

Fragment shaderさえあればいい
これでバッチリ！

batchRender

Tomohiro

何なのか

- ShaderToyやLiveCoderのオフラインレンダリングバージョン
- サウンドは鳴らない
- シェーダ以外の外部ファイルは一切読み込まない



お前それ4k introでも同じ事言えんの？

何なのか

- GLSLでフラグメントシェーダを書く
- 全ピクセルに対してシェーダが実行されクールな色を出力
- それをメモリへコピーしてPNG(今回はqさんの命令でppm)形式で保存する

特徴

- コマンドラインプログラム
 - 実は画面に表示されないウィンドウが作られている
- スーパーサンプリング
 - AMIGAデモのようなピクセルゴリゴリの良さを理解できない人も多い
- 画面をタイル分割できる
 - Timeout Detection and Recoveryを防止できる
- shaderで#includeできる
 - Boost::waveを使用
 - コードの再利用や共有が簡単

Shaderがあれば何でもできる

- 2Dエフェクト
- 疑似3D
- レイマーチング
- 全探索レイトレーシング
- etc

改良する余地あり！

- アニメーションを生成
 - uniform変数に時間を与えて連続的にレンダリング
- GIF or APNGを出力
 - カッコいいアニメでみんなに自慢しよう！
- サウンド出力
 - shaderでサンプルを生成可能
 - Fragment shaderとコードを共有してサウンドと同期
- 動画を出力
 - Youtubeで儲けよう