

# Vertex shaders i Fragment shaders

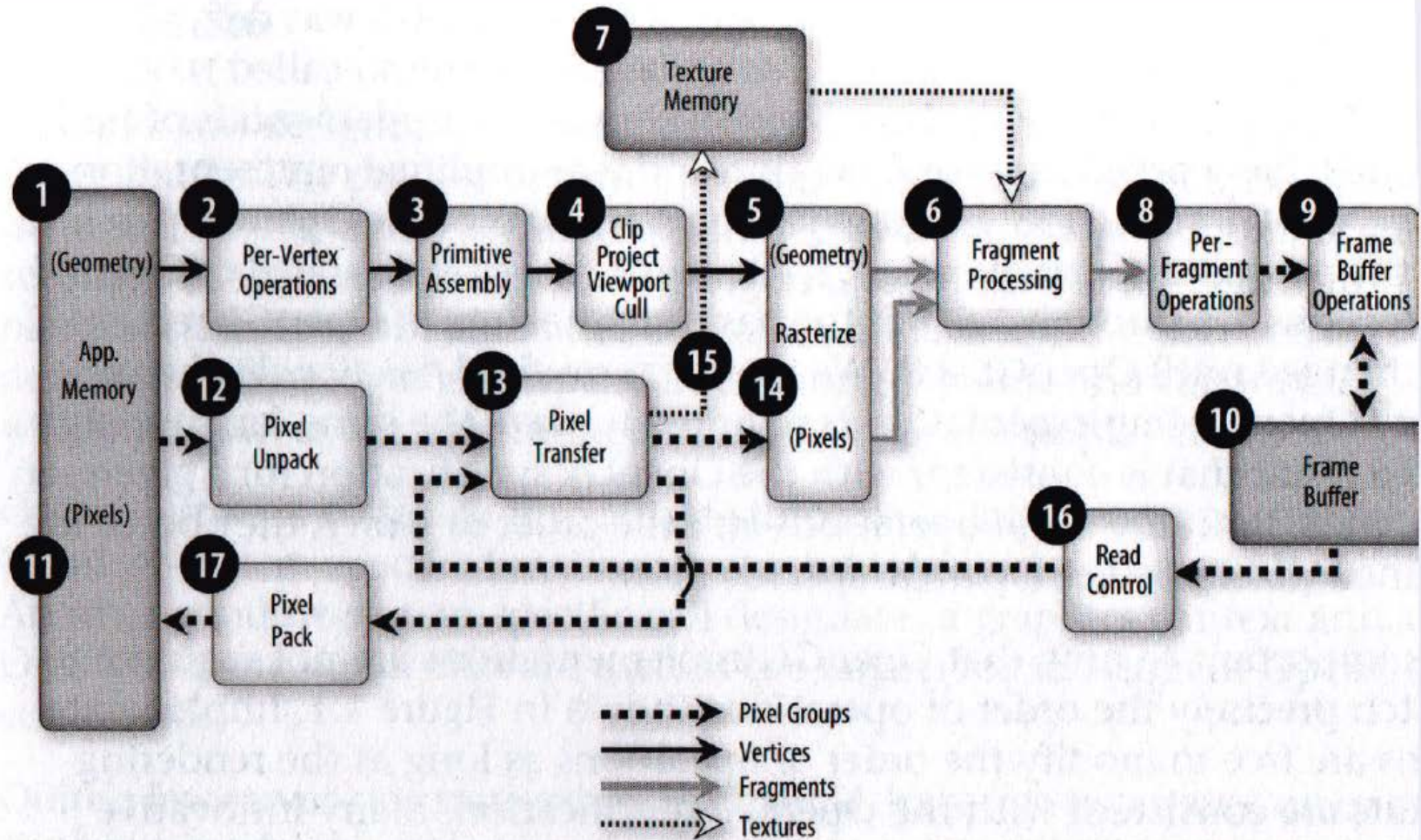
## Entorn per desenvolupar shaders (viewer)

Professors de Gràfics

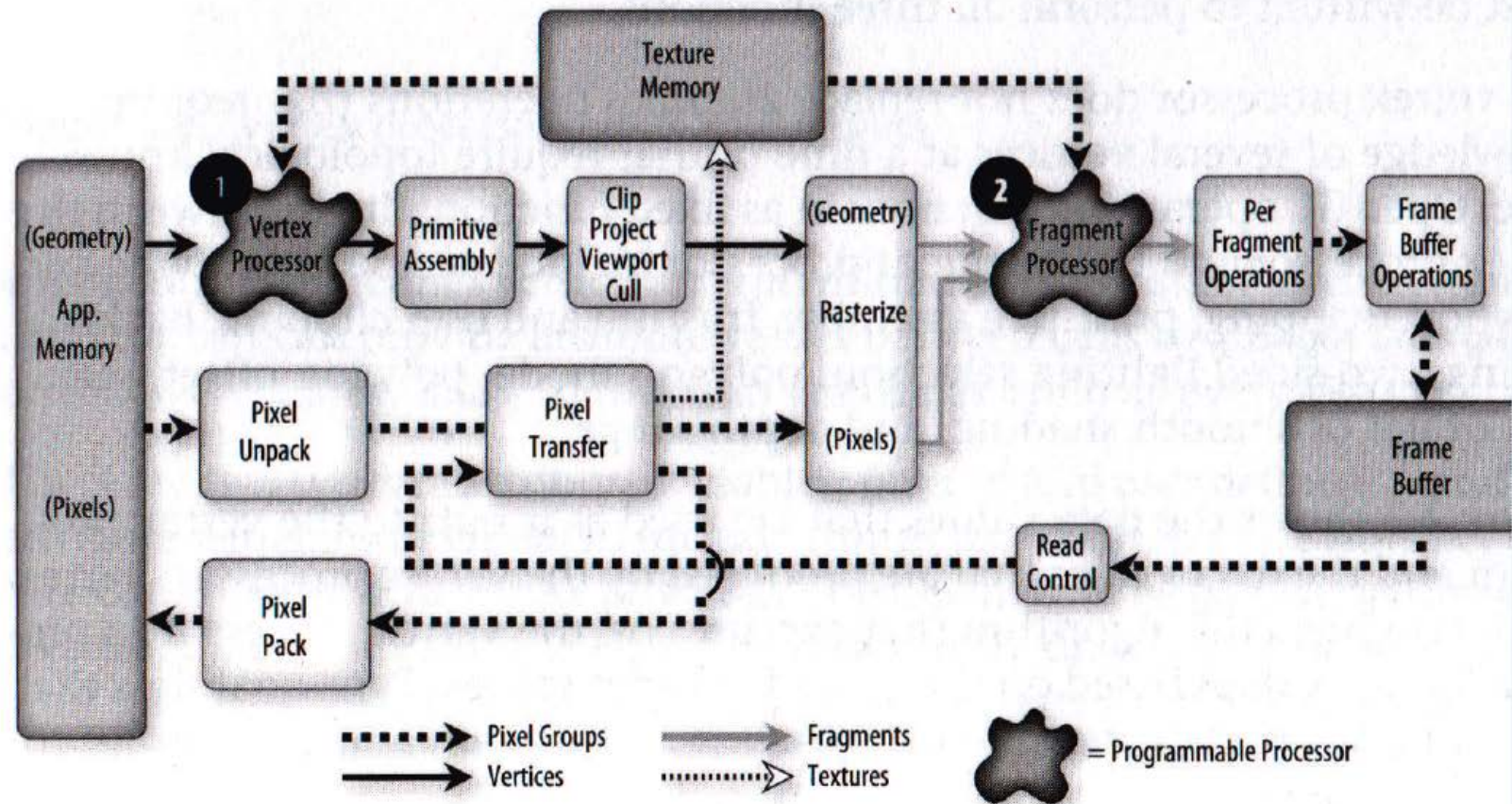
Febrer 2016

**PIPELINE PROGRAMMABLE**

# Pipeline fix

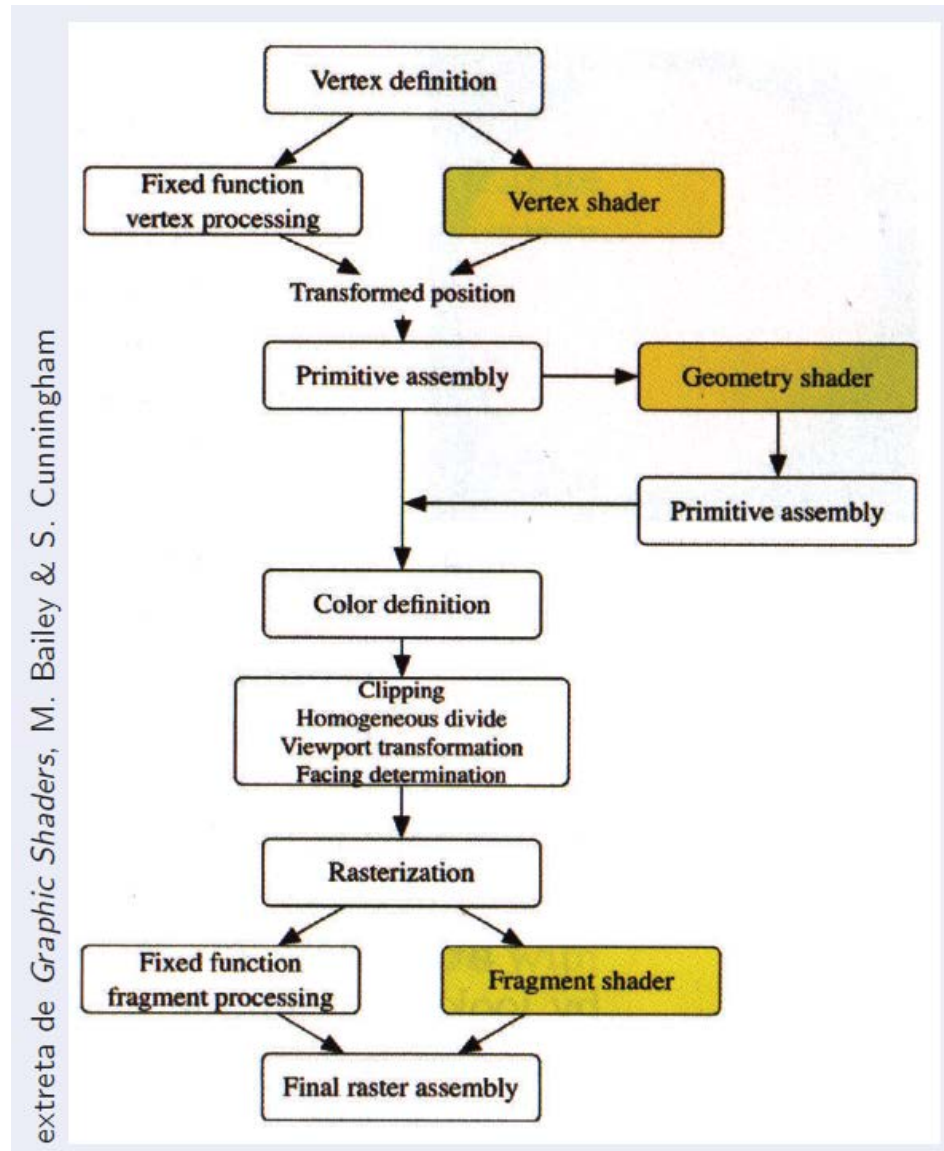


# Pipeline programmable





# Pipeline programmable (amb GS)



# Llenguatges de programació shaders

**Cg** (C per gràfics) Llenguatge desenvolupat per Nvidia.  
Col·laboració amb Microsoft. Basat en C.

**HLSL** (*High-Level Shader Language*) Llenguatge desenvolupat per Microsoft. Col·laboració amb Nvidia. Basat en C.

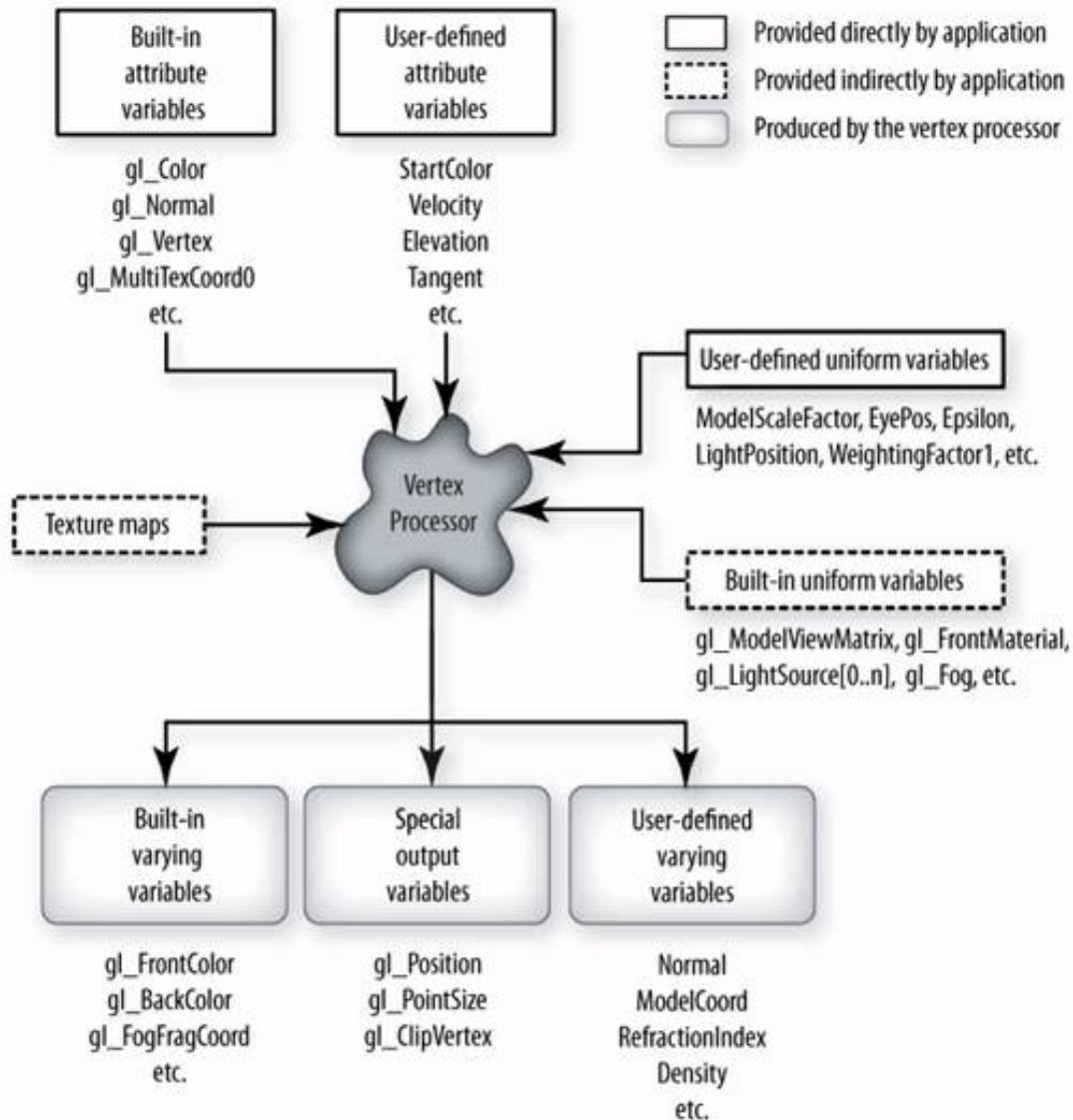
**GLSL** (*GL Shader Language*) Llenguatge estandaritzat pel OpenGL Architecture Board a partir del release 2.0.

# Versions

## Versions

Versió	Vers. OGL	data	incorpora
1.10	2.0	2004	vertex i fragment shaders
1.20	2.1	2006	
1.30	3.0	2008	Core and Compatibility profiles, in, out, inout
1.40	3.1	2009	
1.50	3.2	2009	geometry shaders
	3.3	2010	tessellation shaders
	4.0	2010	
	...		
	4.3	2012	compute shaders

# Vertex shader (compatibility)

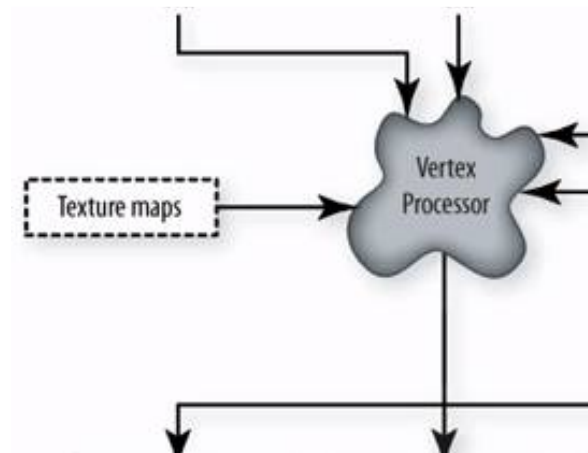




# Vertex shader (3.3 core)

## Attributes (user-defined)

```
vec3 vertex; // object space  
vec3 normal;  
vec3 color;  
vec2 texCoord; ...
```



## Uniforms (user-defined, read-only)

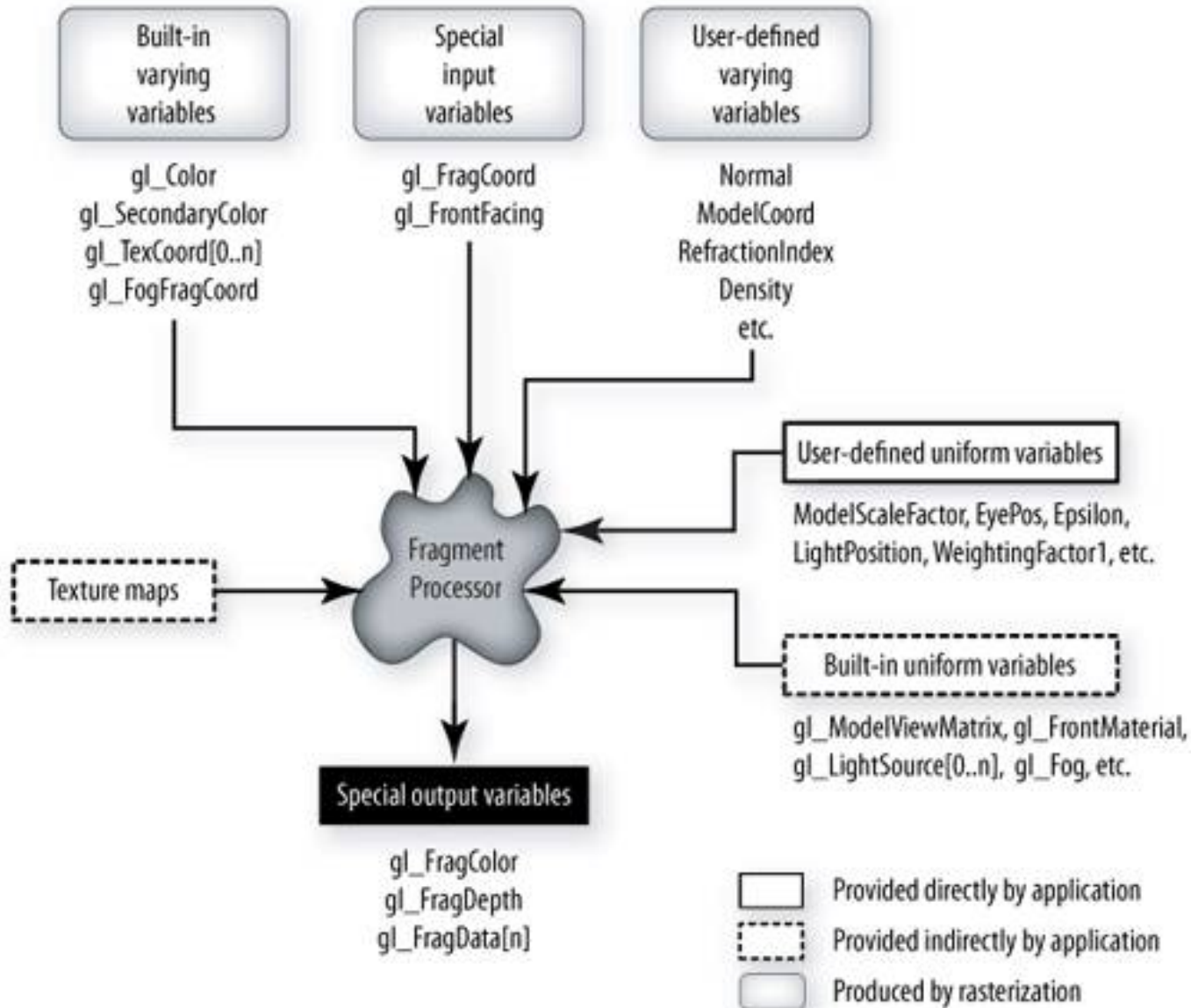
```
mat4 modelViewMatrix;  
mat3 normalMatrix;  
vec4 lightAmbient;
```

...

## Outputs

```
vec4 gl_Position; // predefinit; usualment en clip space  
vec4 frontColor;
```

# Fragment shader (compatibility)

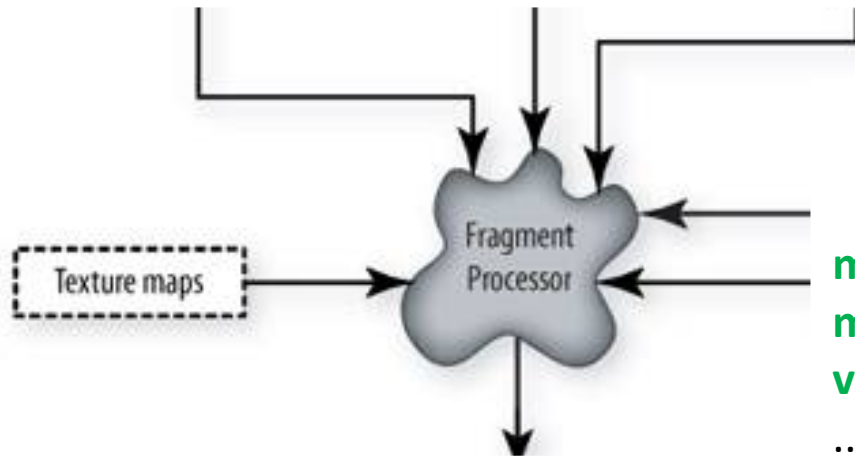


# Fragment shader (3.3 core)

## Inputs

```
vec4 gl_FragCoord; // window space  
bool gl_FrontFacing;
```

```
vec4 frontColor; ...
```



## Uniforms (user-defined, read-only)

```
mat4 modelViewMatrix;  
mat3 normalMatrix;  
vec4 lightAmbient;
```

...

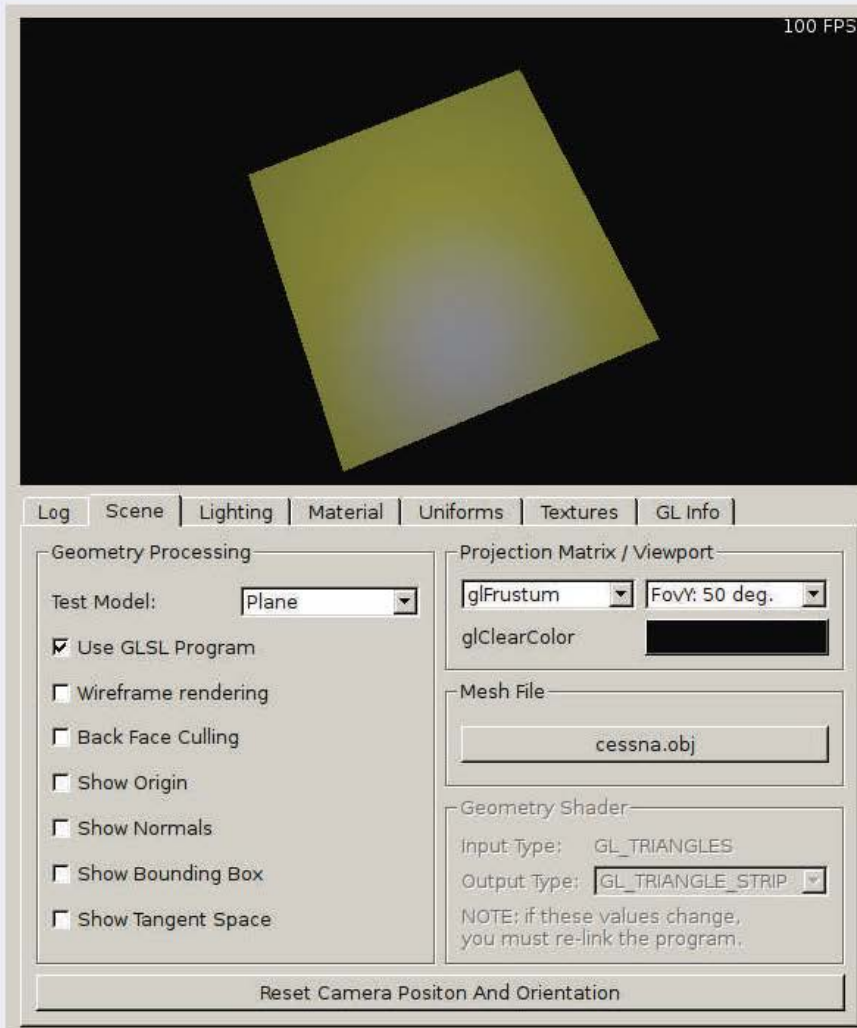
## Outputs

```
float gl_FragDepth; // z in window space
```

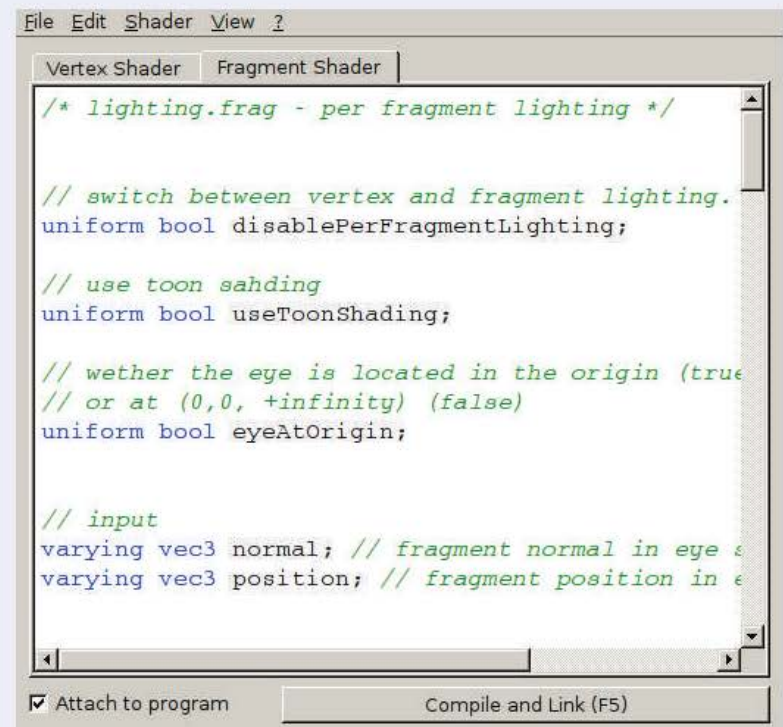
```
vec4 fragColor;
```

# ShaderMaker

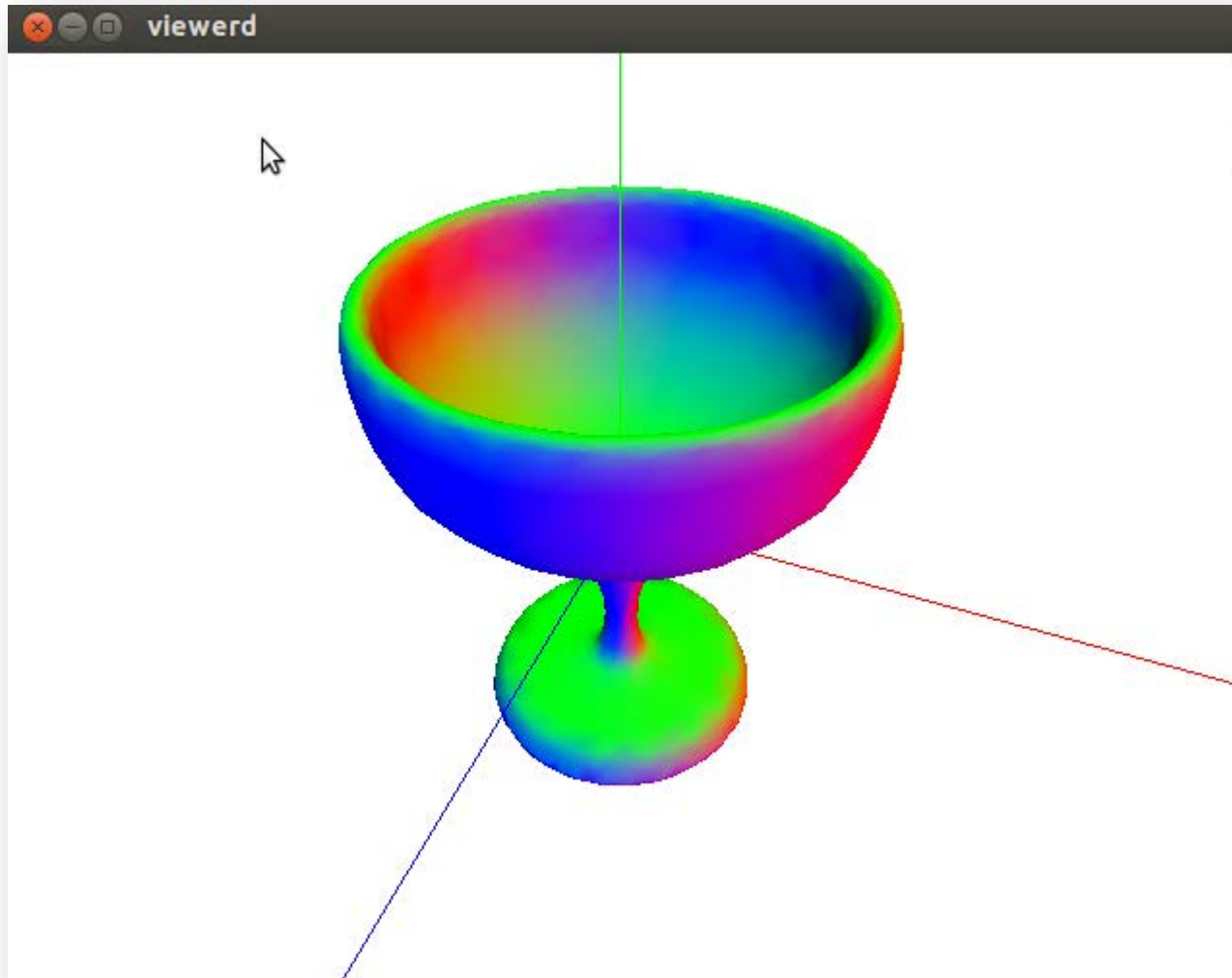
Exemple d'una plataforma per a experimentar



**No permet provar  
shaders en core profile**



# Viewer



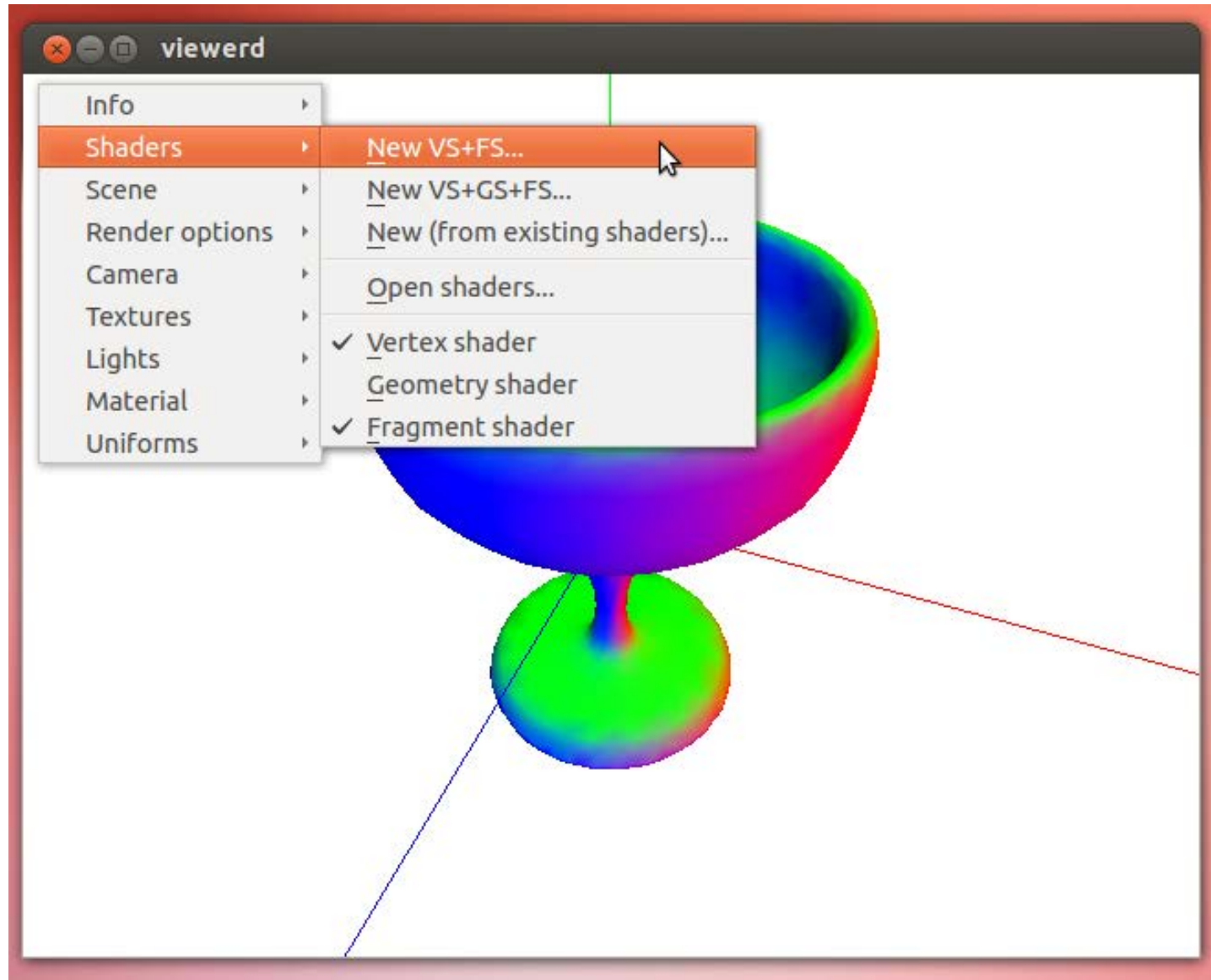
# Viewer

- Funciona en linux32 i linux64
- És recomanable crear una carpeta amb els shaders que anireu creant:
  - **mkdir shaders** (on vulgueu)
  - **cd shaders/**
  - **/assig/grau-g/viewer**

**Premeu [SPACE] per accedir al memu**



# Viewer



# Viewer

## Workflow per resoldre cada exercici:

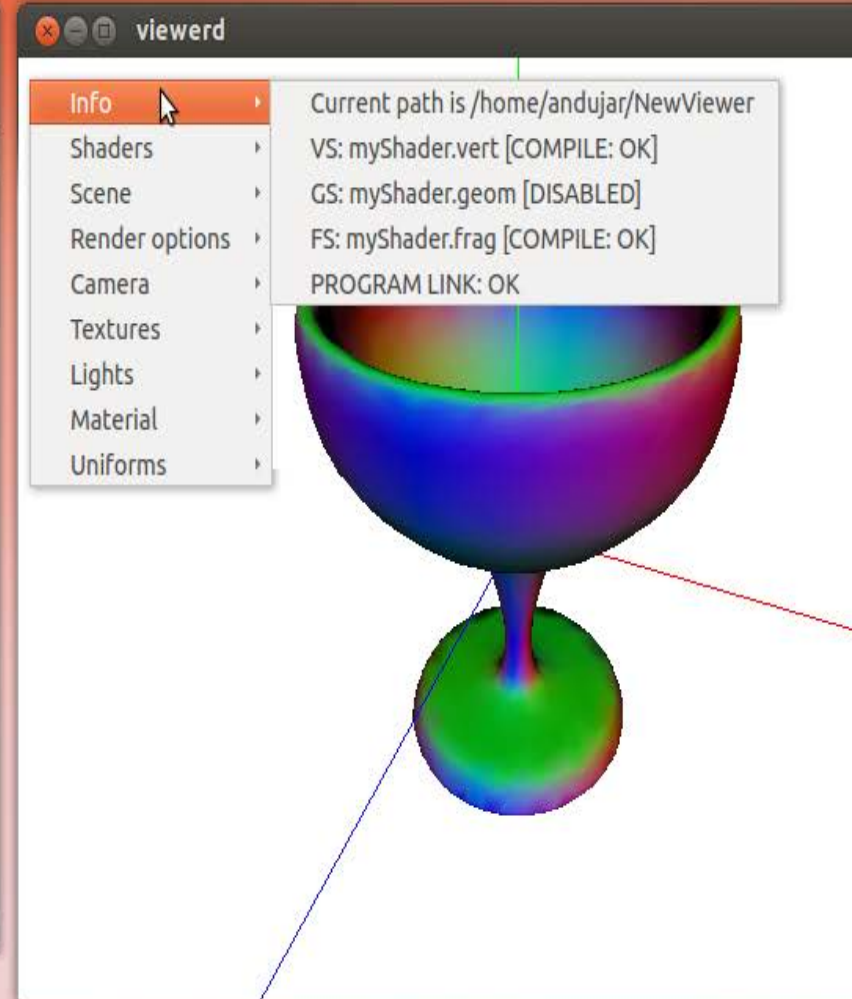
- cd shaders/
- /assig/grau-g/viewer
- Crear/obrir els shaders:
  - Crear shaders des de l'inici:  
**Shaders → New VS+FS...** (usa una plantilla per defecte).
  - Crear els shaders basant-se en shaders existents:  
**Shaders → New (from existing shaders)...**
  - Obrir shaders existents:  
**Shaders → Open shaders...**

**Cada cop que guardeu un shader, es carregarà automàticament**

# Viewer

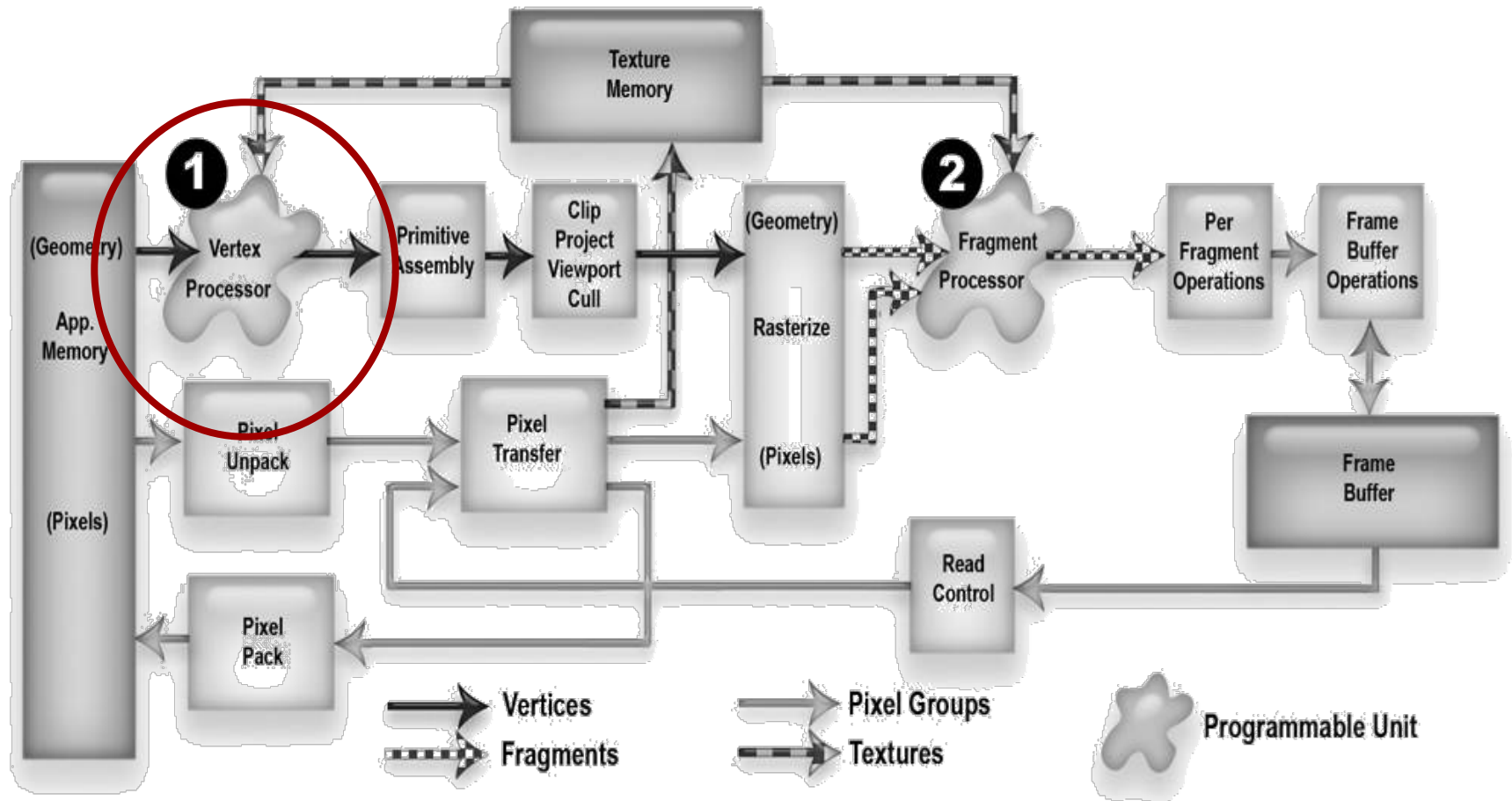
```
myShader.vert (~NewViewer) - gedit
Abrir Guardar Deshacer
myShader.vert myShader.frag
1 #version 330 core
2
3 layout (location = 0) in vec3 vertex;
4 layout (location = 1) in vec3 normal;
5 layout (location = 2) in vec3 color;
6 layout (location = 3) in vec2 texCoord;
7
8 out vec4 frontColor;
9 out vec2 vtxCoord;
10
11 uniform mat4 modelViewProjectionMatrix;
12 uniform mat3 normalMatrix;
13
14 void main()
15 {
16     vec3 N = normalize(normalMatrix * normal);
17     frontColor = vec4(color, 1.0) * N.z;
18     vtxCoord = texCoord;
19     gl_Position = modelViewProjectionMatrix * vec4(vertex.xyz, 1.0);
20 }
```

GLSL 3.30 Ancho de la tabulación: 4 Ln 1, Col 1 INS



# **VERTEX SHADERS**

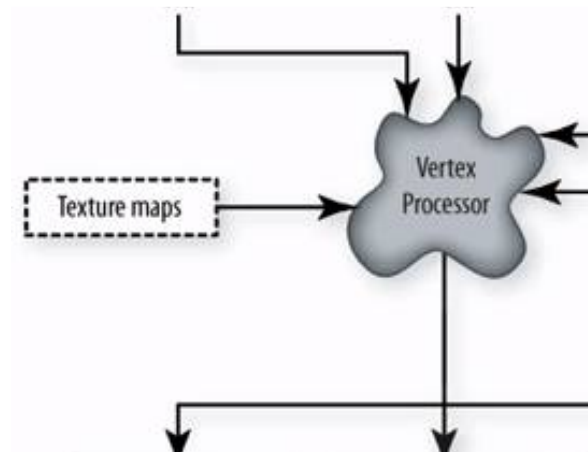
# Vertex shaders



# Vertex shader (3.3 core)

## Attributes (user-defined)

```
vec3 vertex; // object space  
vec3 normal;  
vec3 color;  
vec2 texCoord; ...
```



## Uniforms (user-defined, read-only)

```
mat4 modelViewMatrix;  
mat3 normalMatrix;  
vec4 lightAmbient;
```

...

## Outputs

```
vec4 gl_Position; // predefinit; usualment en clip space  
vec4 frontColor;
```



# Vertex shaders

- **Attribute** variables: són variables que representen els *atributs d'un vèrtex*. Poden canviar de valor per cada vèrtex d'una mateixa primitiva. Pel VS són d'entrada.
- **Attributes definits pel viewer** (cal declarar-los):

layout (location = 0) in vec3 **vertex**; // similar a gl\_Vertex (però 3D)

layout (location = 1) in vec3 **normal**; // idèntic a gl\_Normal

layout (location = 2) in vec3 **color**; // similar a gl\_Color (però RGB)

layout (location = 3) in vec2 **texCoord**; // similar a gl\_MultiTexCoord0

# Vertex shaders

- **Uniform** variables: són variables que canvien amb poca freqüència. Com a molt poden canviar un cop *per cada primitiva* (però no pas per cada vèrtex de la primitiva).

# Vertex shaders

## **Variables uniform que envia el viewer (cal declarar-les)**

```
uniform mat4 modelMatrix;  
uniform mat4 viewMatrix;  
uniform mat4 projectionMatrix;  
uniform mat4 modelViewMatrix;  
uniform mat4 modelViewProjectionMatrix;
```

```
uniform mat4 modelMatrixInverse;  
uniform mat4 viewMatrixInverse;  
uniform mat4 projectionMatrixInverse;  
uniform mat4 modelViewMatrixInverse;  
uniform mat4 modelViewProjectionMatrixInverse;
```

```
uniform mat3 normalMatrix;
```

# Vertex shaders

**Variables uniform que envia el viewer:**

<b>uniform vec4</b> lightAmbient;	// similar a gl_LightSource[0].ambient
<b>uniform vec4</b> lightDiffuse;	// similar a gl_LightSource[0].diffuse
<b>uniform vec4</b> lightSpecular;	// similar a gl_LightSource[0].specular
<b>uniform vec4</b> lightPosition;	// similar a gl_LightSource[0].position
	// (sempre estarà en <i>eye space</i> )

<b>uniform vec4</b> matAmbient;	// similar a gl_FrontMaterial.ambient
<b>uniform vec4</b> matDiffuse;	// similar a gl_FrontMaterial.diffuse
<b>uniform vec4</b> matSpecular;	// similar a gl_FrontMaterial.specular
<b>uniform float</b> matShininess;	// similar a gl_FrontMaterial.shininess

# Vertex shaders

**Variables uniform que envia el viewer:**

**uniform vec3** boundingBoxMin;    // cantonada de la capsa englobant

**uniform vec3** boundingBoxMax;    // cantonada de la capsa englobant

**uniform vec2** mousePosition; // coordenades del cursor (window space)  
                                  // origen a la cantonada inferior esquerra

# Vertex shaders

## Output variables:

- **out vec4** gl\_Position (predeclarada)
- Variables “varying”: el VS les passa al FS
  - Pel VS són de sortida.
  - Pel FS són d’entrada, i es calculen per interpolació.
  - Exemples típics (depenen de l’aplicació): color, normal, coordenades del vèrtex, coordenades de textura...



# Vertex shaders

Un vertex shader sempre ha d'escriure a

**vec4 gl\_Position**

(usualment les coordenades del vèrtex en clip space).

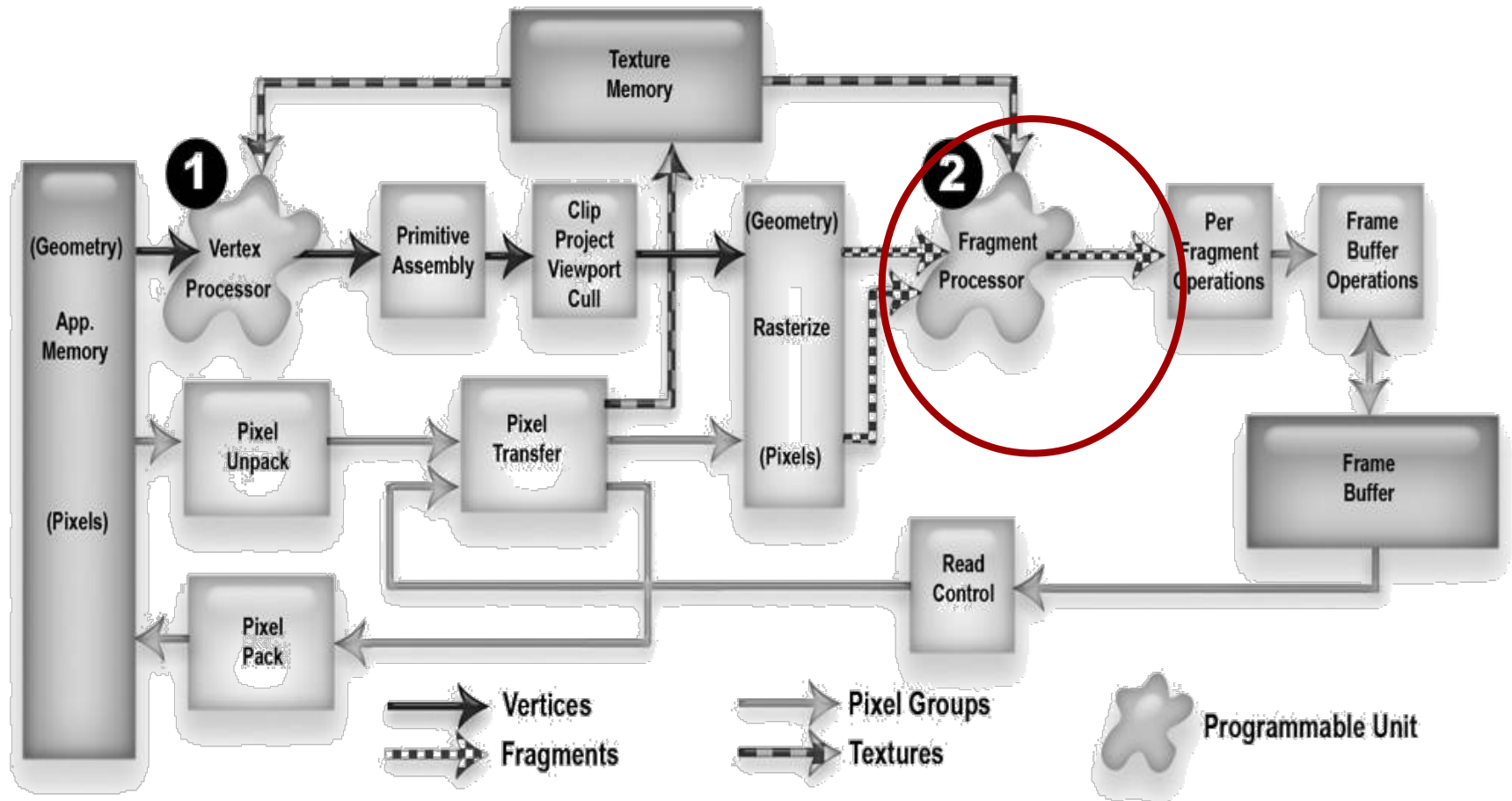
Normalment ho farà multiplicant el vèrtex per la matriu  
modelViewProjectionMatrix.

# Vertex shaders

- El VS s'executa per cada vèrtex que s'envia a OpenGL.
- Les tasques *habituals* d'un VS són:
  - Transformar el vèrtex (object space → clip space)
  - Transformar i normalitzar la normal (eye space)
  - Calcular la il·luminació del vèrtex
  - Generar o passar les coords de textura pel vèrtex

# FRAGMENT SHADERS

# Fragment shaders

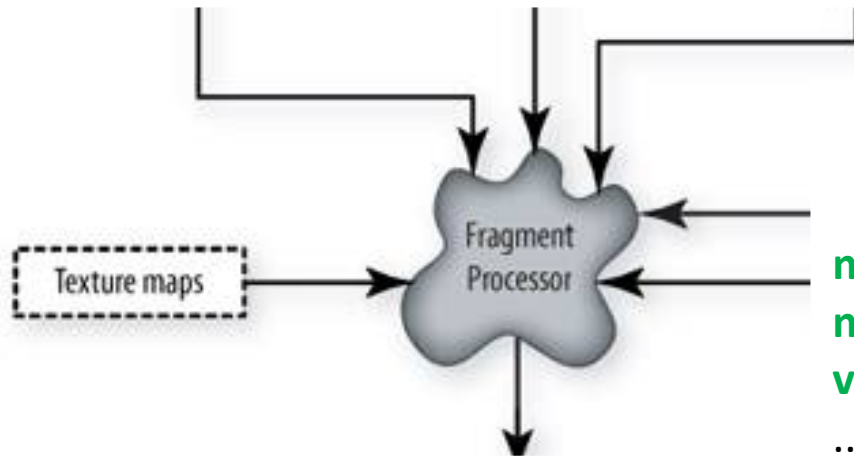


# Fragment shader (3.3 core)

## Inputs

```
vec4 gl_FragCoord; // window space  
bool gl_FrontFacing;
```

```
vec4 frontColor; ...
```



## Uniforms (user-defined, read-only)

```
mat4 modelViewMatrix;  
mat3 normalMatrix;  
vec4 lightAmbient;
```

...

## Outputs

```
float gl_FragDepth; // z in window space
```

```
vec4 fragColor;
```

# Fragment shaders

**Special input** variables: calculats per OpenGL de forma automàtica; es poden llegir al fragment shader:

**vec4** gl\_FragCoord; // coordenades del fragment (window space)

**bool** gl\_FrontFacing; // true si el fragment és d'un polígon frontface



# Fragment shaders

- **Varying** variables: són variables que es calculen al vertex shader i arriben interpolades al fragment shader.
- **Exemple (core profile):**  
in vec4 frontColor;

# Fragment shaders

## Output variables:

- Predefinides:

float **gl\_FragDepth** // depth final del fragment (pel z-buffer)

- Definides per l'usuari:

out vec4 **fragColor** // color del fragment

# Fragment shaders

- Un fragment shader s'executa per cada fragment que produeix cada primitiva.
- Les tasques habituals d'un fragment shader són:
  - Accedir a textura
  - Incorporar el color de la textura
  - Incorporar efectes a nivell de fragment (ex. boira).
- I el que no pot fer un fragment shader:
  - Canviar les coordenades del fragment (sí pot canviar **gl\_FragDepth**)
  - Accedir a informació d'altres fragments (tret de dFdx, dFdy)

**EXAMPLES**

# VS per defecte al viewer

```
#version 330 core
```

```
layout (location = 0) in vec3 vertex;
```

```
layout (location = 1) in vec3 normal;
```

```
layout (location = 2) in vec3 color;
```

```
layout (location = 3) in vec2 texCoord;
```

```
out vec4 frontColor;
```

```
out vec2 vtexCoord;
```

```
uniform mat4 modelViewProjectionMatrix;
```

```
uniform mat3 normalMatrix;
```

```
void main() {
```

```
    vec3 N = normalize(normalMatrix * normal);
```

```
    gl_Position = modelViewProjectionMatrix * vec4(vertex.xyz, 1.0);
```

```
    frontColor = vec4(color,1.0) * N.z;
```

```
    vtexCoord = texCoord; }
```

# FS per defecte al viewer

```
#version 330 core
```

```
in vec4 frontColor;  
out vec4 fragColor;
```

```
void main()  
{  
    fragColor = frontColor;  
}
```

**LLENGUATGE GLSL**

# Elements del llenguatge GLSL

## Tipus bàsics

### Escalars

`int, float, bool`

### Vectorials

`vec2, vec3, vec4, mat2, mat3, mat4, ivec3, bvec4,...`

### Constructors

Hi ha *arrays*: `mat2 mats[3];`

i també *structs*:

```
1      struct light{  
2          vec3 color;  
3          vec3 pos;  
4      };
```

que defineixen implícitament constructors: `light l1(col,p);`



# Elements del llenguatge GLSL

## Funcions

N'hi ha moltes, especialment en les àrees que poden interessar quan tractem geometria o volem dibuixar. Per exemple, `radians()`, `degrees()`, `sin()`, `cos()`, `tan()`, `asin()`, `acos()`, `atan()` (amb un o amb dos paràmetres), `pow()`, `log()`, `exp()`, `abs()`, `sign()`, `floor()`, `min()`, `max()`, `length()`, `distance()`, `dot()`, `cross()`, `normalize()`, `noise1()`, `noise2()`, ...

# OpenGL Quick Reference card

<https://www.khronos.org/files/opengl-quick-reference-card.pdf>

[illegible]

**EXAMPLE: PHONG SHADING (VS)**

# VS (1/3)

```
#version 330 core
```

```
layout (location = 0) in vec3 vertex;  
layout (location = 1) in vec3 normal;  
layout (location = 2) in vec3 color;  
layout (location = 3) in vec2 texCoord;
```

```
out vec4 frontColor;
```

```
uniform mat4 modelViewProjectionMatrix;  
uniform mat4 modelViewMatrix;  
uniform mat3 normalMatrix;
```

```
uniform vec4 matAmbient, matDiffuse, matSpecular;  
uniform float matShininess;  
uniform vec4 lightAmbient, lightDiffuse, lightSpecular, lightPosition;
```

# VS (2/3)

```
vec4 light(vec3 N, vec3 V, vec3 L)
{
    N=normalize(N);
    V=normalize(V);
    L=normalize(L);
    vec3 R = normalize( 2.0*dot(N,L)*N-L );
    float NdotL = max( 0.0, dot( N,L ) );
    float RdotV = max( 0.0, dot( R,V ) );
    float Idiff = NdotL;
    float Ispec = 0;
    if (NdotL>0) Ispec=pow( RdotV, matShininess );
    return      matAmbient * lightAmbient +
               matDiffuse * lightDiffuse * Idiff +
               matSpecular * lightSpecular * Ispec;
}
```

# VS (3/3)

```
void main()
{
    vec3 P = (modelViewMatrix * vec4(vertex.xyz, 1.0)).xyz;
    vec3 N = normalize(normalMatrix * normal);
    vec3 V = -P;
    vec3 L = (lightPosition.xyz - P);
    frontColor = light(N, V, L);
    gl_Position = modelViewProjectionMatrix * vec4(vertex.xyz, 1.0);
}
```

**MISC**

# Configuració de gedit

- Activar syntax highlighting per GLSL 3.30:

```
mkdir ~/.local/share/gtksourceview-3.0/  
mkdir ~/.local/share/gtksourceview-3.0/language-specs  
cp /assig/grau-g/gls330.lang ~/.local/share/gtksourceview-3.0/language-specs/  
mkdir ~/.config/  
mkdir ~/.config/gedit/  
mkdir ~/.config/gedit/snippets/  
cp /assig/grau-g/gls.xml ~/.config/gedit/snippets/gls.xml
```

**o directament:**

**/assig/grau-g/gedit-config**

- Activar el plugin “snippets” del gedit (**Preferences→Plugins→Snippets**)
- El plugin del gedit fa que **defs[TAB]** s’expandeixi a les declaracions de tots els uniforms que envia el viewer