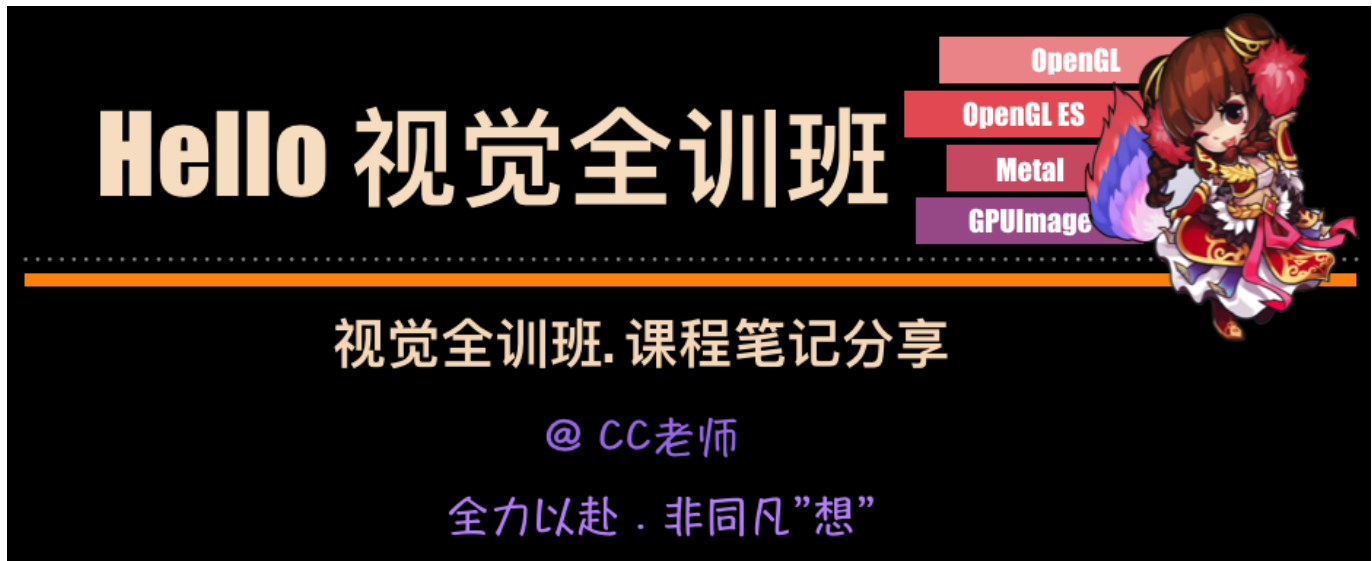


011--视觉班第11次课程[OpenGL ES专题]



一. 视觉班课程安排:

- 课程日期: 2020 年 7 月 27 日 周一 第 11 次课程 (共 21 次课程)
- 授课老师: CC 老师 (QQ: 1323177506)
- 研发老师: CC 老师
- 班主任老师:
 - 大大老师 (QQ: 188706023)
 - 朵朵老师 (QQ: 1550934962)
 - 婷婷老师 (QQ: 3470520842)
- 课程时长: 2小时
- 课程时间安排:
 - 上课: 20:00 – 21:00
 - 休息: 21:00 – 21:10
 - 上课: 21:10 – 22:00
- 课程内容:
 - 案例001—使用OpenGL ES GLKit 绘制一个正方体且进行旋转;
 - EGL 的主要功能
 - GLSL 常用语法&常用内建函数
 - 顶点着色器/片元着色器编写
 - 顶点着色器/片元着色器 手动编译链接使用
 - 客户端代码如何将数据传递到顶点着色器/片元着色器
 - 帧缓存区以及渲染缓存区的开辟与绑定
 - png/jpg 图片解压成位图

- 案例002—使用 OpenGL ES GLSL 自定义着色器来加载一张图片

- 课后作业:

- 练习案例001-002;
- 在GLSL 加载纹理图片的案例上, 将图片旋转过来;

3种数据修饰类型

uniform,attribute,varying

uniform -> 传递到vertex,fragment 变量

gluniform...

vertex,fragment -> 常量~

uniform -> 客户端 -> 顶点/片元着色器

在顶点/片元着色器 进行一样的声明-> 都传进行.

用途: 视图矩阵, 投影矩阵, 投影视图矩阵;

uniform mat4 viewProMatrix;

glUniform...

attribute : 特点-> 客户端-> 顶点着色器/顶点着色器用

修饰什么数据: 顶点,纹理坐标,颜色,法线-> 坐标颜色有关

glVertex...

纹理坐标->二维

attribute vec4 position;

attribute vec4 color;

attribute vec2 texCoord;

纹理坐标-> 传递

attribute 间接传递片元着色器

varying 修饰符;