

Logic_视觉班课堂笔记[CC012]

- 日期: 2019年6月5日星期三
- 授课: CC老师
- 课程次数: 视觉班第12次课--共计(22次课)
- 主题: OpenGL ES 主题

课程内容

- 案例(1)--OpenGL ES GLSL 加载图片
- 探索纹理翻转的解决策略

课程安排

- 08:00 - 09:00 第一节课
- 09:00 - 09:10 课间休息
- 09:10 - 10:00 第二节课
- 10:00 - 10:10 课程总结
- 10:10 - 10:30 课后答疑

课后作业:

1. 请各位同学课后完成案例代码复习

- 要求:
 - i. 能独立完成
 - ii. 能将案例总结成思维导图

一.上节课课程回顾

- 案例快速回顾
- shader 编译链接回顾

二.课程笔记

案例.shaderf.vsh 顶点着色器

```
//顶点坐标
attribute vec4 position;
//纹理坐标
attribute vec2 textCoordinate;
//纹理坐标
varying lowp vec2 varyTextCoord;

void main()
{
    //通过varying 修饰的varyTextCoord,将纹理坐标传递到片元着色器
    varyTextCoord = textCoordinate;
    //给内建变量gl_Position 赋值
    gl_Position = position;
}
```

案例.shaderf.fsh 片元着色器

```
//纹理坐标
varying lowp vec2 varyTextCoord;
//纹理采样器(获取对应的纹理ID)
uniform sampler2D colorMap;

void main()
{
    //texture2D(纹理采样器, 纹理坐标), 获取对应坐标纹素
    //gl_FragColor GLSL 内建变量(赋值像素点颜色值)
    //纹理颜色添加对应像素点上。
    //gl_FragColor 内建变量。GLSL语言已经提前定义好的变量。有相应特殊函数。
    //内建函数。GLSL语言提前封装好的相关函数。
    //读取纹素。vec4 texture2D(纹理colorMap, 纹理坐标varyTextCoord); rg
ba

    gl_FragColor = texture2D(colorMap, varyTextCoord);
}
```

三.课后总结

四.课后答疑

vsh/fsh -> program ->GPU

in/out 修饰符.