嵌入式系统、独立分发程序或对启动速度要求高的场景。

动态链接：大型软件、插件化架构或需频繁更新库的场景。??

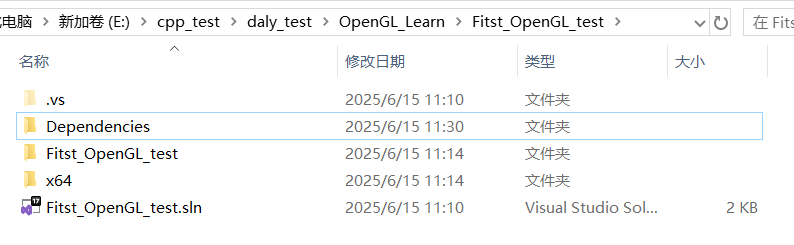
性能差异

静态链接启动更快（无库加载开销），但现代操作系统对动态库有缓存机制，实际差异可能不明显。

### 我们采用静态链接

1.拷贝GLFW官网的Documentation的示例文件，然后粘贴到自己的vs项目中。

2.打开自己VS项目的方案文件路径，创建一个Dependencies文件夹：

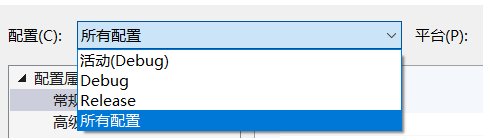


在Dependeices里面创建一个文件夹GLFW，把之前下载的压缩包中的include和lib-vc2015粘贴到GLFW文件夹内：

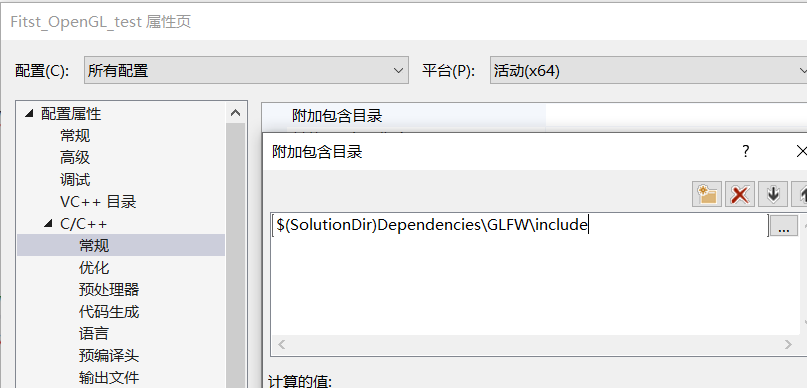


3.让自己的项目的“包含目录”包含include文件夹：

右键项目，属性，先选择所有配置：

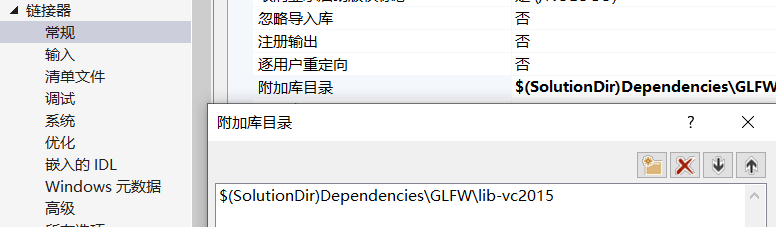


在C/C++，常规的附加包含目录输入：$(SolutionDir) 代表着项目的根目录，然后输入include的相对路径，这样可以在其他电脑上也能使用这个路径：

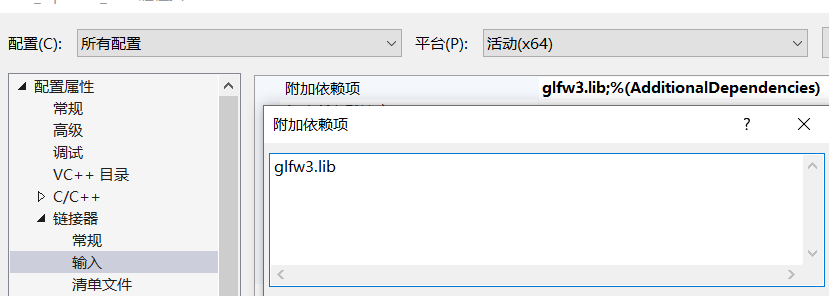


4.让自己项目的“库目录”包含lib文件：

在链接器，常规，附加库目录：包含lib-vc2015：

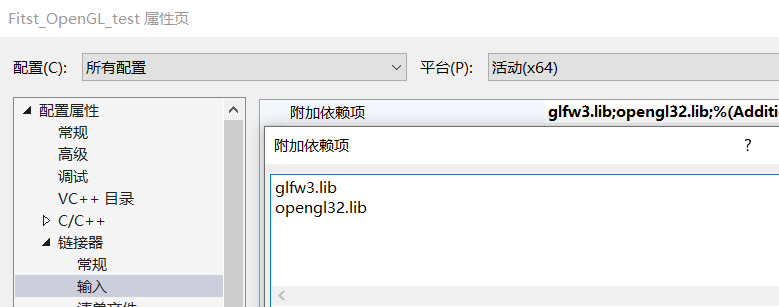


5.在链接器，输入，附加依赖项中添加： glfw3.lib

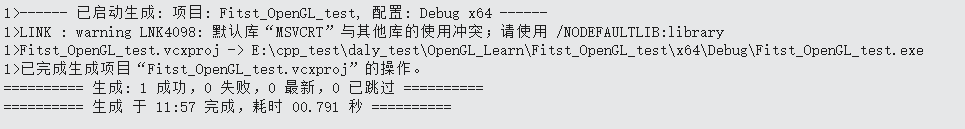


6.此时按f5，发现编译成功但是链接失败。是因为我们在实例中调用了OpenGL的函数，但是没链接OpenGL：

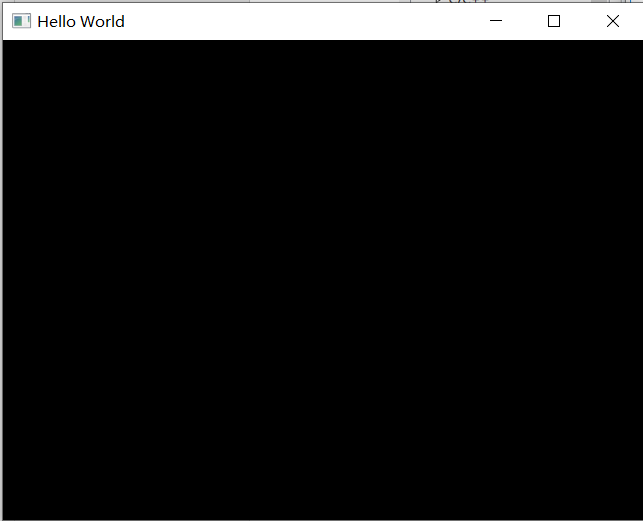
再次在链接器，输入，附加依赖项中添加： opengl32.lib



7.右键项目生成，可以看到，项目已经生成成功了：

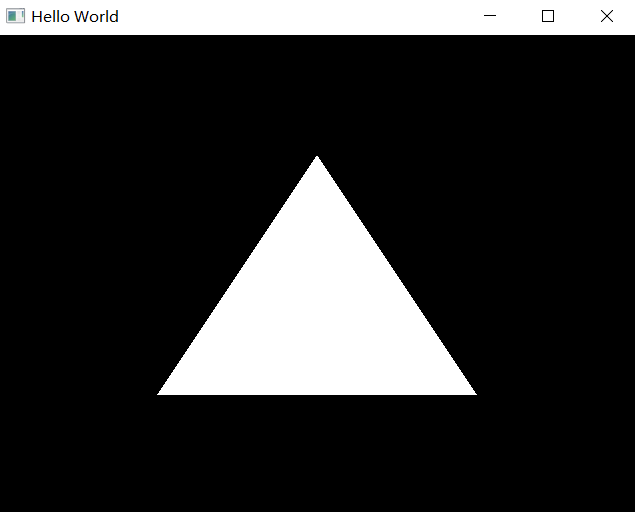
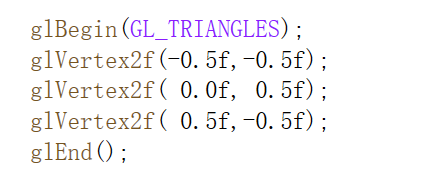


8.点击运行，可以看到生成了一个黑窗口：



## 在之前的黑窗口上创建一个三角形（GLFW库实现）

在代码中添加：



就会在之前画的黑色窗口中显示一个三角形，坐标为代码所示。

原点（0, 0）位于屏幕的中心。

* x 坐标的范围是从 -1 到 1，表示屏幕的水平方向。-1 表示屏幕的最左边，1 表示屏幕的最右边。
* y 坐标的范围是从 -1 到 1，表示屏幕的垂直方向。-1 表示屏幕的最下边，1 表示屏幕的最上边。

# GLEW库

## GLEW介绍

### GLEW产生的背景

GLEW（OpenGL Extension Wrangler Library）是用于处理OpenGL扩展的库。

OpenGL 是一个跨语言、跨平台的编程接口，用于渲染 2D、3D 矢量图形。随着图形硬件的发展，出现了许多新的 OpenGL 扩展功能。这些扩展功能允许开发者利用新的图形硬件特性来实现更复杂的图形效果。然而，不同厂商的显卡支持的 OpenGL 扩展可能不同，并且不同版本的 OpenGL 也有差异。GLEW帮助开发者处理这些复杂的扩展情况。

### GLEW工作原理

GLEW 会在程序运行时自动检测当前使用的 OpenGL 驱动程序所支持的扩展。它提供了一组易用的函数和宏定义，使得开发者可以方便地访问这些扩展功能。例如，对于每个 OpenGL 扩展函数，GLEW 会生成一个函数指针，并通过检测机制来确定该函数是否可用。如果可用，开发者就可以像使用普通的 OpenGL 函数一样来调用这些扩展函数。

### GLEW优点

* 自动检测 ：减少了开发者手动检查 OpenGL 扩展支持情况的工作量。在没有 GLEW 的情况下，开发者需要自己编写代码来判断显卡是否支持某个特定的扩展，这既繁琐又容易出错。而 GLEW 可以自动完成这个检测过程，提高了开发效率。
* 跨平台支持 ：在 Windows、Linux 和 macOS 等多个操作系统平台上都可以使用 GLEW。这使得开发者能够更容易地编写跨平台的图形应用程序，不用担心不同平台下 OpenGL 扩展处理的不同之处。
* 易于使用 ：它提供了一个简单易懂的接口。对于大多数扩展函数，开发者只需要包含 GLEW 的头文件并正确初始化，就可以立即使用这些函数。

### 典型应用场景

* 在游戏开发中，游戏通常需要利用各种高级的图形特效，这些特效往往依赖于 OpenGL 扩展。GLEW 可以帮助游戏开发者快速地集成这些扩展功能，如阴影贴图、高级纹理等功能，以提高游戏的视觉质量。
* 对于图形渲染软件，如 3D 建模工具和科学可视化软件，GLEW 也非常重要。这些软件需要充分利用现代显卡的硬件加速能力来渲染复杂的图形场景，GLEW 使得软件能够方便地访问各种 OpenGL 扩展来实现高效、高质量的图形渲染。

### GLEW 的核心功能

GLEW的核心使命是简化现代OpenGL函数指针的加载过程。

|  |  |
| --- | --- |
| 功能 | 说明 |
| 自动加载函数指针 | 一次性加载OpenGL 1.0到最新版（如4.6）的所有标准函数 |
| 扩展支持检测 | 检查硬件是否支持特定扩展（如 if(GLEW\_ARB\_geometry\_shader4) ） |
| 跨平台兼容 | 支持Windows/macOS/Linux（注意：macOS需额外处理） |
| 轻量级 | 仅头文件 glew.h + 源文件 glew.c（或预编译库），无复杂依赖 |
| 错误处理 | 明确返回初始化状态，避免崩溃 |

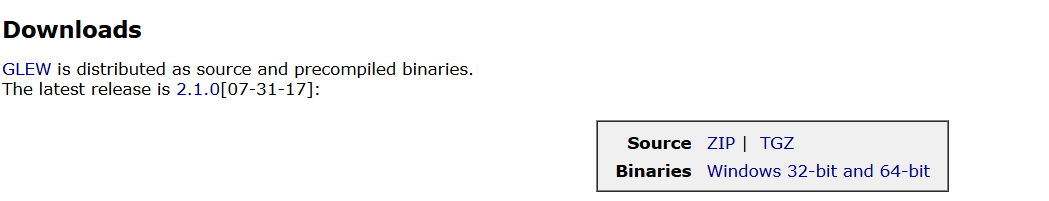
GLEW 是OpenGL开发的“钥匙扣”：

它把散落在显卡驱动中的函数指针（钥匙）统一收集管理，让你无需手动寻找即可直接调用 gl\* 系列函数。虽然现代替代品（如GLAD）更灵活，但理解GLEW仍能加深你对OpenGL底层机制的认识。

## 下载GLEW

访问GLEW官网：<https://glew.sourceforge.net/>进行下载。

如果不想看源码，直接下载二进制Binaries版本：



## VS2022链接GLEW

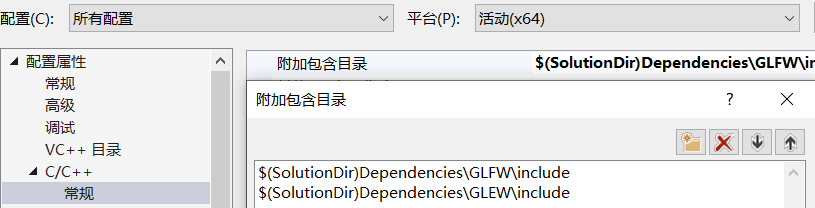
### 和之前链接GLFW一样，我们采用静态链接

1.把下载好的文件解压，也放在Dependencies文件夹内，改名为GLEW：



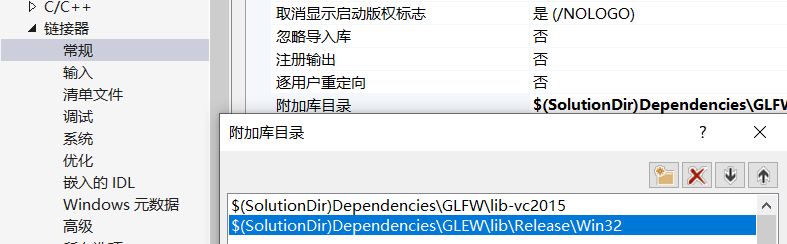
doc文件夹内包含了需要的各种文档。

2.同样在C/C++，常规，附加包含目录中加入include的相对路径：

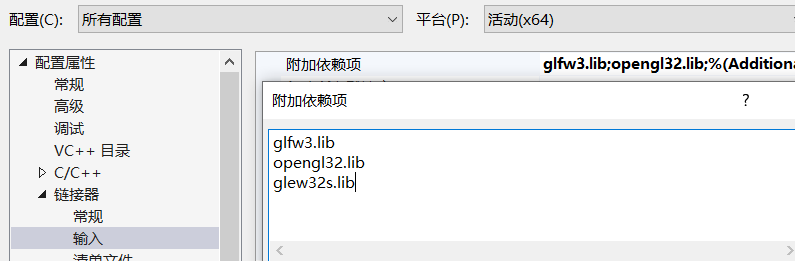


在链接器，常规，附加库目录中加入glew32s.lib的相对路径：

注意：32位在Win32文件夹，64位在x86文件夹



3.在链接器，输入中加入glew32s.lib：



至此就配置完成了。

### 使用现代OpenGL的函数

1.添加头文件：

为什么要GL/？因为我们的包含目录到glew.h之间还有一个GL文件夹。

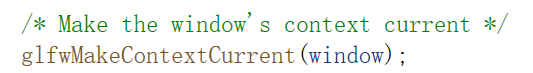
2.初始化glew：

但是在我们运行之后，发现报错。这是因为头文件glew.h要放在glfw3.h之前。所以我们要把glew.h放在所有OpenGL头文件之前。

3.这样右键生成，会发现编译没错了。但是有链接错误。在C/C++，预处理器，预处理器定义中添加：GLEW\_STATIC



自此点击生成成功生成。

注意：使用要先初始化OpenGL上下文，也就是该函数要放在后面。

我们使用GLEW就可以访问所有的OpenGL函数了，可以使用任何版本。我们浏览GL/glew.h文件中的内容，就会发现它里面全是OpenGL的函数指针。

### 打印OpenGL当前版本

在初始化上OpenGL下文之后就可以打印OpenGL当前版本：

std::cout << glGetString(GL\_VERSION) << std::endl;





# GLAD库

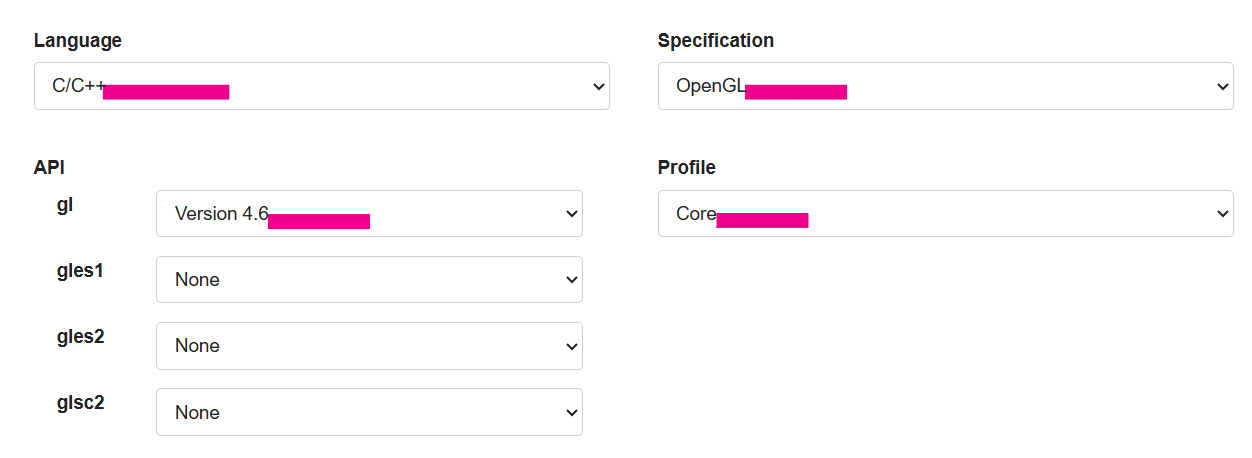
## GLAD介绍

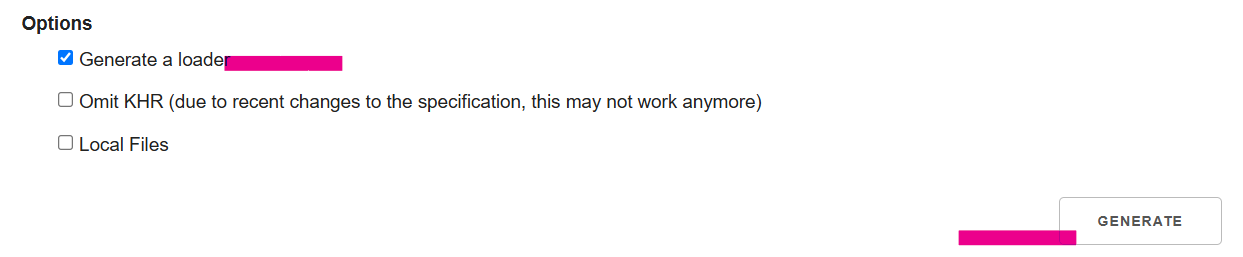
GLAD和GLEW一样，都是用来动态加载OpenGL函数指针的库。一个更现代、灵活、轻量的生成式 OpenGL (及其他API) 加载库。GLAD是目前最新，也是最流行的库。

## 下载GLAD

GLAD是一个开源的库。GLAD的配置与大多数的开源库有些许的不同，GLAD使用了一个在线服务：<https://glad.dav1d.de> 。在这里我们能够告诉GLAD需要定义的OpenGL版本，并且根据这个版本加载所有相关的OpenGL函数。

打开GLAD的在线服务，将语言(Language)设置为C/C++，在API选项中，选择3.3以上的OpenGL(gl)版本（LearnOpenGL使用的是3.3版本，我下载的是最新版）。之后将模式(Profile)设置为Core，并且保证选中了生成加载器(Generate a loader)选项。现在可以先（暂时）忽略扩展(Extensions)中的内容。都选择完之后，点击生成(Generate)按钮来生成库文件。





GLAD现在应该提供给你了一个zip压缩文件，包含两个头文件目录，和一个glad.c文件。将两个头文件目录（glad和KHR）复制到你的Include文件夹中（然后在包含目录包含这个路径），并添加glad.c文件到你的工程中。

经过前面的这些步骤之后，你就应该可以将以下的指令加到你的文件顶部了：

# 现代OpenGL绘制三角形

电脑上的渲染通常是从三角形开始的‌。我们绘制三角形需要**顶点缓冲区**和**着色器**。

## 顶点缓冲区

顶点缓冲区 (Vertex Buffer)，是指一块存储在图形处理单元内存 (GPU Memory / VRAM) 中的特殊内存区域，专门用来存放构成渲染对象几何形状的顶点数据。（只是存数据的内存缓冲区？）

核心作用就是：高效、批量地将顶点数据从你的应用程序（CPU 端）传输并存储到 GPU 上，供 GPU 在渲染时快速访问。

它是OpenGL的内存缓存但是是在GPU上。

## 着色器

着色器运行在GPU，告知GPU如何解释顶点缓冲区中的数据以及如何把它放到我们屏幕上。告诉 GPU 如何“绘制”或“着色”物体的各个部分。

*我们用C/C++代码写的东西都是在CPU上运行，CPU 配置好渲染环境和数据，并通过绘制指令通知 GPU：“现在开始用当前设置执行渲染！”。一旦在CPU上发出了绘制指令，GPU 按固定管线流程调用着色器进行绘制，显示在屏幕。*

## 状态机

状态机（State Machine）用于描述一个系统如何基于当前状态和输入事件，按规则转移到新状态并执行相应动作的数学模型。一种将系统行为建模为 状态 + 事件 → 转移 + 动作 的范式。

OpenGL自身是一个巨大的状态机(State Machine)，一系列的变量描述OpenGL此刻应当如何运行。渲染行为由一组全局状态变量控制，API调用本质上是修改这些状态或触发基于当前状态的渲染操作。

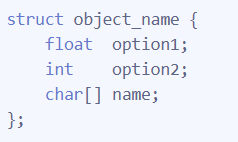
OpenGL的状态通常被称为OpenGL上下文(Context)。我们通常使用如下途径去更改OpenGL状态：设置选项，操作缓冲。最后，我们使用当前OpenGL上下文来渲染。

假设当我们想告诉OpenGL去画线段而不是三角形的时候，我们通过改变一些上下文变量来改变OpenGL状态，从而告诉OpenGL如何去绘图。一旦我们改变了OpenGL的状态为绘制线段，下一个绘制命令就会画出线段而不是三角形。

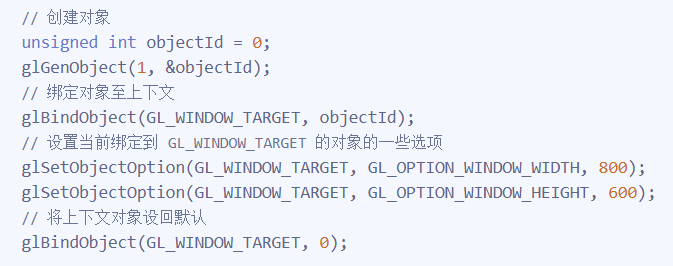
当使用OpenGL的时候，我们会遇到一些状态设置函数(State-changing Function)，这类函数将会改变上下文。以及状态使用函数(State-using Function)，这类函数会根据当前OpenGL的状态执行一些操作。只要你记住OpenGL本质上是个大状态机，就能更容易理解它的大部分特性。

## 对象

在OpenGL中一个对象是指一些选项的集合，它代表OpenGL状态的一个子集。比如，我们可以用一个对象来代表绘图窗口的设置，之后我们就可以设置它的大小、支持的颜色位数等等。可以把对象看做一个C风格的结构体(Struct)：

在这里我们使用的是C/C++自带的类型，但是其实可以使用OpenGL的类型，如“GLint”，使用OpenGL的类型的好处是保证了在各平台中每一种类型的大小都是统一的。你也可以使用其它的定宽类型(Fixed-width Type)来实现这一点。顶点缓冲区也算是对象。

下面这段操作展示了以后使用OpenGL时常见的工作流程

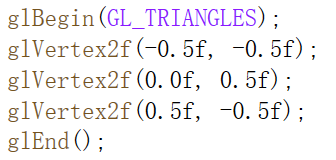


我们首先创建一个对象，然后用一个id保存它的引用（实际数据被储存在后台）。然后我们将对象绑定至上下文的目标位置（例子中窗口对象目标的位置被定义成GL\_WINDOW\_TARGET）。接下来我们设置窗口的选项。最后我们将目标位置的对象id设回0，解绑这个对象。设置的选项将被保存在objectId所引用的对象中，一旦我们重新绑定这个对象到GL\_WINDOW\_TARGET位置，这些选项就会重新生效。

使用对象的一个好处是在程序中，我们不止可以定义一个对象，并设置它们的选项，每个对象都可以是不同的设置。在我们执行一个使用OpenGL状态的操作的时候，只需要绑定含有需要的设置的对象即可。比如说我们有一些作为3D模型数据（一栋房子或一个人物）的容器对象，在我们想绘制其中任何一个模型的时候，只需绑定一个包含对应模型数据的对象就可以了（当然，我们需要先创建并设置对象的选项）。拥有数个这样的对象允许我们指定多个模型，在想画其中任何一个的时候，直接将对应的对象绑定上去，便不需要再重复设置选项了。

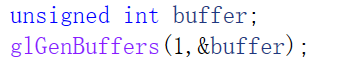
## 使用代码创建顶点缓冲区

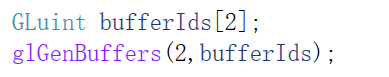
之前的代码使用的是传统OpenGL绘制三角形：

现在我们使用现代OpenGL进行绘制：

**创建顶点缓冲区**，顶点缓冲区包含顶点的数据。我们把它传到OpenGL的VRAM然后发出一个DrawCall指令：“根据缓冲区画出图形”，然后才能绘制出图形：

1.使用glGenBuffers()函数初始化顶点缓冲区：

第一个参数是要初始化的顶点缓冲区的数量，第二个参数是存储生成的缓冲区对象id（名称）。

当调用glGenBuffers时，OpenGL会为每个新生成的缓冲区对象分配一个唯一的id（名字，类似于标识符），这些名称会被存储在由第二个参数指向的内存空间中。如果想要生成2个顶点缓冲区，那么就用数组存储：

2.选择（绑定）顶点缓冲区：

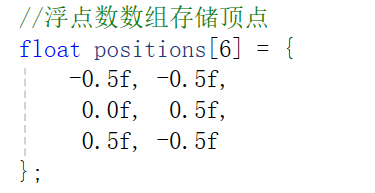
第一个参数是一个枚举值，用于指定缓冲区对象存储的目标，不同的目标值决定了缓冲区对象在 OpenGL 中的用途。第二个参数为缓冲区id（名字）。

GL\_ARRAY\_BUFFER 表示当前绑定的缓冲区对象将用于存储顶点属性数据（如顶点位置、颜色、法线、纹理坐标等）。

其他的枚举值如：

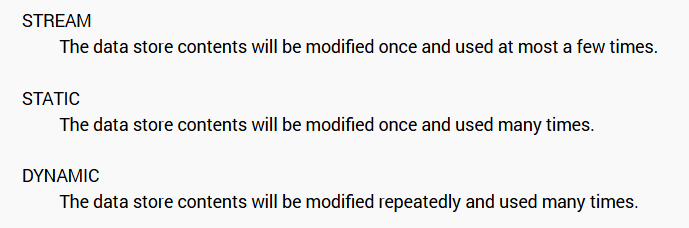
* GL\_ELEMENT\_ARRAY\_BUFFER：用于存储索引数据（index buffer），这些数据用于指示顶点的绘制顺序。
* GL\_UNIFORM\_BUFFER：用于存储统一变量（uniform variables），这些变量在着色器中是全局的。
* GL\_FRAMEBUFFER：用于绑定帧缓冲区对象（Framebuffer Object），用于自定义渲染目标。

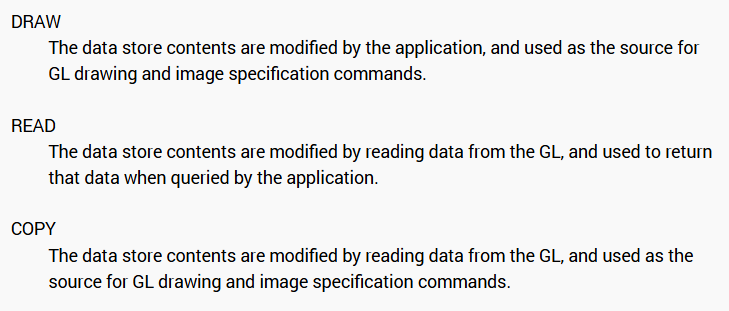
3.定义数据并且把数据放入顶点缓冲区：





这里，我们可以在<https://docs.gl> 中查询该函数：第四个参数usage，分别代表什么：





这里选择GL\_STATIC\_DRAW表示：数据存储内容将被修改一次并多次使用。自此传给OpenGL的数据就准备完毕了。

## OpenGL如何使用拿到的这些数据？

我们还未学习着色器，告知OpenGL这些数据是如何布局（使用和着色器紧密相连的函数glVertexAttributePointer()）。所以暂时使用glDrawArrays看看效果:

第二个参数：指定启用的数组中的起始索引。第三个参数：指定要渲染的索引数。

也可以使用glDrawElements（有索引缓冲区时使用）

疑问：glDrawArrays()函数是如何拿到之前创建的顶点缓冲区数据的？

我们之前使用了glBindBuffer(GL\_ARRAY\_BUFFER, buffer);

在这里绑定了buffer，表明了我们要绘制的是哪一个。

这就是状态机模式。类似于Photoshop的图册，我选择图层1，在图层1进行绘制，只会影响到图层1。如果没选择，它就不会绘制图层。所以在使用之前要选择绑定。

## 顶点属性和内存布局之glVertexAttribPointer()函数

之前代码的positions数组，只是表示了顶点的坐标，其实顶点属性不仅有这些。**顶点属性是用来描述顶点的几何和非几何信息的集合。**在创建和绑定顶点缓冲区对象之后（解绑顶点缓冲区之前），就可以告诉OpenGL,我们缓冲区的布局是什么。使用glVertexAttribPointer()函数（定义通用顶点属性数据的数组）：

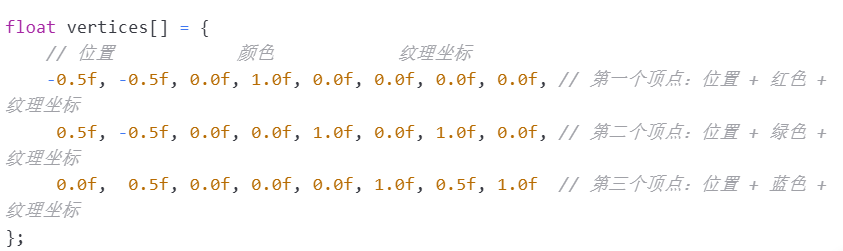
****

该函数的6个参数分别代表：

index：

指定要修改的通用顶点属性的索引。着色器要读取所有信息都是通过index索引。顶点属性索引的作用是将应用程序中定义的顶点数据与着色器程序中的输入变量关联起来。每个顶点属性（如位置、颜色、纹理坐标等）都需要一个唯一的索引来标识，这样 OpenGL 就知道如何将数据从应用程序传递到着色器中的相应变量。这里就定义0这个index为位置顶点属性索引。用来将应用程序中的顶点数据与着色器中的位置属性关联起来的。

如果还不理解，可以这样理解：我们一个float positions数组中包含了3种属性，顶点位置坐标（位置属性），颜色属性，纹理坐标属性（当然还可能包含更多属性）：

我们需要能说：我想让我的位置属性在index0处，颜色属性在index1处，纹理坐标属性在index2处。**这样当我开始从着色器和显卡读取数据时可以简单的引用它们。**如：给我index0，就能直接找到位置属性。当我们使用glVertexAttribPointer()函数定义颜色属性时，就可以把index设置为1。在着色器寻找颜色属性时就是用index1。

size

指定每个通用顶点属性的组件数。初始值为4。组件数：一个二维向量（如位置）有2个组件（x 和 y），一个三维向量（如法向量）有3个组件，一个四维向量（如颜色，包含 r、g、b、a）有4个组件。这里的2表示每个顶点属性有2个组件。

type

指定顶点数据的类型。

Normalized

让顶点数据的类型统一化（规范化）处理。如颜色我们是0-255表示rgb，但是要被规范为0-1才能在着色器中使用。可以让OpenGL替你完成这些操作。如果数据类型是整数类型（如GL\_INT或GL\_UNSIGNED\_INT），并且设置为GL\_TRUE，OpenGL会将整数数据映射到 [-1,1]（对于有符号整数）或 [0,1]（对于无符号整数）范围。对于浮点数类型（如 GL\_FLOAT），这个参数会被忽略。在这里，GL\_FALSE 表示不进行归一化。

stride

步长参数，表示连续顶点属性之间的字节偏移量。其实就是每个顶点之间的字节数(每个顶点的字节大小)。因为我们的float数组只包含了2维坐标信息，所以两个顶点之间的距离就为sizeof(float)\*2。如果是index中举的例子，那么距离就为sizeof(float)\*8。

pointer

偏移量参数，表示顶点属性在缓冲区中的起始位置。初始值为 0。其实就是每个属性的第一个组件在缓冲区的第几个字节偏移量。如代码中的0表示顶点属性从缓冲区的开头开始。如果是index中举的例子，那么颜色属性的就为：(void\*)(3 \* sizeof(float))，纹理坐标属性就为：(void\*)(6 \* sizeof(float))。要记得转换为指针类型。因为参数要求是 const void\* 类型，所以不能直接使用整数，需要将整数偏移量转换为 void\* 类型。这可以通过强制类型转换来实现，例如 (void\*)。后面如果确定了自己的参数，可以定义一些宏来进行表示，而不是直接数字表示。加强代码可读性。

**启动顶点属性：**

查询<https://docs.gl>中说：若要启用和禁用泛型顶点属性数组，请使用索引调用 glEnableVertexAttribArray 和 glDisableVertexAttribArray。

启动索引0：

自此我们就告知了OpenGL缓冲区布局是什么，如果我们运行，也是能看到三角形的，但是那是因为显卡驱动会为我们提供一个默认的着色器（如果我们没有提供自己的着色器）。接下来我们只需要编写一个自己的着色器就能在屏幕显示三角形了。

## 再谈着色器原理

一个着色器基本上就是一个运行在GPU上的一个程序（代码）。它是可以在计算机上以文本或者字符串形式编写的代码，然后我们可以把它给OpenGL。我们可以把它发送到显卡上，像其他程序一样编译它，链接它，然后像其它程序一样运行它，但是不同的是它实际上在我们的显卡上运行。而不像C++一样运行在CPU上。

问题：为什么需要写代码在GPU上运行？

在GPU上运行代码主要是为了利用其强大的并行计算能力和高效的图形处理能力，从而提升性能、实现复杂的图形效果，并降低CPU的负担。

* 核心原因： GPU拥有成千上万个核心和极高的内存带宽，专为大规模并行处理和高吞吐量而设计。
* 图形绘制： 这是并行处理的经典应用场景（像素、顶点并行计算），GPU天生为此而生。
* 更广泛的应用： GPU的能力远不止于图形。其并行架构使其成为加速科学计算、机器学习、数据分析等通用计算任务（GPGPU）的利器。
* 与CPU的对比： CPU是“跑车”，擅长快速完成复杂多变的单个任务（低延迟）。GPU是“巨型卡车”，擅长同时运送海量相同的货物（高吞吐量）。

在GPU上运行代码是为了：

1. 加速高度并行的任务： 无论是图形渲染还是通用计算，只要任务可以被分解成大量独立或半独立的小任务，GPU都能提供远超CPU的性能提升。
2. 利用专用硬件： 访问GPU上的专用单元（如Tensor Core, RT Core）以获得特定任务的极致加速。
3. 处理海量数据： 利用其高带宽内存高效处理需要移动大量数据的任务。

对于未来学习OpenGL和大多数图形编程，可能未来要把重点放到两种着色器上（90％）：顶点着色器，片段着色器（也叫像素着色器）

其他类型的着色器：细分曲面着色器，几何着色器，计算着色器等。

## 渲染管线，顶点着色器和片段着色器

渲染管线（也称为渲染管道）是计算机图形学中的一个核心概念，主要用于将三维场景的数据转换为最终的二维图像，呈现在屏幕上。就是在屏幕上从有数据到有结果的过程。

顶点着色器为我们试图渲染的每个顶点调用。如绘制三角形，我们有三个点，这意味着顶点着色器会被调用三次。每个顶点调用一次。并且顶点着色器的主要目的是告诉OpenGL：你希望这个定点在屏幕的什么位置。

像素着色器（或称片元着色器）是GPU渲染管线中的一个可编程阶段，它对光栅化后生成的每个像素（或片元）进行独立计算，决定该像素最终的颜色、透明度等属性。光栅化就是对确定定点后的图形进行填色。每个像素都会调用一次，像素着色器的主要目的是决定着这个像素应该是什么颜色。

渲染管线和这两个着色器的关系：

两个着色器是顺着管线的两种不同的着色器类型

* 顶点着色器 ：在几何处理阶段的顶点处理步骤中工作。它对每个顶点进行操作，执行诸如坐标变换、法线变换等操作，将顶点从模型空间转换到世界空间、相机空间和屏幕空间等。
* 片段着色器 ：在片段处理阶段工作，负责计算每个片段的最终颜色和深度等属性。它可以访问片段的插值后的顶点属性、纹理、光照信息等，并根据这些信息以及用户定义的算法来确定片段的最终颜色。

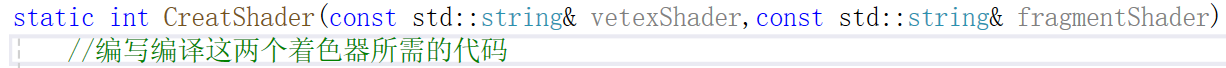
**注意：像素着色器一般会被调用成千上万次，如果要做一些操作在像素着色器中，也会被操作成千上万次。所以当需要优化和考虑性能时，在顶点着色器做一些关键操作可能是值得的，而不是在像素着色器中。也可以把数据从顶点着色器传递到像素着色器中。**

有些东西确实需要按像素进行计算，如光源，环境，纹理提供给表面的材质。一起来确定一个特定像素的正确颜色。

总结：为每个像素运行片段着色器，它决定了颜色输出。顶点着色器为每个顶点运行，它们决定了屏幕上的位置。这基本就是着色器的工作原理。有了这两个，你可以完成95％的图形编程。在游戏中有80％-90％是在这些着色器中完成的。但是，一些非常好看的图形的着色器可能需要数千行代码。

OpenGL着色器中的一切都是基于状态机工作的，这意味着你想起用一个着色器，要画一个三角形，你想要它用一个特定的着色器来画那个三角形。你要启动着色器，你也可以发送一些数据到着色器，就像之前我们从CPU发送顶点数据（以顶点缓冲区的形式）到GPU一样，我们也可以通过uniform的形式从CPU发送数据到我们的着色器。设置所有的状态，启用着色器，然后画出三角形。这就是着色器在OpenGL中工作的方式。

## 编写编译所用着色器代码



这里传入的参数就是着色器实际的源码，所以我们要提供两个着色器（顶点着色器和片段着色器），这些字符串只是实际的源代码。着色器可以是不同的变体，我们可以按照字面地直接写一个字符串，也可以在文件中读取它们，还可以作为二进制数据传入。有很多不同的方式可以编译着色器，进入着色器编译阶段。但是归根结底还是要为OpenGL提供一个字符串（你的着色器源码）。通常是在外部文件中加载这些。

在这个程序中，我们将这两个着色器链接到一个独立的着色器程序中，最终返回一个可用的 OpenGL 着色器程序对象 (shader program) 的 ID。这样我们就能绑定这个着色器并使用它。和顶点缓冲区一样。

在函数内：

1.创建一个着色器程序对象 (Shader Program Object)，返回一个无符号整数 (GLuint) 作为该对象的唯一标识符（句柄）：



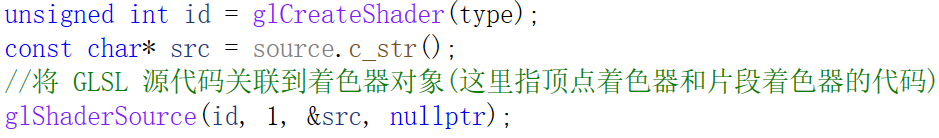
2.创建两个着色器对象：

由于顶点着色器和片段着色器的操作大多都相通，所以我们抽象出来一个函数来处理这两个初始化：



在该函数中，先使用函数glCreateShader();创建一个着色器对象。参数为着色器对象类型，返回着色器对象id。

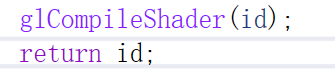
然后将GLSL源代码关联到着色器对象。使用glShaderSource()函数：



该函数的参数为：



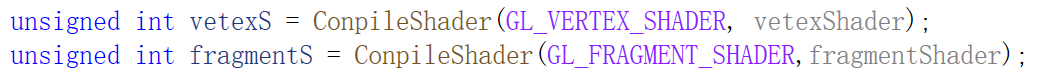
注：有的着色器代码可能为多段，所以第二个参数可能为1以上。第三个参数要指向源代码字符串数组的指针，所以我们才定义了src。第四个参数如果你不想它使用完整的字符串，就可以设置length。

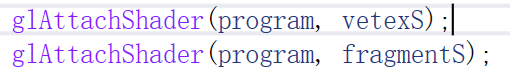
然后调用glCompileShader(),将 GLSL 编译为 GPU 指令，最好返回id即可：

这里着色器程序对象和着色器对象是不同概念：



3.在函数中调用：



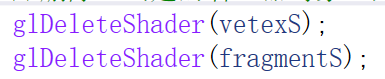
4.把两个编译好的着色器附加到程序中（都放到着色器程序对象中）：

5.把两个着色器链接到程序中：



6. 运行时验证着色器程序在当前 OpenGL 状态下的有效性：



7.删除我们的着色器，因为它们已经被链接到着色器程序对象中了：

8.最后返回色器程序对象id:

9.错误处理：

glGetShaderiv()函数查询着色器对象（shader object）状态信息。允许开发者获取着色器编译状态、源代码长度、日志长度等重要信息，是调试着色器的必备工具。





可查询参数：



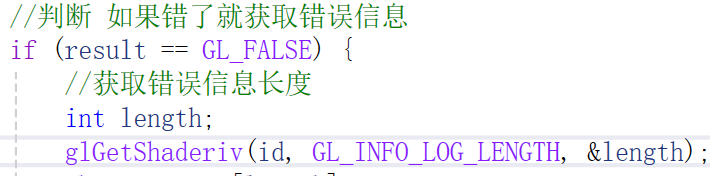
glGetShaderiv()这个函数，后缀的iv其实是有代表的：分别代表返回值类型和参数传递方式。



自此我们引入OpenGL 的类型后缀系统：



判断错误信息，先获取错误信息长度：



但是当我们想把错误信息存储在栈时，却发现并不能创建一个栈：因为此时，length实际上是一个变量，而不是常量，C++不能以任意的大小来生成栈。我们可以在堆上生成这些：不要忘记delete

我们也可以：



alloca可以在栈上为变长数组分配内存空间。

glGetShaderInfoLog()函数获取日志信息：



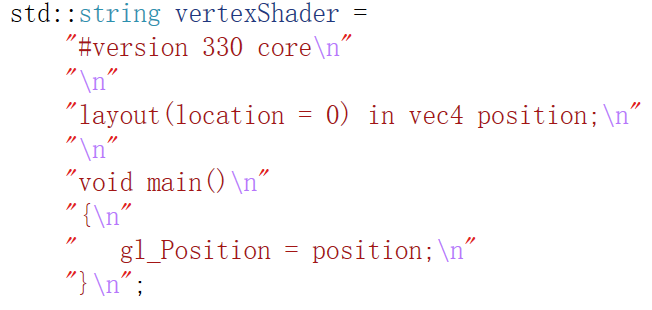
std::cout打印错误信息。

glDeleteShader()删除未编译成功的错误信息。

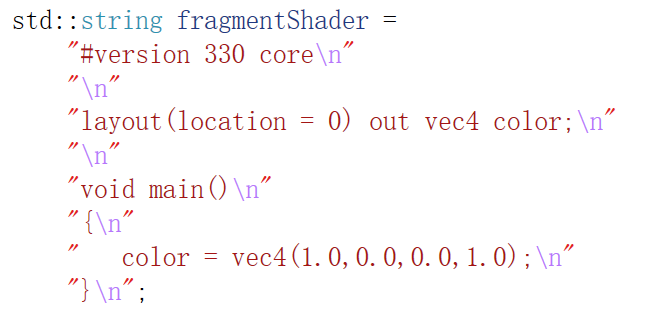
## 编写着色器

GLSL（OpenGL shading language）就是OpenGL着色器语言。

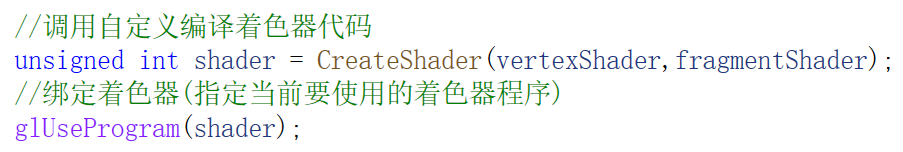
一个GLSL顶点着色器的源代码如下：



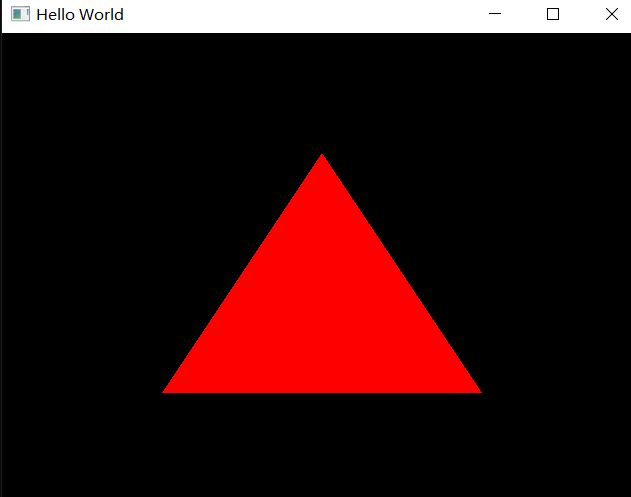
片段着色器代码如下：



随后使用：



点击运行就能生成一个红色的三角形了：



最后，不要忘记清理着色器：

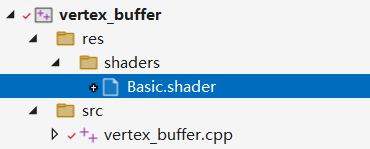


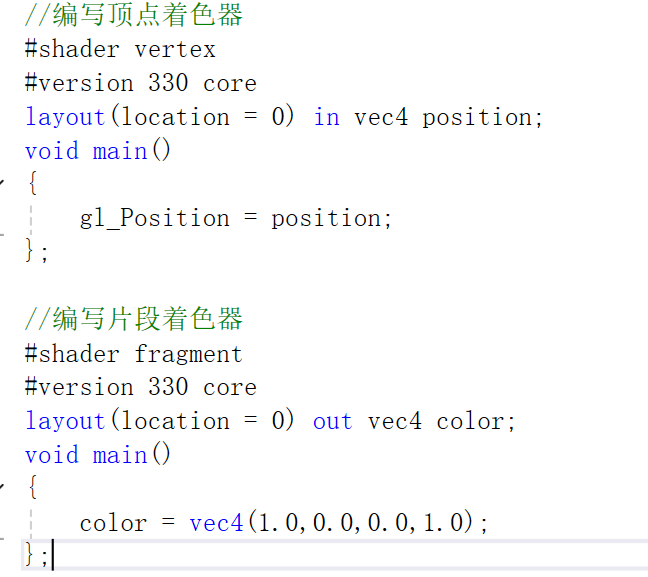
# 文件中处理着色器

之前传入着色器，是以字符串方式传入的。我们可以专门从一个文件中传入我们的着色器。我们先试着在同一个文件中放入“顶点着色器”和“片段着色器”两个着色器（类似DirectX）。如果着色器很复杂，可以将它们分开放在不同文件。

## 创建文件

在项目文件目录下，创建一个res文件夹。在其中创建一个shaders的文件夹，专门存放着色器。之后会有像纹理之类的其他资源文件。右键新建项，创建一个名为Basic.shader的文件

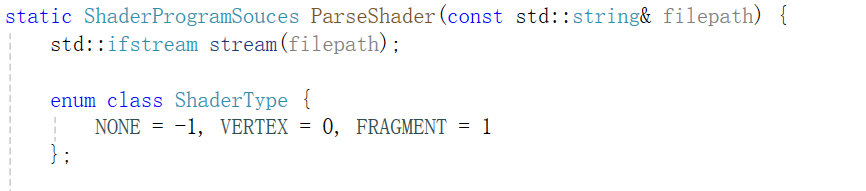
然后把之前的着色器代码放置到该文件中，并输入#shader vertex, #shader fragment进行区分：



## 在主函数读取文件，并把它分成两块字符串

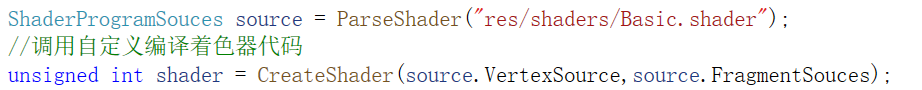
在主函数创建函数对文件进行读取：







修改代码：



运行就发现，已经读取成功，显示红色三角形。

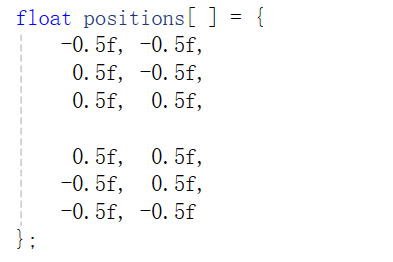
# 索引缓冲区

引入问题：之前都在画三角形，如何画一个长方形？

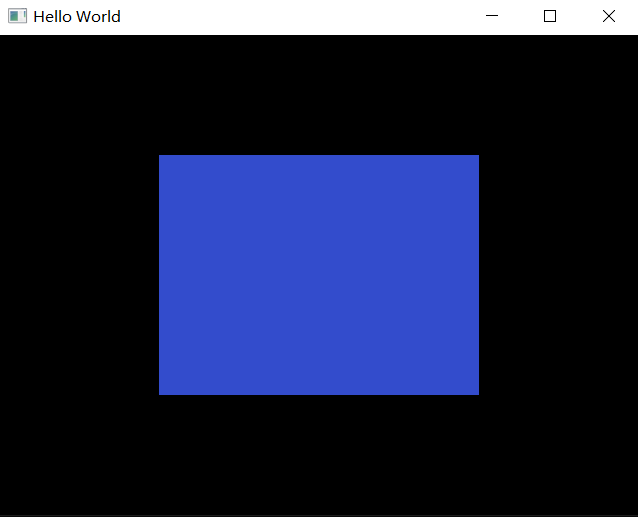
## 为什么说：GPU所做的一切东西，都可以归结到三角形。

三角形是GPU在3D图形渲染中处理的核心图元，因为它具有数学上的简洁性、计算上的高效性、硬件并行化的天然适配性以及历史形成的成熟生态系统支持。它就像图形世界的“原子”，所有复杂的物体表面最终都由它构建，GPU的图形流水线也围绕高效处理海量三角形进行了深度优化。因此，“一切都归结于三角形”这个说法，精准地概括了传统GPU图形渲染流水线的核心运作模式，尽管现代GPU的能力已经远远超出了纯图形范畴。

## 绘制长方形



改动这两行代码，运行，发现画出两个三角形拼接而成的长方形：

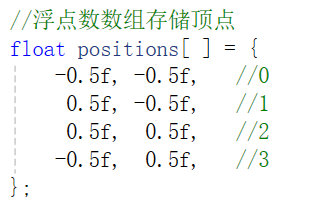


## 但是这里有很多点的坐标重复了（使用索引缓冲区解决）

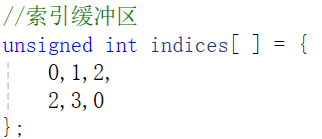
我们发现有很多顶点会被重复使用，也就是我们在复制我们的内存（浪费显存）。那么我们就需要使用索引缓冲区来解决这个问题。使得我们可以重用现有的顶点。

## 创建索引缓冲区

先在顶点缓冲区中去掉多余的顶点：

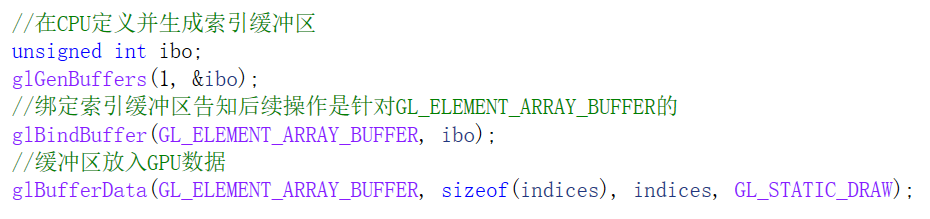
现在没有了重复的顶点，每行都是一个独立的顶点。我们可以从0开始给这些顶点编号，我们就得到了一个索引的排序（0-3）。

创建一个无符号整型数组。我们想用顶点数组的数据来画两个三角形：用第0，1，2个顶点来画第一个三角形，用第2，3，0个顶点来画第二个三角形。这就是一个索引缓冲区：

这里注意，一定要unsigned的数据

## 把数据发送到GPU并告知OpenGL用它去渲染

这段操作非常像之前创建顶点缓冲区的方式：



这里我们使用了之前介绍过的：GL\_ELEMENT\_ARRAY\_BUFFER

## 改glDrawArrays函数为glDrawElements函数：

glDrawElements的第一个参数mode为绘制什么图形。第二个参数count为指定要使用的索引数量，这个参数决定了绘制时将处理多少个索引。如果是绘制点，那么count就表示绘制的图形数量，如果绘制三角形，count/3就为绘制三角形的数量。

第三个参数type为指定索引数据的类型。常见的索引类型包括：

* GL\_UNSIGNED\_BYTE：无符号字节
* GL\_UNSIGNED\_SHORT：无符号短整数
* GL\_UNSIGNED\_INT：无符号整数

第四个参数indices为指定一个指向索引数据的指针。在现代 OpenGL 中，通常这个参数是一个偏移量，表示从绑定的 GL\_ELEMENT\_ARRAY\_BUFFER 缓冲区的起始位置开始读取索引数据的位置。如果为 NULL，则不使用索引缓冲区。



点击运行，也画出来一个长方形：

