

# **Виртуальная реальность**

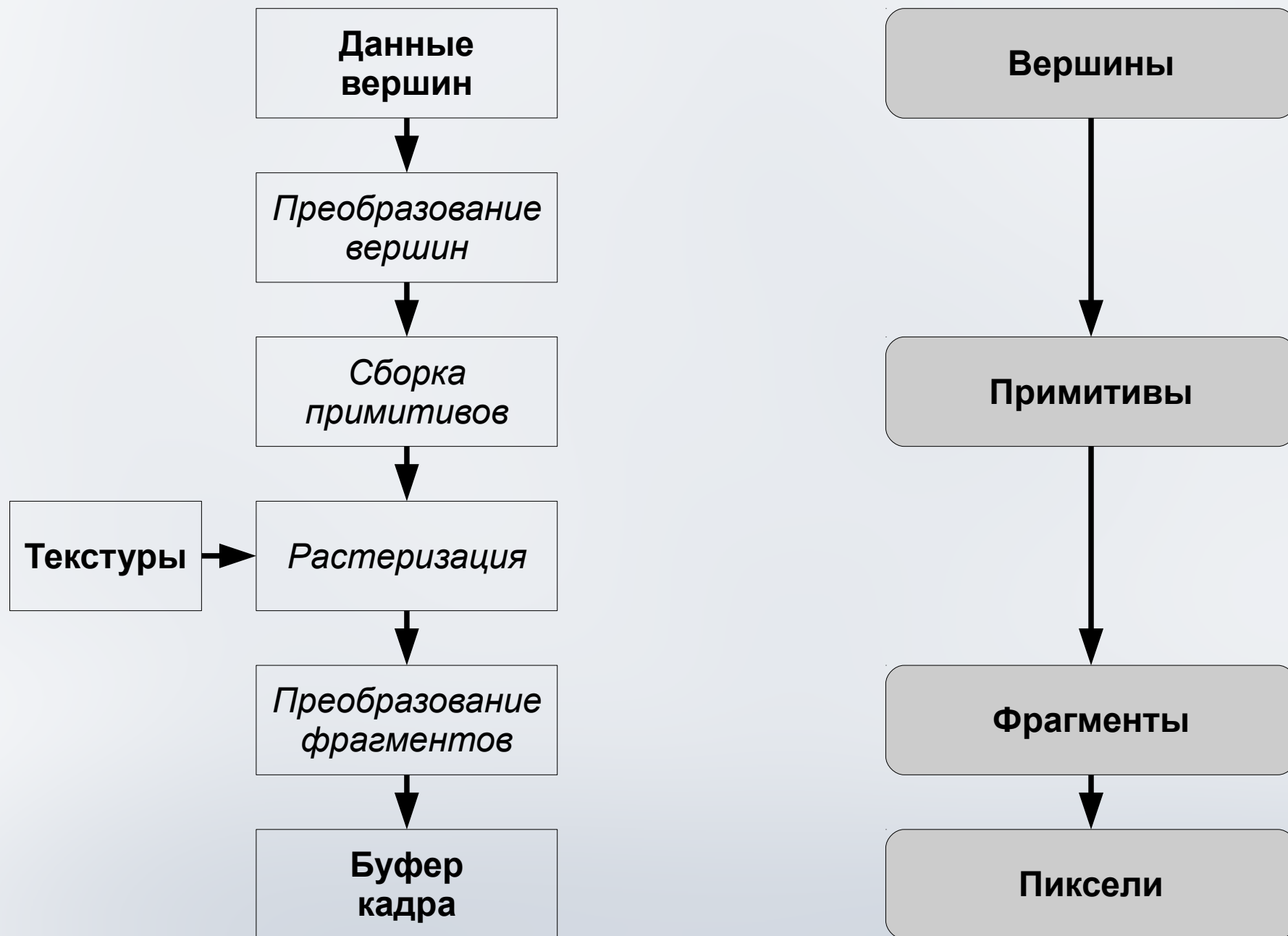
## **занятие №3**

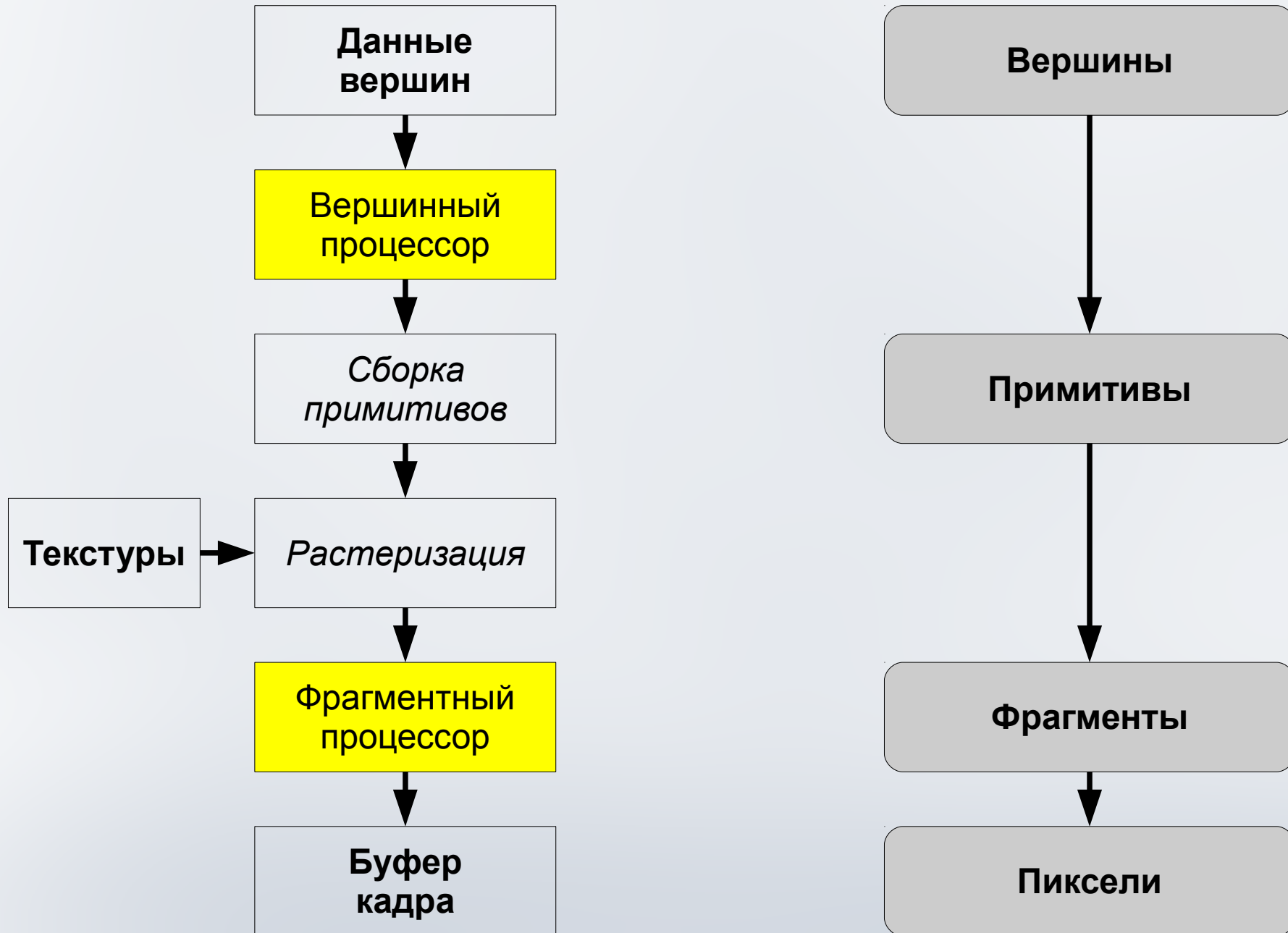
Рябинин Константин Валентинович

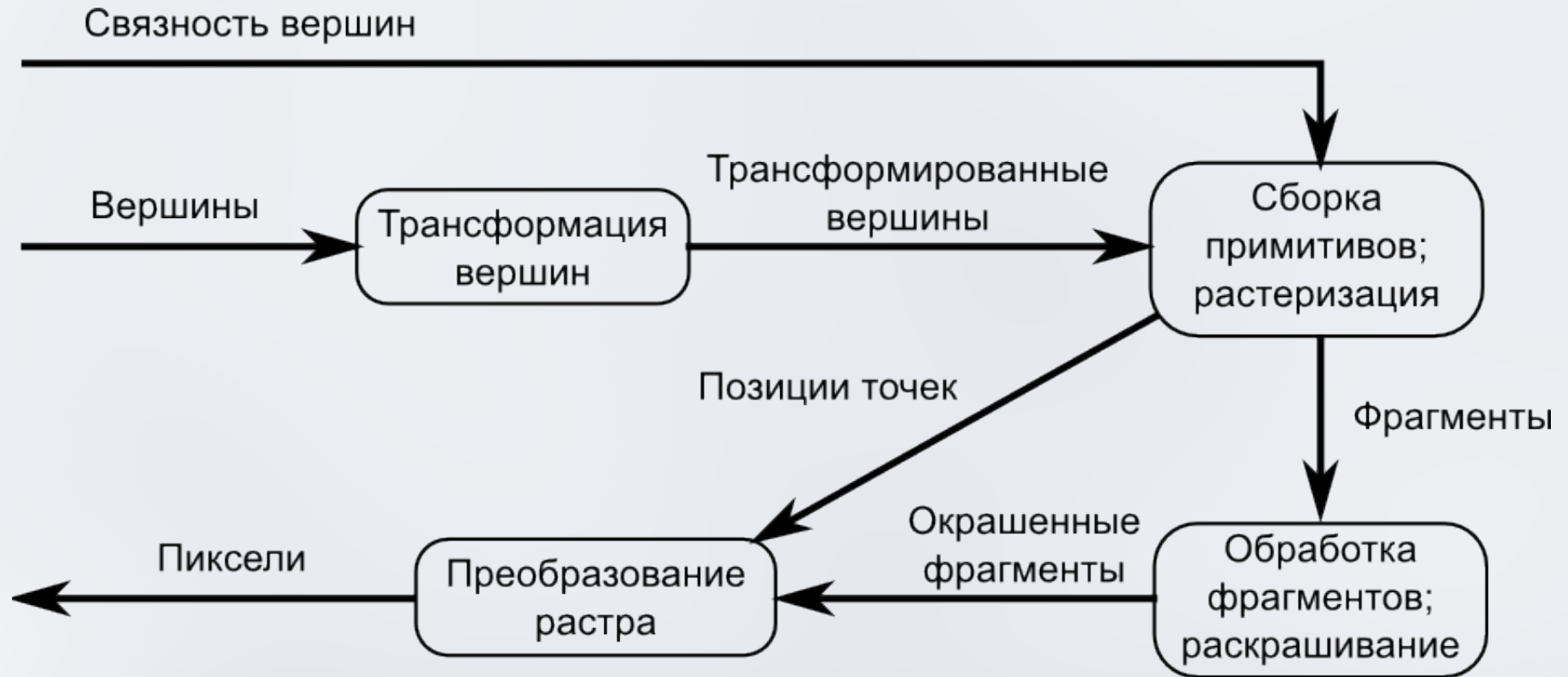
e-mail: [icosaeder@ya.ru](mailto:icosaeder@ya.ru)

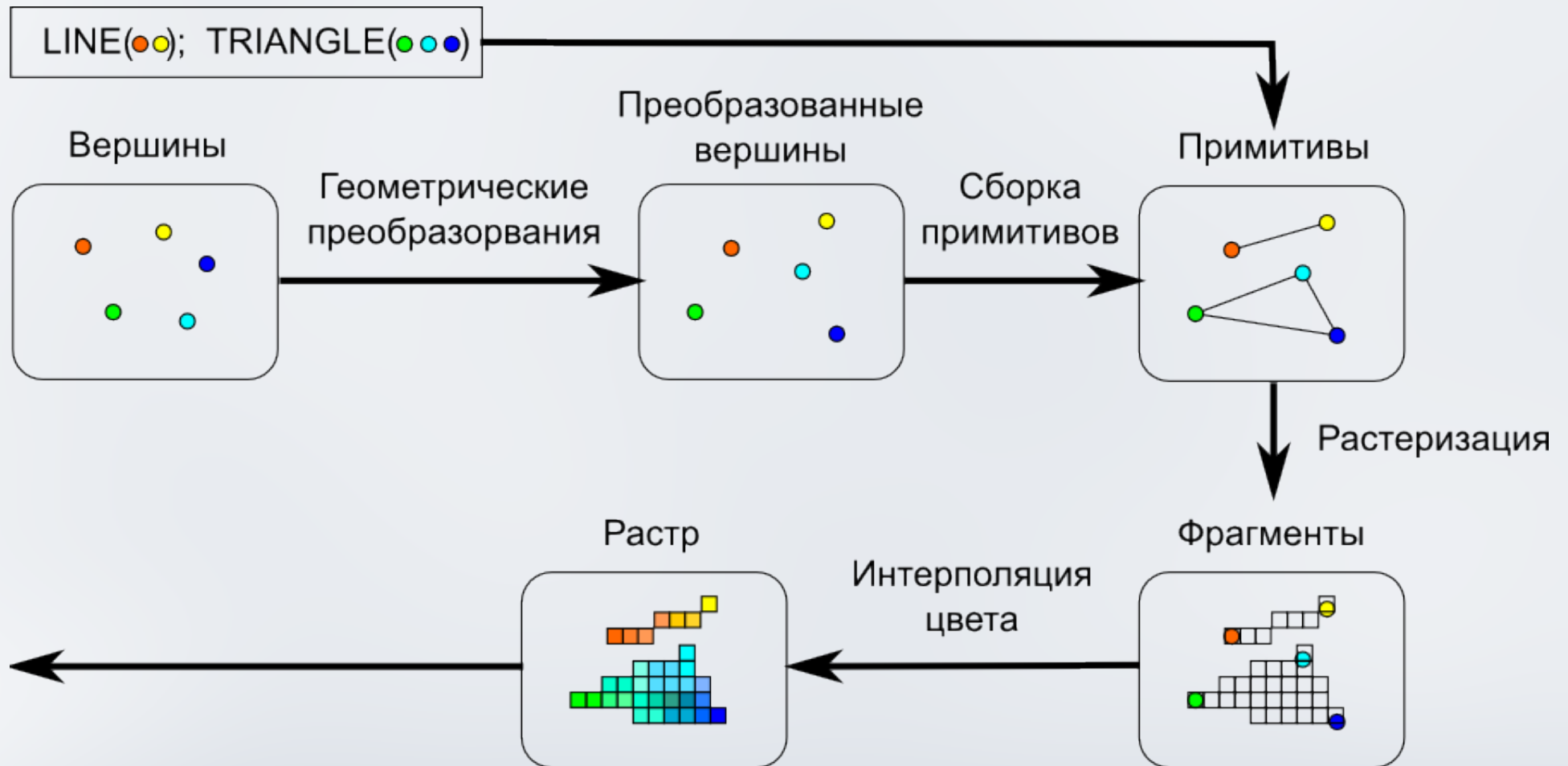
jabber: [icosaeder@jabber.ru](mailto:icosaeder@jabber.ru)

Пермь, 2012









**Шейдер** – это микропрограмма для одной из ступеней графического конвейера, используемая для определения окончательных параметров объекта или изображения

**Свойства:**

- Автономен, не является частью кода приложения
- На современном оборудовании выполняется на видеокарте (аппаратная поддержка)
- Написан на специфическом процедурном языке
- Предназначен для многократного вызова, но без использования многопоточности в явном виде
- Выполняет лишь узкоспециализированную задачу определения конкретных параметров объекта или изображения

## Назначение шейдеров:

- Создание визуальных эффектов
  - Превращение графического конвейера из неуправляемого в управляемый
    - Значительное увеличение свободы управления результатом визуализации
- Унификация механизма создания визуальных эффектов любой сложности

## Достоинства шейдеров:

- Очень высокая эффективность
  - Свобода создания визуальных эффектов
  - Децентрализация кода
  - Межпроектное переиспользование
- В современной практике шейдеры составляют основу всех визуальных эффектов, без их применения не обходится ни одна мультимедийная система; в WebGL без них обойтись невозможно в принципе

**По сути шейдер – общее название для семейства специализированных микропрограмм**

**Для написания шейдеров используются специализированные языки программирования, характеризующиеся:**

- **Процедурной парадигмой**
- **Тьюринг-полнотой**
- **Наличием специализированных типов данных и встроенных функций для работы с обрабатываемыми сущностями**
- **Как правило, за основу шейдерных языков берётся синтаксис C**

**В WebGL для написания шейдеров используется C-подобный язык GLSL  
(Graphics Library Shader Language)**



- **Геометрический шейдер** – микропрограмма, обрабатывающая за раз **один геометрический примитив**
  - Задача: определить положение и цвета примитива
- **Вершинный шейдер** – микропрограмма, обрабатывающая за раз **одну вершину**
  - Задача: определить положение и цвет вершины
- **Пиксельный (фрагментный) шейдер** – микропрограмма, обрабатывающая за раз **один «фрагмент» изображения**, то есть его атомарную часть (чаще всего атомарной частью изображения выступает пиксель)
  - Задача: определить цвет фрагмента

- **Загрузка из файла (или из строковой константы)**
- **Компиляция («на лету», во время выполнения основной программы)**
- **Встраивание в конвейер («активация»)**
- **Множественное выполнение (для каждой обрабатываемой данной ступенью конвейера сущности за один рендеринг шейдер выполняется ровно один раз)**
- **Отсоединение от конвейера («деактивация»)**
- **Удаление из памяти**

- Помимо данных об обрабатываемой сущности шейдеры могут получать из основной программы произвольные наборы данных
  - «глобальных» (одинаковых для всех обрабатываемых сущностей)
  - «локальных» (сцепленных с сущностью, как правило при помощи массивов, индексы в которых соответствуют номерам сущностей)
- Шейдеры более раннего этапа конвейера могут подготавливать и передавать параметры шейдерам более позднего этапа

**Вершинный процессор** – это программируемый модуль, обрабатывающий вершины и связанные с ними данные

**Выполняемые операции:**

- Преобразование вершин и нормалей
  - Генерация и преобразование текстурных координат
  - Расчёт цвета вершин (с учётом освещения и других произвольных параметров)
- Программа для вершинного процессора называется вершинным шейдером
- Вершинный шейдер готовит данные для фрагментного процессора

**Вершинный процессор** – это программируемый модуль, обрабатывающий вершины и связанные с ними данные

**Входные и выходные данные:**

- **Переменные-атрибуты** (*attribute*) – передаются вершинному шейдеру от приложения для описания свойств каждой вершины
- **Однообразные переменные** (*uniform*) – используются для передачи данных как вершинному, так и фрагментному процессору. Не могут меняться чаще, чем один раз за полигон
- **Разнообразные переменные** (*varying*) – служат для передачи данных от вершинного к фрагментному процессору. Данные переменные могут быть различными для разных вершин, и для каждого фрагмента будет выполняться интерполяция

**Фрагментный процессор** – это программируемый модуль, обрабатывающий фрагменты (пиксели) и связанные с ними данные

**Выполняемые операции:**

- Операции над интерполированными значениями, полученными от вершинного процессора
  - Наложение текстур
  - Расчёт цвета фрагментов (с учётом освещения и других произвольных параметров)
  - Координаты фрагмента суть константы
- Программа для фрагментного процессора называется фрагментным шейдером

**Фрагментный процессор** – это программируемый модуль, обрабатывающий фрагменты (пиксели) и связанные с ними данные

**Входные и выходные данные:**

- **Разнообразные переменные (*varying*)** – приходят от вершинного шейдера; как встроенные, так и определенные разработчиком
- **Однообразные переменные (*uniform*)** – для передачи произвольных относительно редко меняющихся параметров

**Шейдерная программа** – это специализированная структура данных в OpenGL, предназначенная для хранения нескольких шейдеров разных типов для их одновременного использования

- По факту шейдерная программа используется для связки **ровно двух шейдеров** – одного вершинного и одного фрагментного, так как программируемый конвейер в каждый момент времени нуждается ровно в двух шейдерах
- Теоретически возможна сборка шейдера из нескольких частей, но на практике это почти не используется
- В каждый момент времени может быть активна только одна шейдерная программа
- Шейдерная программа – единственный способ использования шейдеров в OpenGL, поэтому **шейдеры всегда существуют парами** (каждому вершинному должен соответствовать его фрагментный)
- Порядок вызовов:  
`glCreateProgram → glAttachShader → glAttachShader → glLinkProgram → glUseProgram`



**GLSL** – это высокоуровневый процедурный язык программирования для вершинного и фрагментного процессоров OpenGL

## Характеристика

- Программы на GLSL представляют собой абстракцию от аппаратного обеспечения
- Компилятор GLSL является частью библиотеки стандарта OpenGL и генерирует оптимизированный под конкретную видеокарту код
- GLSL основан на синтаксисе C и является чисто процедурным
- Начало выполнения программы – функция `void main()`
- Спецификация языка (от 03.08.2012):  
<http://www.opengl.org/registry/doc/GLSLangSpec.4.30.6.pdf>

- Поверхности в WebGL хранятся в виде массивов вершин (каждая вершина – набор атрибутов типа float)
- Тип связности вершин (способ объединения в примитивы) указывается уже при отрисовке, в качестве параметра функции рисования
- Массив вершин может храниться как в оперативной памяти, так и в видеопамяти. Второй способ предпочтительнее по скорости
- Для хранения вершин в видеопамяти используется специальная структура, называемая **вершинным буфером** (vertex buffer)
- Работа с вершинными буферами осуществляется при помощи API-функций WebGL
- Часто кроме массива вершин используется ещё и **массив индексов**, что позволяет устранить дублирование вершин. Индексы так же сохраняются в отдельном буфере