

Jugando con Shaders en WebGL

¿Quién soy?

Felipe Alfonso
@bitnenfer

¿Quién soy?

Felipe Alfonso
@bitnenfer

```
180 LoadDMAWait::  
181     ; Copy Instruction into high ram ($FF80)  
182     ld bc, ShadowOAM_StartDMA  
183     ld hl, $FF80  
184     ld d, (ShadowOAM_EndDMA - ShadowOAM_StartDMA)  
185 .LoadLoop:  
186     ld a, [bc]  
187     ld [hl], a  
188     inc bc  
189     inc hl  
190     dec d  
191     ld a, d  
192     cp $00  
193     jr nz, .LoadLoop  
194     ret  
195
```

Programador de
Videojuegos

¿Quién soy?

Felipe Alfonso
@bitnenfer

```
180 LoadDMAwait::  
181     ; Copy Instruction into high ram ($FF80)  
182     ld bc, ShadowOAM_StartDMA  
183     ld hl, $FF80  
184     ld d, (ShadowOAM_EndDMA - ShadowOAM_StartDMA)  
185 .LoadLoop:  
186     ld a, [bc]  
187     ld [hl], a  
188     inc bc  
189     inc hl  
190     dec d  
191     ld a, d  
192     cp $00  
193     jr nz, .LoadLoop  
194     ret  
195
```



Programador de
Videojuegos

Ilustrador

¿Quién soy?

Felipe Alfonso
@bitnenfer

```
180 LoadDMAWait::  
181     ; Copy Instruction into high ram ($FF80)  
182     ld bc, ShadowOAM_StartDMA  
183     ld hl, $FF80  
184     ld d, (ShadowOAM_EndDMA - ShadowOAM_StartDMA)  
185 .LoadLoop:  
186     ld a, [bc]  
187     ld [hl], a  
188     inc bc  
189     inc hl  
190     dec d  
191     ld a, d  
192     cp $00  
193     jr nz, .LoadLoop  
194     ret  
195
```

Programador de
Videojuegos



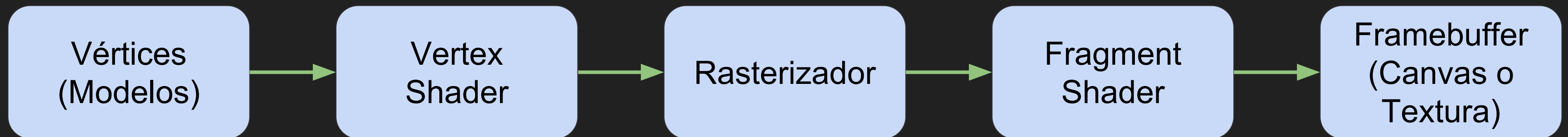
Ilustrador



Phaser v3.0

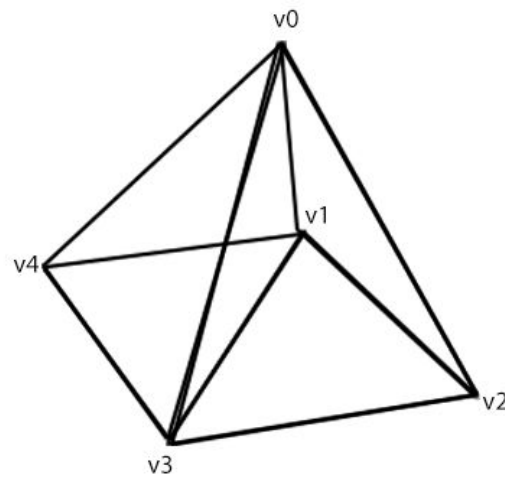
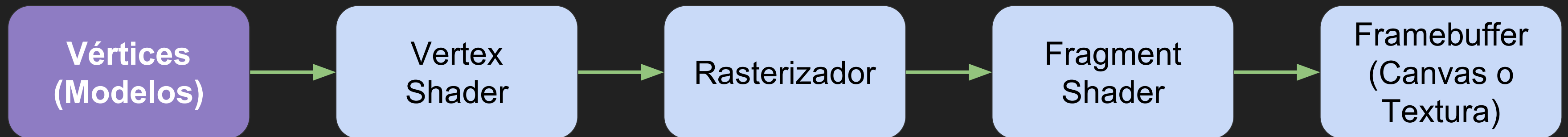
Resumen

Pipeline Gráfico de WebGL



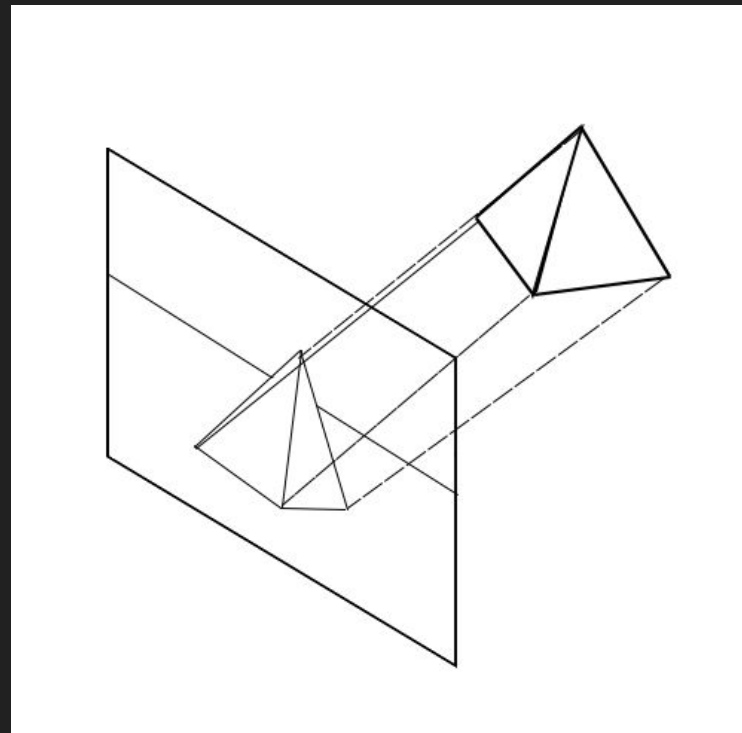
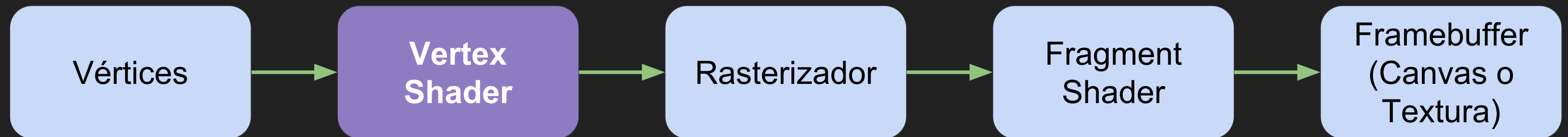
Resumen

Pipeline Gráfico de WebGL



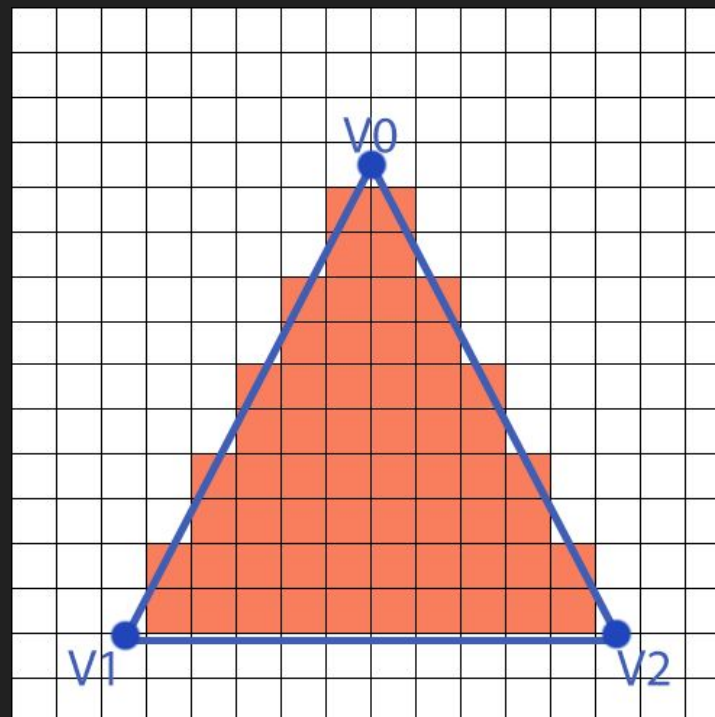
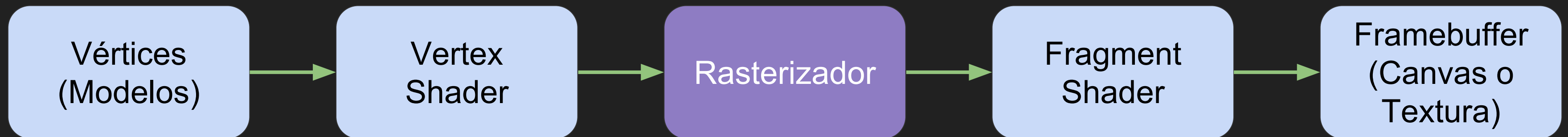
Resumen

Pipeline Gráfico de WebGL



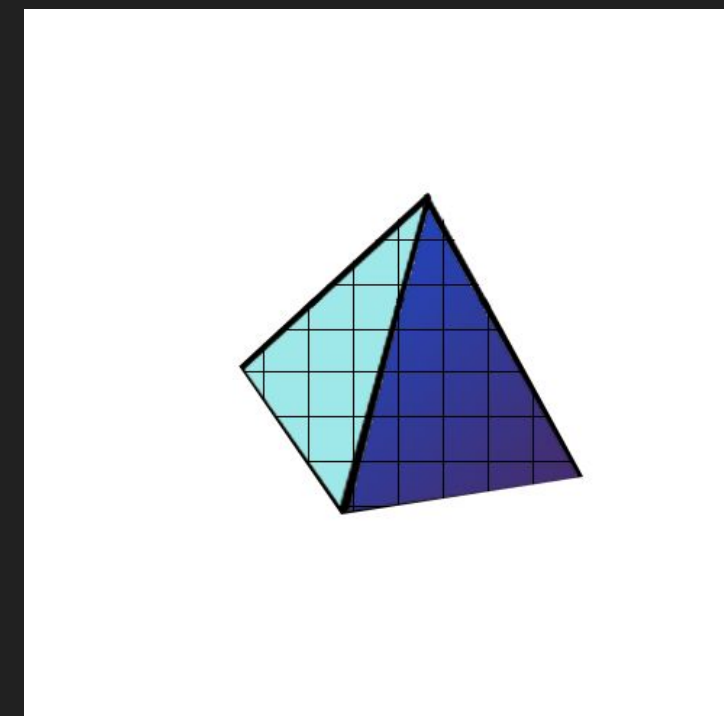
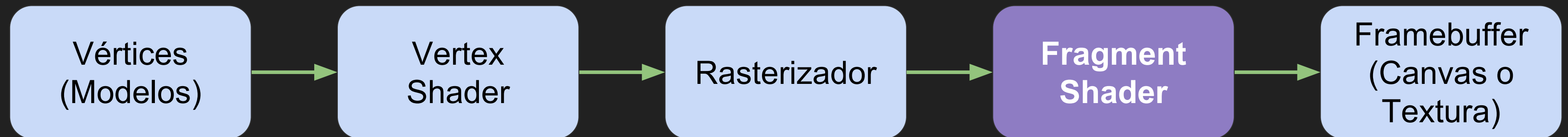
Resumen

Pipeline Gráfico de WebGL



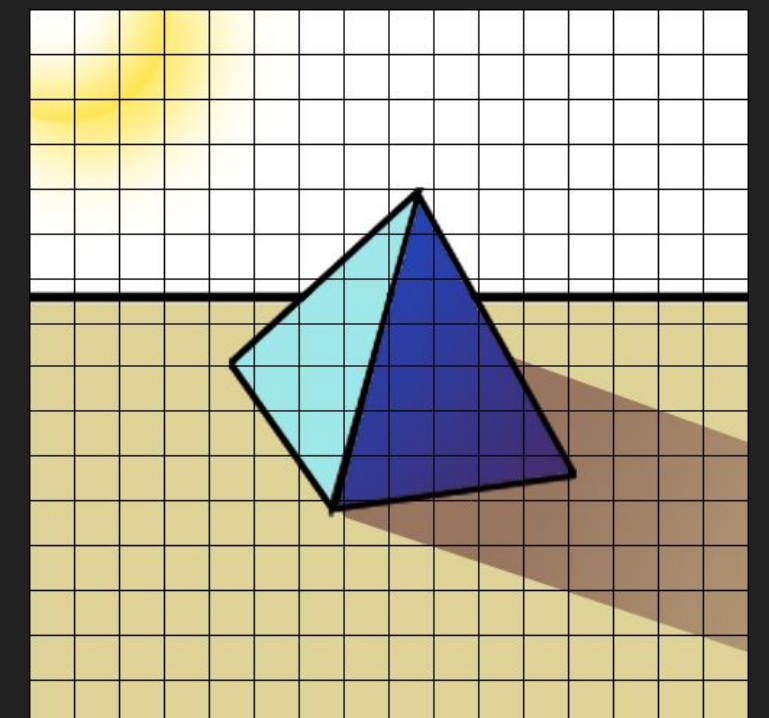
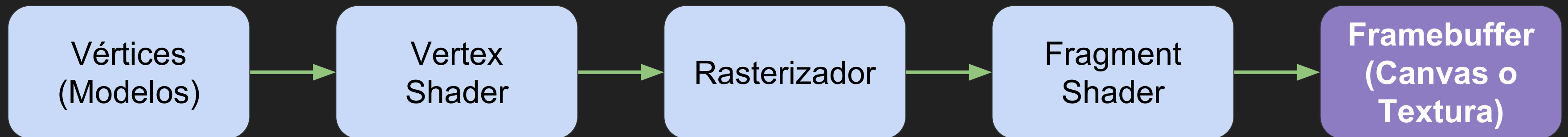
Resumen

Pipeline Gráfico de WebGL



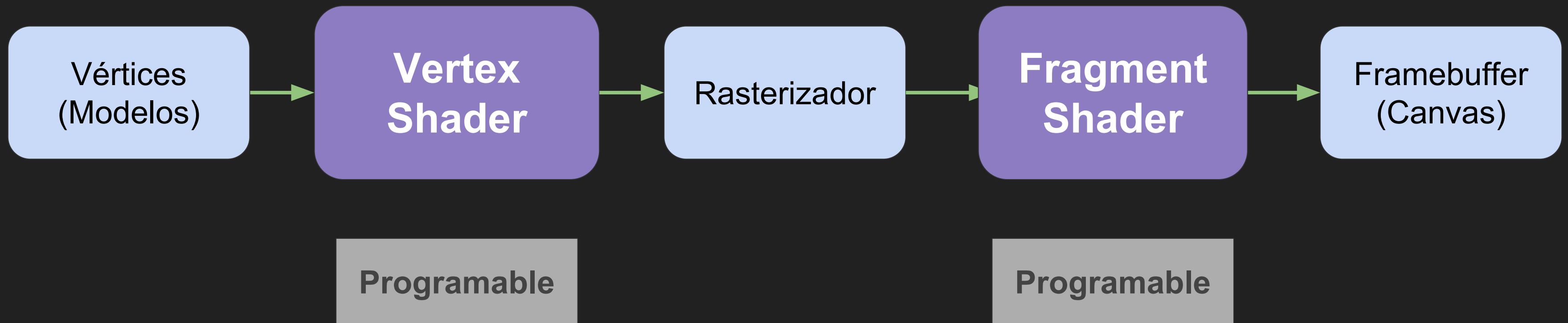
Resumen

Pipeline Gráfico de WebGL



Resumen

Pipeline Gráfico de WebGL



¿Qué son los shaders?

¿Qué son los shaders?

- Programas que se ejecutan en la GPU.

¿Qué son los shaders?

- Programas que se ejecutan en la GPU.
- Escritos en GLSL (similar a C) y compilados por el driver.

¿Qué son los shaders?

```
1  
2 void main()  
3 {  
4     gl_Position = vec4(0.0);  
5 }  
6  
7
```

Vertex Shader

```
2  
3 void main()  
4 {  
5     gl_FragColor = vec4(1.0);  
6 }  
7
```

Fragment Shader

Tipos de datos

Escalar

bool, int, y float

Tipos de datos

Escalar

bool, int, y float

Vectores

vec2, vec3, vec4, bvec2, bvec3, bvec4, ivec2, ivec3 y ivec4

Matrices

mat2, mat3 y mat4

Tipos de datos

Escalar

bool, int, y float

Vectores

vec2, vec3, vec4, bvec2, bvec3, bvec4, ivec2, ivec3 y ivec4

Matrices

mat2, mat3 y mat4

Texturas

sampler2D y samplerCube

Clases de variables

- *uniform (VS y FS)*

Variable constante durante la ejecución de ambos shaders.

Clases de variables

- *uniform (VS y FS)*

Variable constante durante la ejecución de ambos shaders.

- *attribute (sólo VS)*

Variable de entrada al vertex shader. Datos de vértices directos desde la aplicación.

Clases de variables

- ***uniform (VS y FS)***

Variable constante durante la ejecución de ambos shaders.

- ***attribute (sólo VS)***

Variable de entrada al vertex shader. Datos de vértices directos desde la aplicación.

- ***varying (VS y FS)***

Variable de salida del vertex shader y de entrada al fragment shader.
Canal de comunicación entre ambos shaders.

Variable predefinidas

Variable predefinidas

Vertex Shader:

output: *gl_Position* (vec4)
gl_PointSize (float)

Fragment Shader:

input: *gl_FragCoord* (vec4)
gl_FrontFacing (bool)
gl_PointCoord (vec2)

output: *gl_FragColor* (vec4)
gl_FragData (vec4)

Variable predefinidas

Vertex Shader:

output: ***gl_Position*** (vec4)
gl_PointSize (float)

Fragment Shader:

input: *gl_FragCoord* (vec4)
gl_FrontFacing (bool)
gl_PointCoord (vec2)

output: ***gl_FragColor*** (vec4)
gl_FragData (vec4)

Bibliografía

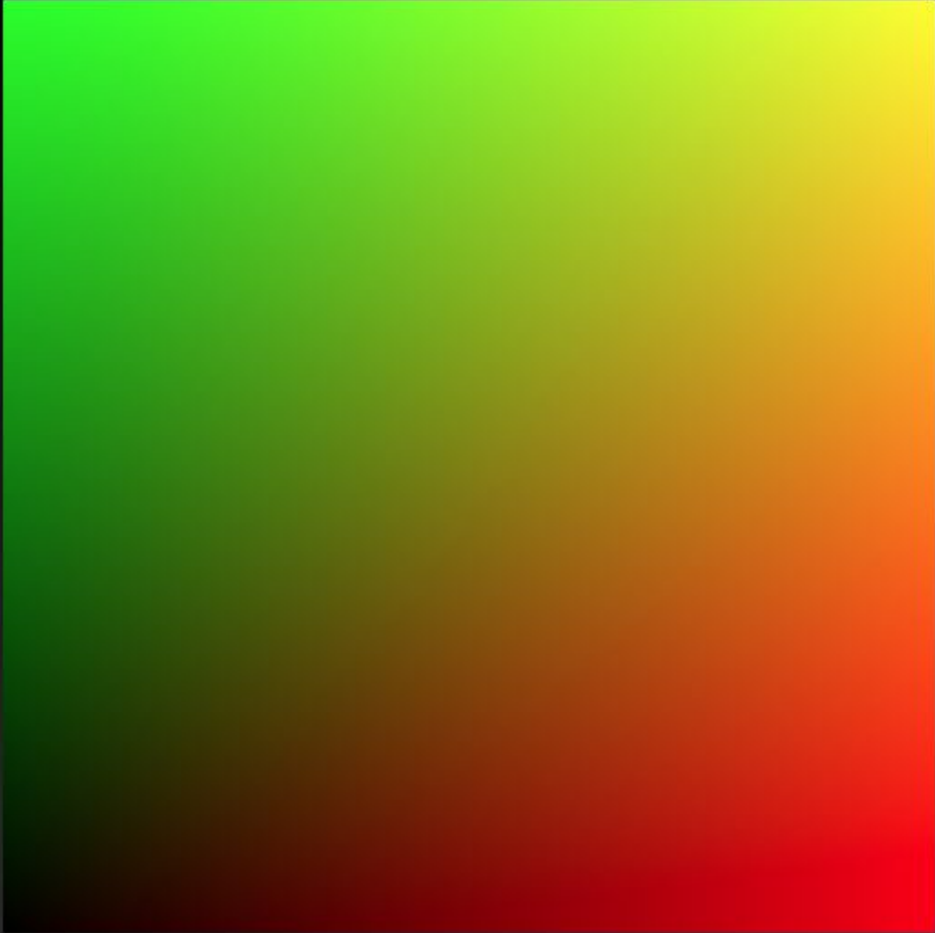
- Documentación de GLSL
<http://www.shaderific.com/glsl/>
- Tutorial de Shaders en WebGL
<https://thebookofshaders.com/>
- WebGL Cheatsheet
https://www.khronos.org/files/webgl/webgl-reference-card-1_0.pdf
- Fragment Shader Workshop (SDF + Raymarching)
<http://hughsk.io/fragment-foundry/>

runDemo();

NodersGL - Editor

localhost/noders-gl/#clear

Compilation Time: 1.92ms



```
Vert
1 precision mediump float;
2
3 attribute vec3 inPosition;
4
5 void main()
6 {
7     gl_Position = vec4(inPosition, 1.0);
8 }
9
```

Close Controls

Shader

shader: Playground

postprocessId: Convolution Matrix

postprocess: ☐

passCount: 1

Model

Material

Light Direction

Texture

Background

Media

Editor

frame time: 16.66ms
avg.: 16.67ms

music by NNNNNNNNNN