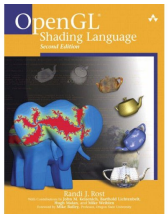
# Computer-Graphik II
## Shader-Programmierung

G. Zachmann
Clausthal University, Germany
cg.in.tu-clausthal.de

## Literatur

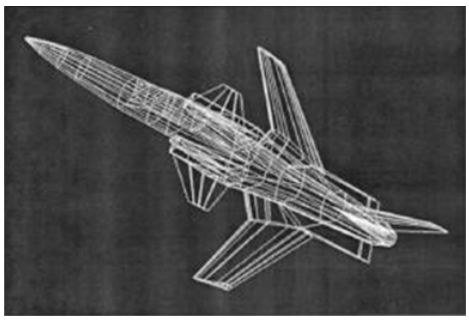
- Das "Orange Book":
  - Randi J. Rost, et al.:
    "OpenGL Shading Language",
    2nd edition, Addison Wesley.




- Auf der Homepage der Vorlesung:
  - Das Tutorial von Lighthouse3D
  - Mark Olano's *"Brief OpenGL Shading Tutorial"*
  - Der "GLSL Quick Reference Guide"
  - ...

## The Quest for Realism

- Erste Generation – Wireframe
  - Vertex-Oper.: Transformation, Clipping und Projektion
  - Rasterization: Color Interpolation (Punkte, Linien)
  - Fragment-Op.: Overwrite
  - Zeitraum: bis 1987

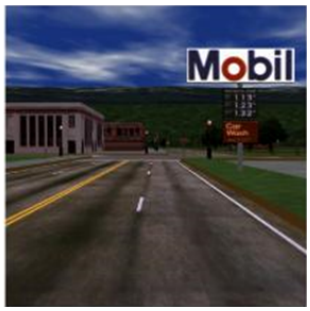




- Zweite Generation – Shaded Solids
  - Vertex-Oper.: Beleuchtungsrechung & Gouraud-Shading
  - Rasterization: Depth-Interpolation
  - Fragment-Oper.: Depth-Buffer, Color Blending
  - Zeitraum: 1987 - 1992

(Dogfight - SGI)

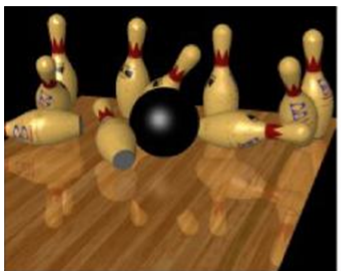
- Dritte Generation – Texture Mapping
  - Vertex-Oper.: Textur-Koordinaten-Transformation
  - Rasterization: Textur-Koordinaten-Interpolation
  - Fragment-Oper.: Textur-Auswertung, Antialiasing
  - Zeitraum: 1992 - 2000




Performertown (SGI)



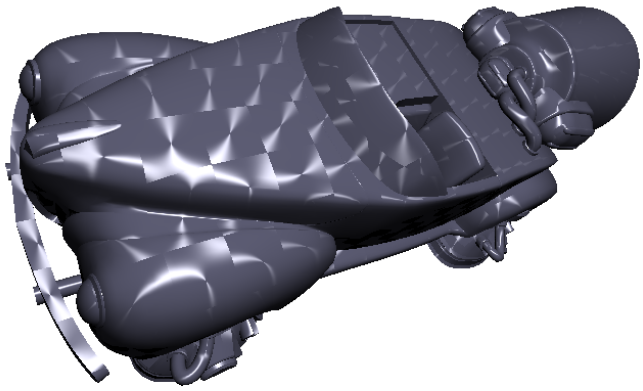
- Vierte Generation – Programmierbarkeit
  - Vertex-Oper.: eigenes Programm
  - Rasterization: Interpolation der (beliebigen) Ausgaben des Vertex-Programms
  - Fragment: eigenes Programm
  - Zeitraum-Oper.: ab 2000



Final Fantasy

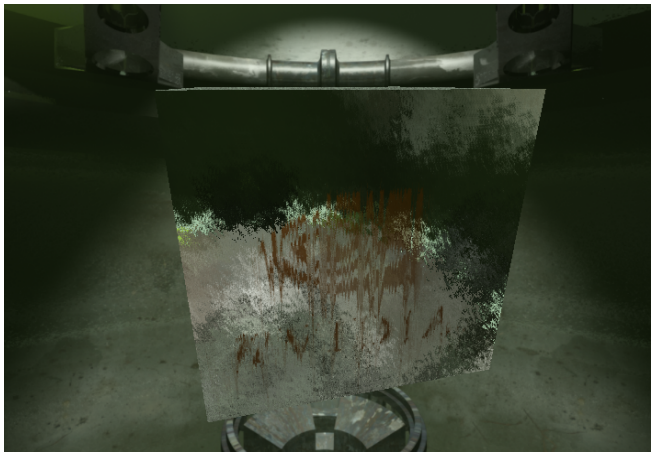
# Beispiele

- Brushed Steel:
  - Prozedurale Textur
  - Anisotrope Beleuchtung

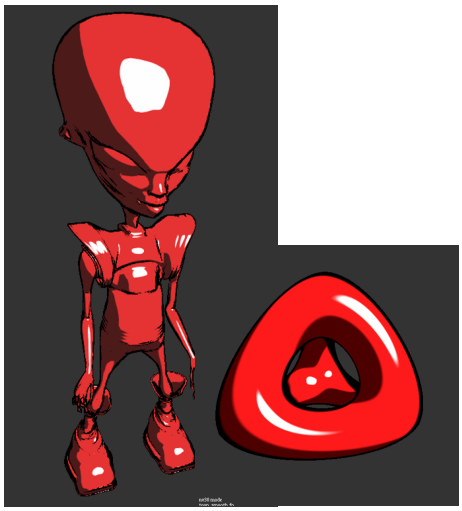




- Schmelzendes Eis:
  - Prozedurale, animierte Textur
  - Bump-mapped environment map



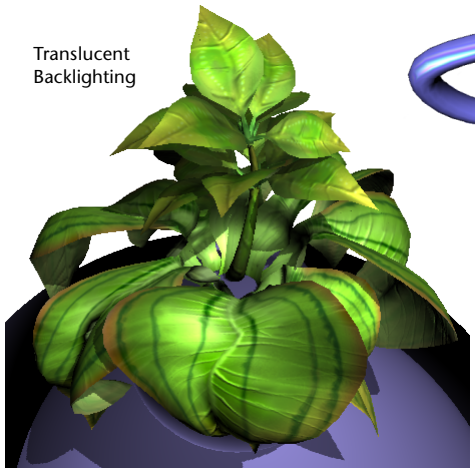
- Sog. „Toon Shading“
  - Ohne Texturen
  - Mit Anti-Aliasing
  - Gute Silhouetten ohne zu starker Verdunkelung





- Vegetation & *Thin Film*

Translucent Backlighting



Beispiel von selbstgemachter Beleuchtungsrechnung; hier: Simulation von Schillern

## Animusic's Pipe Dream

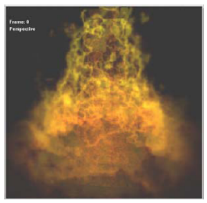
http://ati.amd.com/developer/demos.html



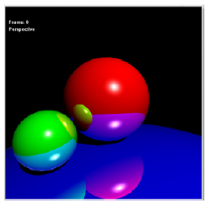
http://ati.amd.com/developer/demos.html

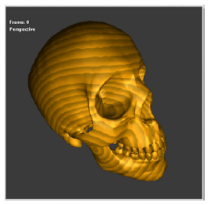

Subsurface Scattering


NPR Renders


Fire Effects


Refraction


Ray Tracing


Solid Textures

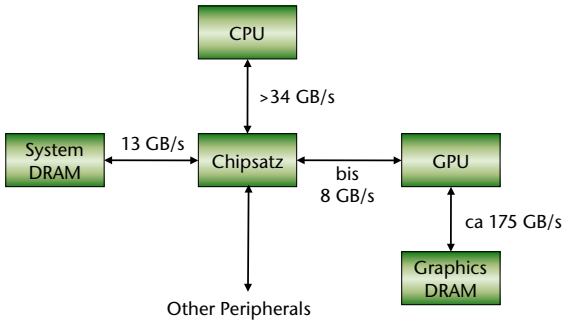

Ambient Occlusion

Cloth Simulation



## Einbettung der Graphik-Hardware in die System-Architektur

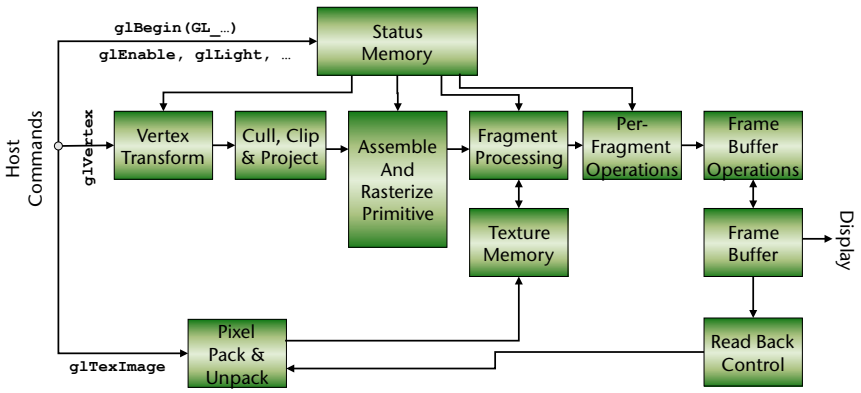
- Dedicated bus zwischen “host” CPU und GPU (*graphics processing unit* = Graphikkarte) (AGP, PCIExpress)
- Separater Speicher für die GPU (framebuffer, textures, etc.)
- GPU hat DMA zum Haupspeicher




Stand 2010

## Vergangenheit – OpenGL 1.4

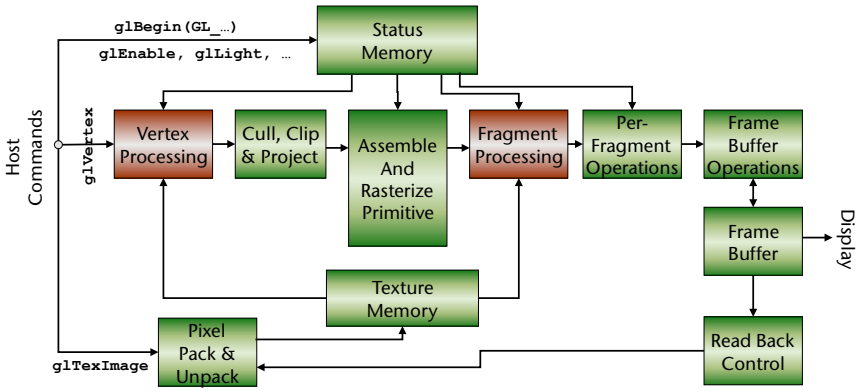
- *Fixed-function graphics pipeline*
  - Sehr sorgfältig ausbalanciert
- Philosophie: Performance wichtiger als Flexibilität






## Heute – OpenGL 2.1

- Programmierbare *vertex und fragment processors*
  - Legen offen, was sowieso schon immer da war
- Texturspeicher = allgemeiner Speicher für beliebige Daten

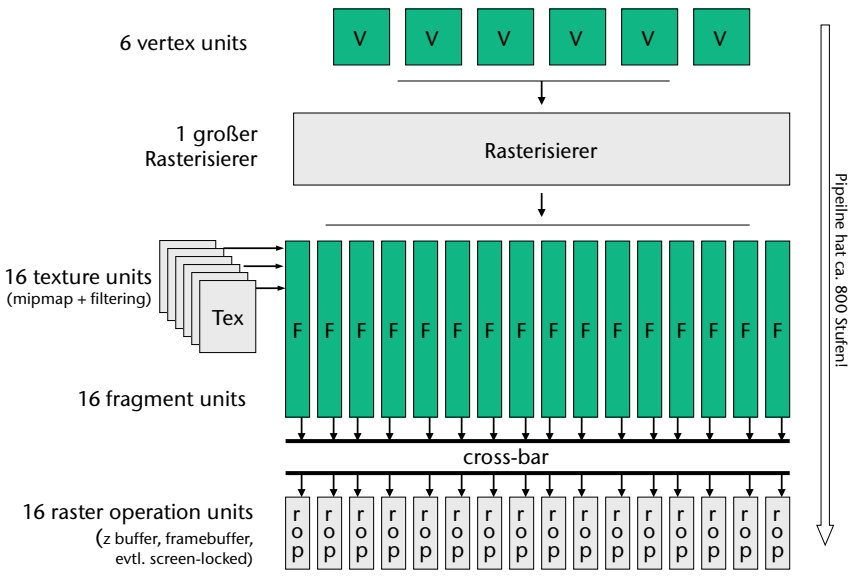


# Bald — OpenGL 3.0

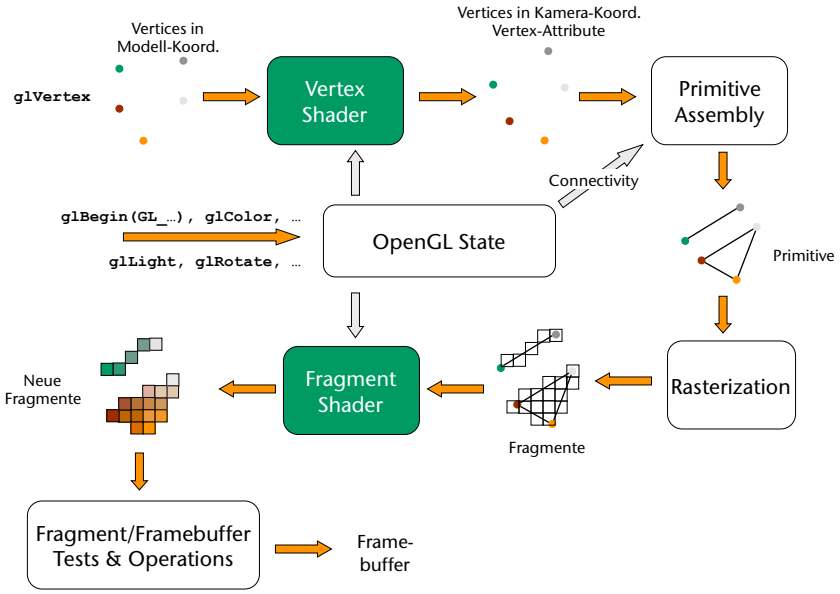
- Große Veränderungen ...
  - Keine Fixed-function Pipeline mehr
  - Keine Normalen, Farben, Vertices, etc. — nur noch Vertex-Attribute
  - ...



# Etwas detailliertere Architektur



## Abstraktere Übersicht der programmierbaren Pipeline






- Hilfsvorstellung:

```
...
foreach tri in triangles
{
    // run the vertex program on each vertex
    v1 = process_vertex( tri.vertex1 );
    v2 = process_vertex( tri.vertex2 );
    v3 = process_vertex( tri.vertex2 );

    // assemble the vertices into a triangle
    assembledtriangle = setup_tri(v1, v2, v3);

    // rasterize the assembled triangle into [0..many] fragments
    fragments = rasterize( assembledtriangle );

    // run the fragment program on each fragment
    foreach frag in fragments {
        framebuffer[frag.position] = process_fragment( frag );
    }
}
...
```

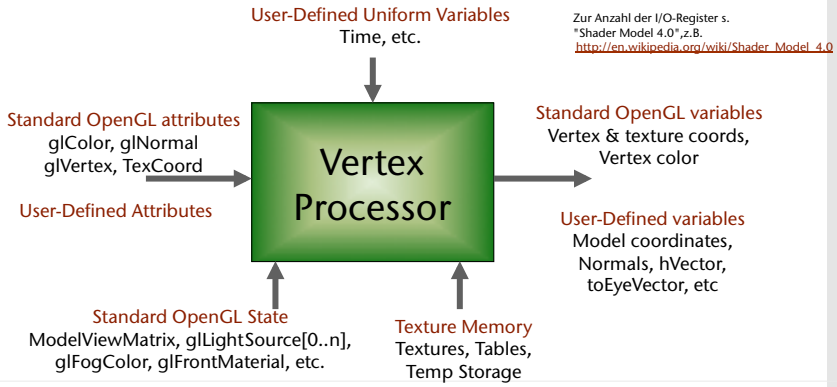
## Fragment vs. Pixel

- Achtung: unterscheide zwischen Pixel und Fragment!
- Pixel :=
  eine Anzahl Bytes im Framebuffer
  bzw. ein Punkt auf dem Bildschirm
- Fragment :=
  eine Menge von Daten (Farbe, Koordinaten, Alpha, ...), die zum Einfärben eines Pixels benötigt werden
- M.a.W.:
  - Ein Pixel befindet sich am Ende der Pipeline
  - Ein Fragment ist ein "Struct", das durch die Pipeline "wandert" und am Ende in ein Pixel gespeichert wird



## Inputs & Outputs eines Vertex-Prozessors

- Vertex "*shader*" bekommt eine Reihe von Parametern:
  - Vertex Parameter, OpenGL Zustand, selbst-definierte Attribute
- Resultat muß in vordefinierte Register geschrieben werden, die der Rasterizer dann ausliest und interpoliert



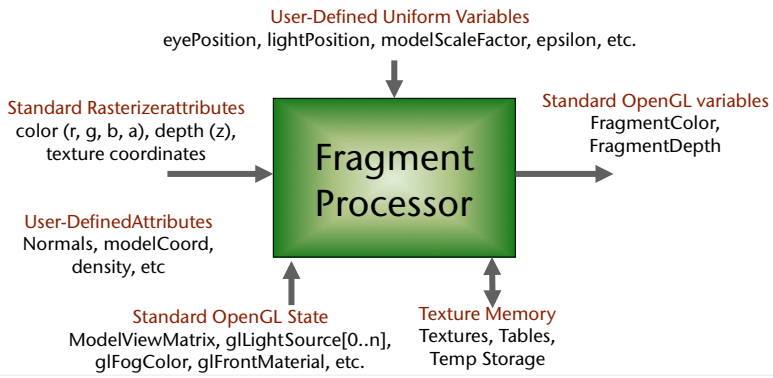
## Aufgaben des Vertex-Prozessors

- Beleuchtung und Vertex-Attribute pro Vertex berechnen
- Ein Vertex-Programm ersetzt folgende Funktionalität der fixed-function Pipeline:
  - Vertex- & Normalen-Transformation ins Kamera-Koord.system
  - Transformation mit Projektionsmatr. (perspektivische Division durch z)
  - Normalisierung
  - Per-Vertex Beleuchtungsberechnungen
  - Generierung und/oder Transformation von Texturkoordinaten
- Ein Vertex-Programm ersetzt NICHT:
  - Projektion nach 2D und Viewport mapping
  - Clipping
  - Backface Culling
  - Primitive assembly (Triangle setup, edge equations, etc.)



## Inputs & Outputs eines Fragment-Prozessors

- *Fragment "shader"* bekommt eine Reihe von Parametern:
  - OpenGL-Zustand
  - Fragment-Parameter = alle Ausgaben des Vertex-Shaders, aber interpoliert!
- Resultat: neues Fragment (i.A. mit anderer Farbe als vorher)



## Aufgaben des Fragment-Processors

- Ein Fragment-Programm ersetzt folgende Funktionalität der *fixed-function Pipeline* :
  - Operationen auf interpolierten Werten
  - Textur-Zugriff und -Anwendung (z.B. modulate, decal)
  - Fog (color, depth)
  - u.v.m.
- Ein Fragment-Programm ersetzt NICHT :
  - Scan Conversion
  - Pixel packing und unpacking
  - Alle Tests, z.B. Z-Test, Alpha-Test, Stencil-Test, etc.
  - Schreiben in den Framebuffer inkl. Operationen zwischen Fragment und Framebuffer ( z.B. Alpha-Blending, logische Operationen, etc.)
  - Schreiben in den Z-Buffer
  - u.v.m.



## Was ein Shader nicht kann

- Ein Vertex-Shader hat keinen Zugriff auf Connectivity-Info und Framebuffer
- Ein Fragment-Shader
  - hat keinen Zugriff auf danebenliegende Fragmente
  - hat keinen Zugriff auf den Framebuffer
  - kann nicht die Pixel-Koordinaten wechseln (aber kann auf sie zugreifen)

## Wie sieht nun echter Shader-Code aus?

Assembly

```
RSQR  R0.x, R0.x;
MULR  R0.xyz, R0.xxxx, R4.xyzz;
MOVR  R5.xyz, -R0.xyzz;
MOVR  R3.xyz, -R3.xyzz;
DP3R  R3.x, R0.xyzz, R3.xyzz;
SLTR  R4.x, R3.x, {0.000000}.x;
ADDR  R3.x, {1.000000}.x, -R4.x;
MULR  R3.xyz, R3.xxxx, R5.xyzz;
MULR  R0.xyz, R0.xyzz, R4.xxxx;
ADDR  R0.xyz, R0.xyzz, R3.xyzz;
DP3R  R1.x, R0.xyzz, R1.xyzz;
MAXR  R1.x, {0.000000}.x, R1.x;
LG2R  R1.x, R1.x;
MULR  R1.x, {10.000000}.x, R1.x;
EX2R  R1.x, R1.x;
MOVR  R1.xyz, R1.xxxx;
MULR  R1.xyz, {0.900000, 0.800000, 1.000000}.xyzz, R1.xyzz;
DP3R  R0.x, R0.xyzz, R2.xyzz;
MAXR  R0.x, {0.000000}.x, R0.x;
MOVR  R0.xyz, R0.xxxx;
ADDR  R0.xyz, {0.100000, 0.100000, 0.100000}.xyzz, R0.xyzz;
MULR  R0.xyz, {1.000000, 0.800000, 0.800000}.xyzz, R0.xyzz;
ADDR  R1.xyz, R0.xyzz, R1.xyzz;
```

Hochsprache

```
float spec = pow( max(0, dot(n,h)), phongExp);
color cResult = Cd * (cAmbi + cDiff) +
                Cs * spec * cSpec;
```

Einfacher Phong-Shader ausgedrückt in Assembly und GLSL

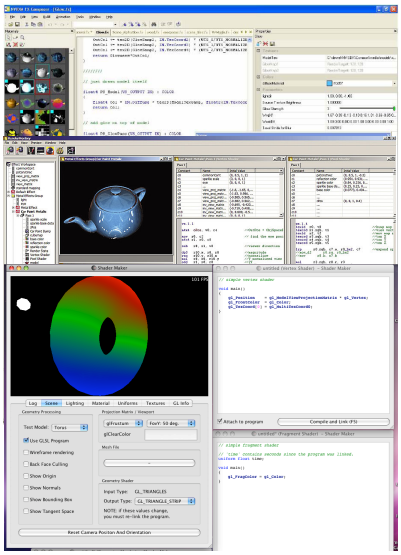


## Explosion von GPU-Hochsprachen

- Stanford Shading Language (Vorläufer von Cg)
  - C/Renderman-like
- Cg (Nvidia)
- GLSL (*"glslang"*; OpenGL Shading Language)
- HLSL (Microsoft)
- Alle sind relativ ähnlich zueinander
- Brook, Ashli, ...

## GPU IDEs

- Ein nicht-triviales Problem ...
  - Eigene Testprogramme sind manchmal nicht vermeidbar
- Nvidia: FX Composer
  - Kann kein GLSL (?)
- ATI: RenderMonkey
- Beide kostenlos, beide nur unter Windows, beide für unsere Zwecke eigtl. schon zu komplex
- Shader Maker (Studienarbeit):
  - http://cg.in.tu-clausthal.de/publications.shtml#shader_maker



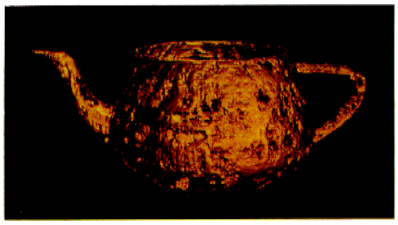


## Debugging ...

- Es gibt keinen Debugger!
- Es gibt noch nicht einmal "printf-Debugging"!!
- Meine Tips:
  - Von einem funktionierenden Shader ausgehen und diesen in winzigen Schritten (einzelne Zeilen) modifizieren
  - Bei Aufgaben, wo mehrere Durchläufe gemacht werden müssen: nach jedem Durchlauf Textur / Framebuffer anzeigen

## RenderMan

- Geschaffen von Pixar in 1988
- Ist heute ein Industriestandard
- Eng an das Ray-Tracing-Paradigma angelehnt
- Mehrere Shader-Arten:
  - Lichtquelle, Oberfläche, Volumen, Displacement



```
surface
dent( float Ks=.4, Kd=.5, Ka=.1, roughness=.25, dent=.4 )
{
    float turbulence;
    point Nf, V;
    float i, freq;

    /* Transform to solid texture coordinate system */
    V = transform("shader",P);

    /* Sum 6 "octaves" of noise to form turbulence */
    turbulence = 0; freq = 1.0;
    for( i=0; i<6; i+= 1 ) {
        turbulence += 1/freq * abs( 0.5 - noise( 4*freq*V ) );
        freq *= 2;
    }

    /* Sharpen turbulence */
    turbulence *= turbulence * turbulence;
    turbulence *= dent;

    /* Displace surface and compute normal */
    P -= turbulence * normalize(N);
    Nf = faceforward( normalize(calculatenormal(P)), I );
    V = normalize(-I);

    /* Perform shading calculation */
    Oi = 1 - smoothstep( 0.03, 0.05, turbulence );
    Ci = Oi * Cs * (Ka*ambient() + Ka*specular(Nf,V,roughness));
}
```



## Einführung in GLSL

- Fester Bestandteil in OpenGL 2.0 (Oktober 2004)
- Gleiche Syntax für Vertex-Program und Shader-Program
- Plattform-unabhängig
- Rein prozedural (nicht object-orientiert, nicht funktional, ...)
- Syntax basiert auf ANSI C, mit einigen wenigen C++-Features
- Einige kleine Unterschiede zu ANSI-C für saubereres Design

## Datentypen

- `float, bool, int, vec{2,3,4}, bvec{2,3,4}, ivec{2,3,4}`
- Quadratische Matrizen `mat2, mat3, mat4`
- Arrays — wie in C, aber:
  - nur eindimensional
  - nur konstante Größen (d.h., nur z.B. `float a[4];`)
- Structs (wie in C)
- Datentypen zum Zugriff auf Texturen (später)
- Variablen praktisch wie in C
- Es gibt keine Pointer!



## Qualifier (Variablen-Arten)

- `const`
- `attribute:`
  - globale Variable, nur im Vertex-Shader, kann sich pro Vertex ändern
- `uniform`:
  - globale Variable, im Vertex- und Fragment-Shader, gleicher Wert in beiden Shadern, konstant während eines gesamten Primitives
- `varying`:
  - wird vom Vertex-Shader gesetzt (pro Vertex) als Ausgabe,
  - wird vom Rasterizer interpoliert,
  - und vom Fragment-Shader gelesen (pro Pixel)

## Operatoren

- grouping: `()`
- array subscript: `[]`
- function call and constructor: `()`
- field selector and swizzle: `.`
- postfix: `++` `--`
- prefix: `++` `--` `+` `-` `!`
- binary: `*` `/` `+` `-`
- relational: `<` `<=` `>` `>=`
- equality: `==` `!=`
- logical: `&&` `^^` [sic] `||`
- selection: `?:`
- assignment: `=` `*=` `/=` `+=` `-=`



## Skalar/Vektor Constructors

- Es gibt kein Casting: verwende statt dessen Konstruktor-Schreibweise
- Achtung: es gibt keine automatische Konvertierung!
- Es gibt Initialisierung

```
vec2 v2 = vec2(1.0, 2.0);
vec3 v3 = vec3(0.0, 0.0, 1.0);
vec4 v4 = vec4(1.0, 0.5, 0.0, 1.0);
v4 = vec4(1.0);                 // all 1.0
v4 = vec4(v2, v2);              // # components must match
v4 = vec4(v3, 1.0);             // dito
v2 = v4;                        // keep only first components

float f = 1;                    // error
float f = 1.0;                  // that's better
int i = int(f);                 // "cast"
f = float(i);
```

## Matrix Constructors

```
vec4 v4; mat4 m4;

mat4( 1.0, 2.0, 3.0, 4.0,
      5.0, 6.0, 7.0, 8.0,
      9.0, 10., 11., 12.,
      13., 14., 15., 16.)      // COLUM MAJOR order!

mat4( v4, v4, v4, v4 )         // v4 wird spaltenweise eingetragen
mat4( 1.0 )                    // = identity matrix
mat3( m4 )                     // upper 3x3
vec4( m4 )                     // 1st column
float( m4 )                    // upper left
```

$$\Longrightarrow \begin{pmatrix} 1 & 5 & 9 & 13 \\ 2 & 6 & 10 & 14 \\ 3 & 7 & 11 & 15 \\ 4 & 8 & 12 & 16 \end{pmatrix}$$

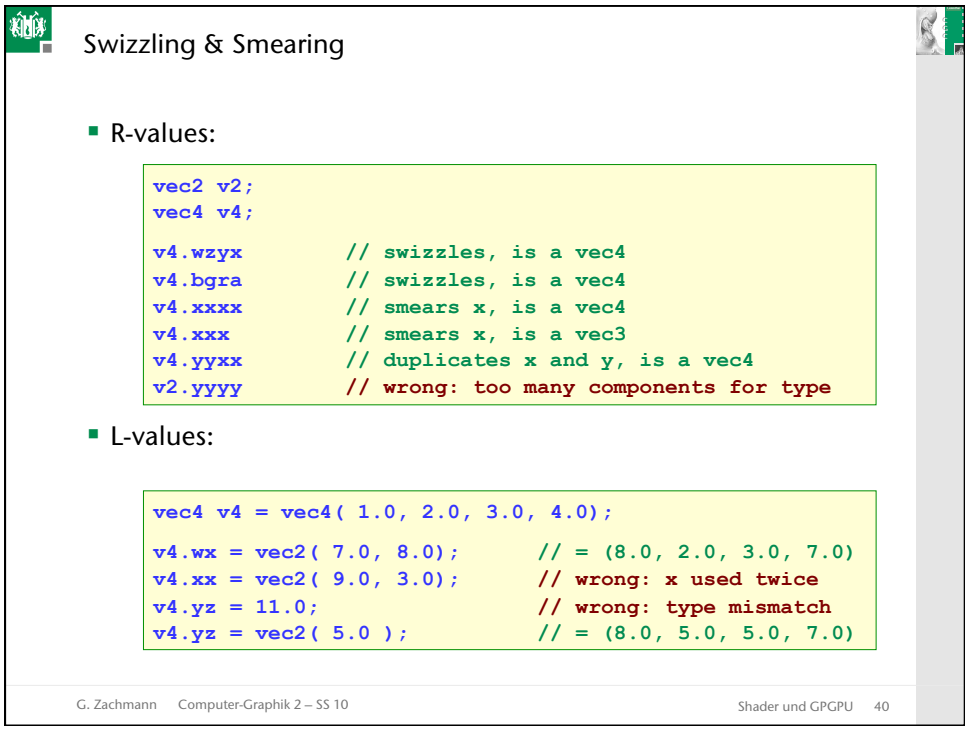


## Zugriff auf Komponenten

- Zugriffsoperatoren auf Komponenten von Vektoren:
  `.xyzw` `.rgba` `.stpq` `[i]`
- Zugriffsoperatoren für Matrizen:
  `[i]` `[i][j]`
  - Achtung: `[i]` liefert die i-te **Spalte**!
- Vector components:

```
vec2 v2;
vec4 v4;

v2.x                          // is a float
v2.x == v2.r == v2.s == v2[0] // comp accessors do the same
v2.z                          // wrong: undefined for type
v4.rgba                       // is a vec4
v4.stp                        // is a vec3
v4.b                          // is a float
v4.xy                         // is a vec2
v4.xgp                // wrong: mismatched component sets
```


Swizzling & Smearing
R-values:
vec2 v2;
vec4 v4;
v4.wzyx // swizzles, is a vec4
v4.bgra // swizzles, is a vec4
v4.xxxx // smears x, is a vec4
v4.xxx // smears x, is a vec3
v4.yyxx // duplicates x and y, is a vec4
v2.yyyy // wrong: too many components for type
L-values:
vec4 v4 = vec4( 1.0, 2.0, 3.0, 4.0);
v4.wx = vec2( 7.0, 8.0); // = (8.0, 2.0, 3.0, 7.0)
v4.xx = vec2( 9.0, 3.0); // wrong: x used twice
v4.yz = 11.0; // wrong: type mismatch
v4.yz = vec2( 5.0 ); // = (8.0, 5.0, 5.0, 7.0)
G. Zachmann Computer-Graphik 2 – SS 10
Shader und GPGPU 40