

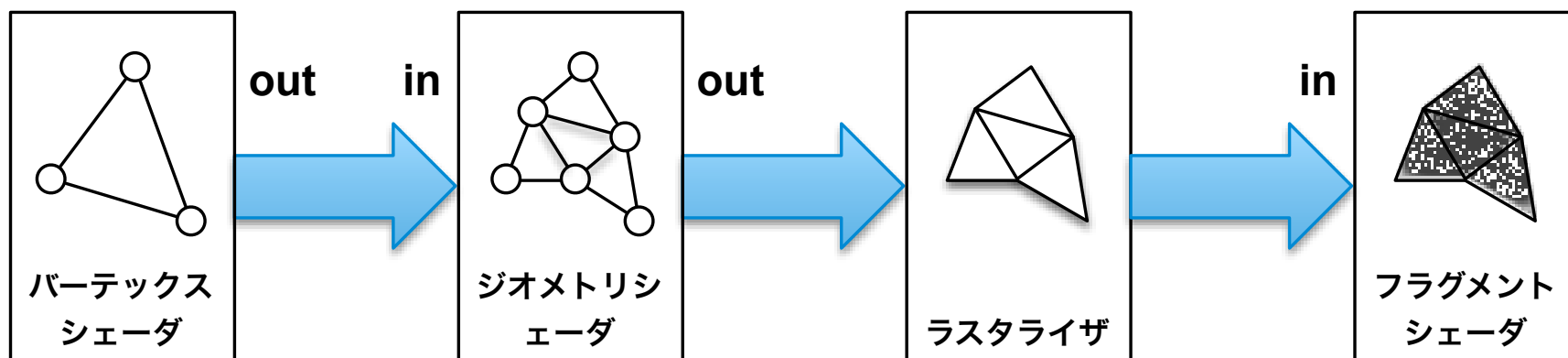
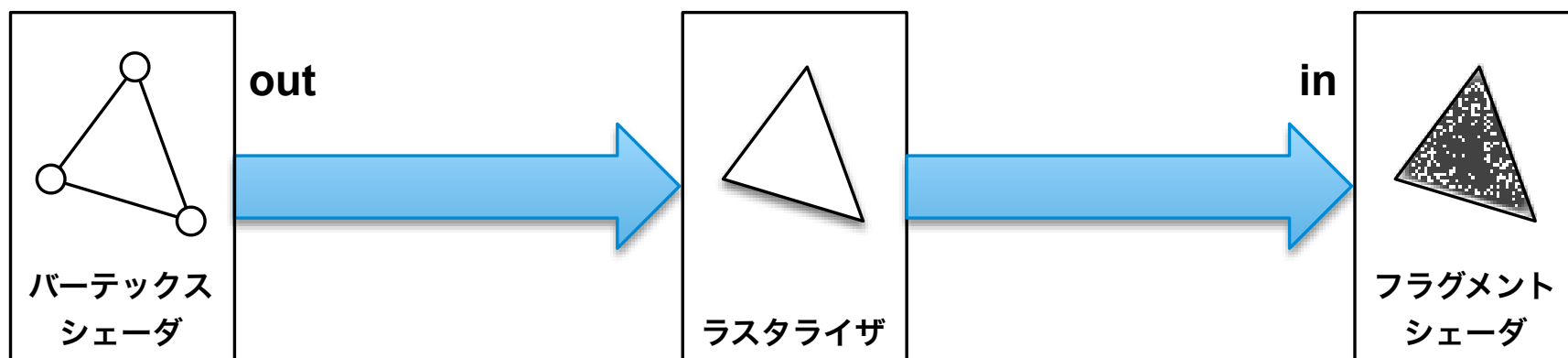
ゲームグラフィックス特論

第14回 ジオメトリシェーダ

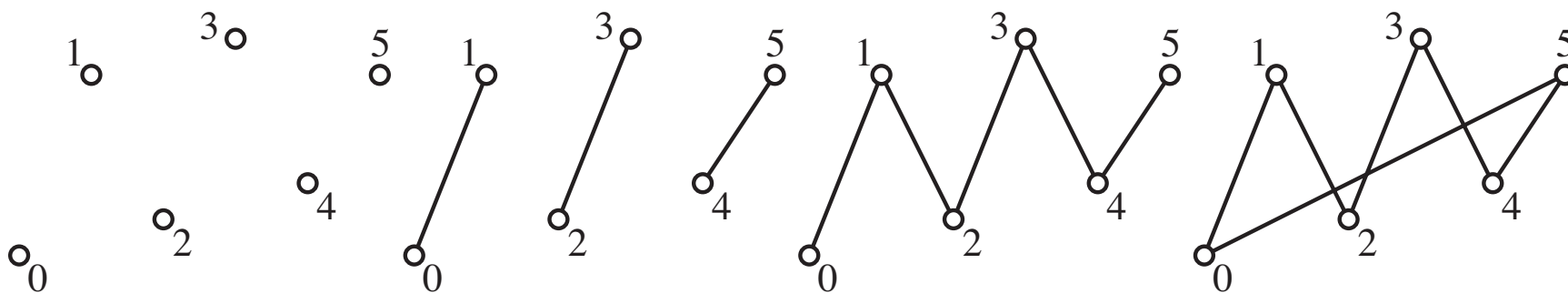
基本図形の細分化

GPU 内部で基本図形を生成する

ジオメトリシェーダの役割



OpenGL の基本図形

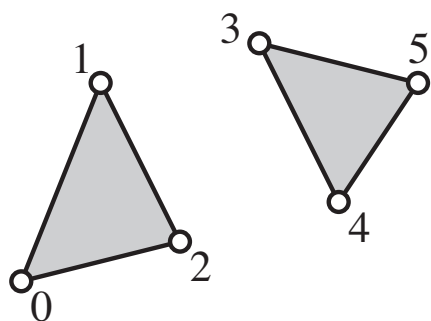


GL_POINTS

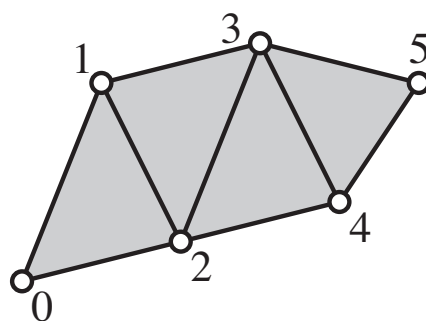
GL_LINES

GL_LINE_STRIP

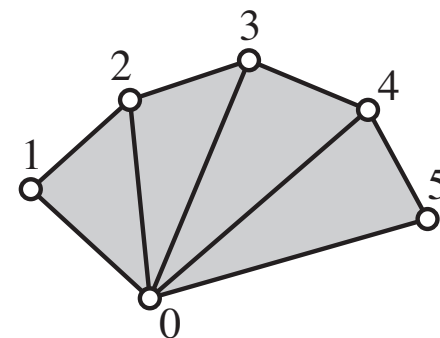
GL_LINE_LOOP



GL_TRIANGLES

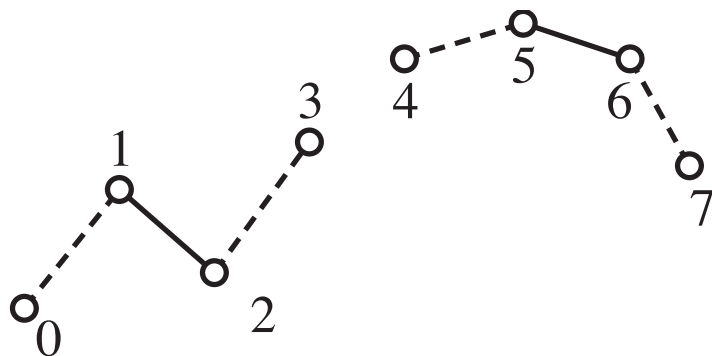


GL_TRIANGLE_STRIP

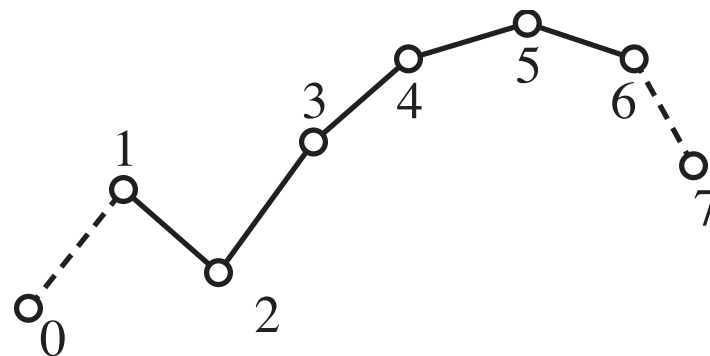


GL_TRIANGLE_FAN

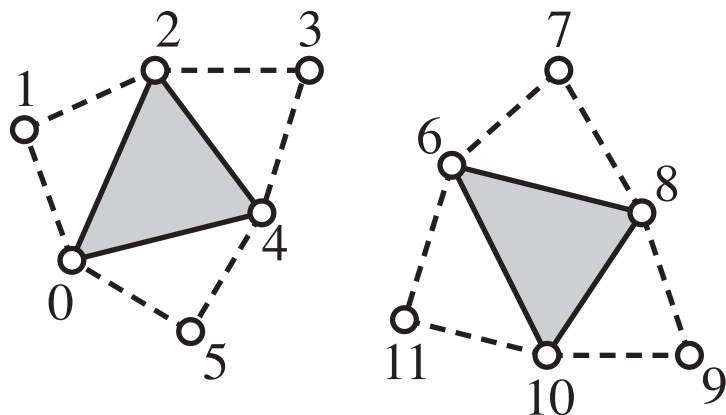
追加された基本図形



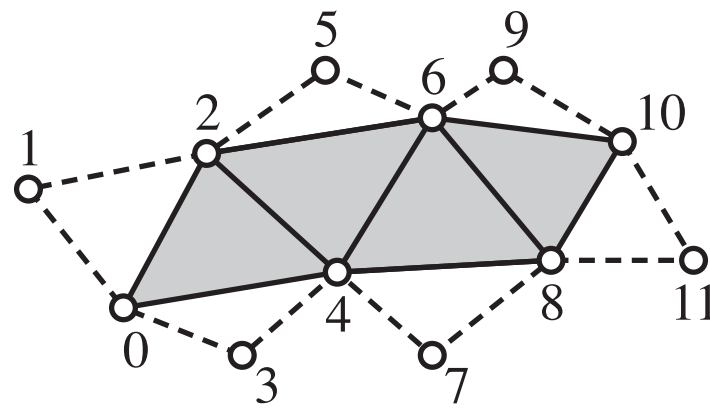
GL_LINES_ADJACENCY



GL_LINE_STRIP_ADJACENCY

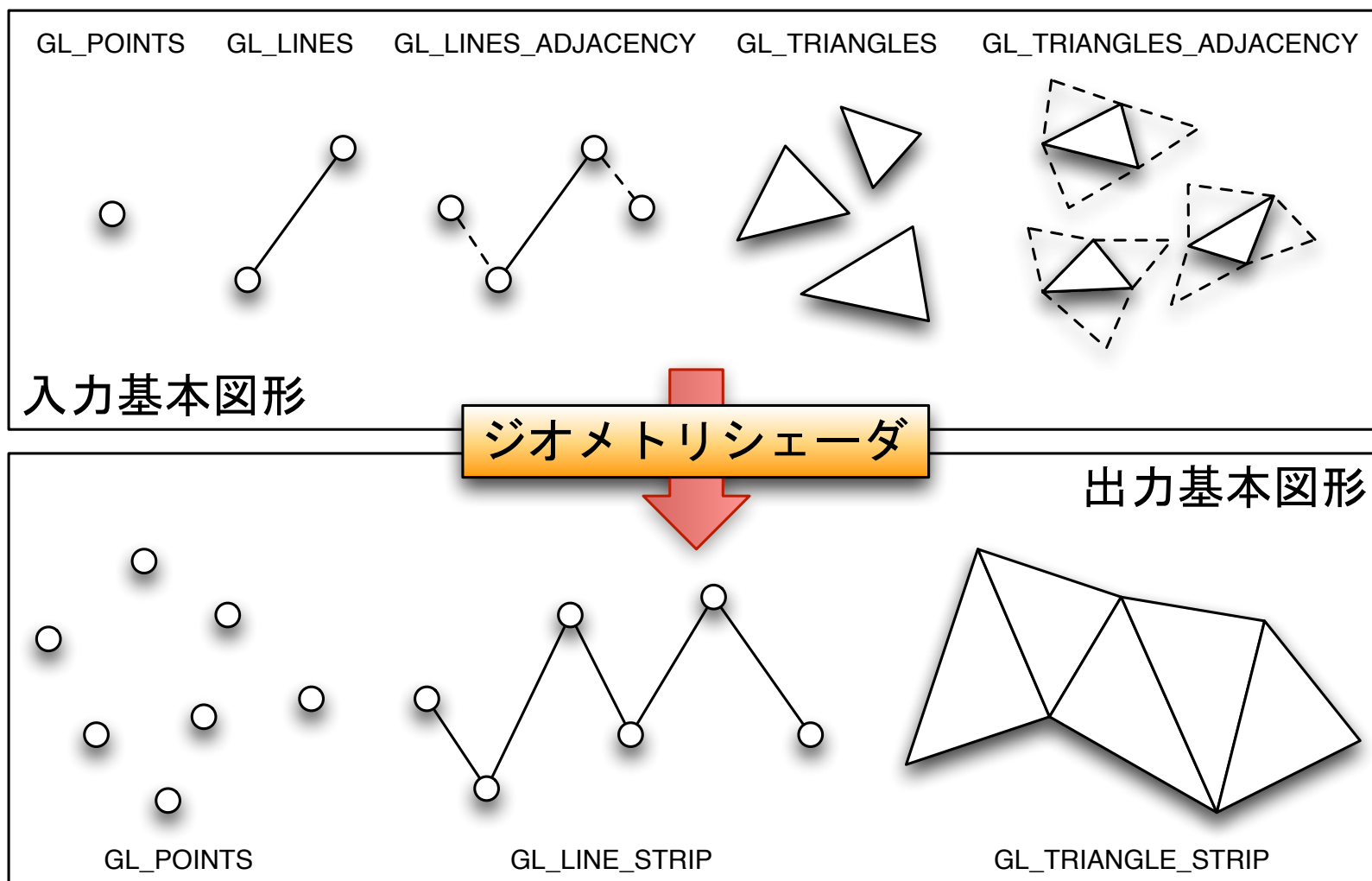


GL_TRIANGLES_ADJACENCY

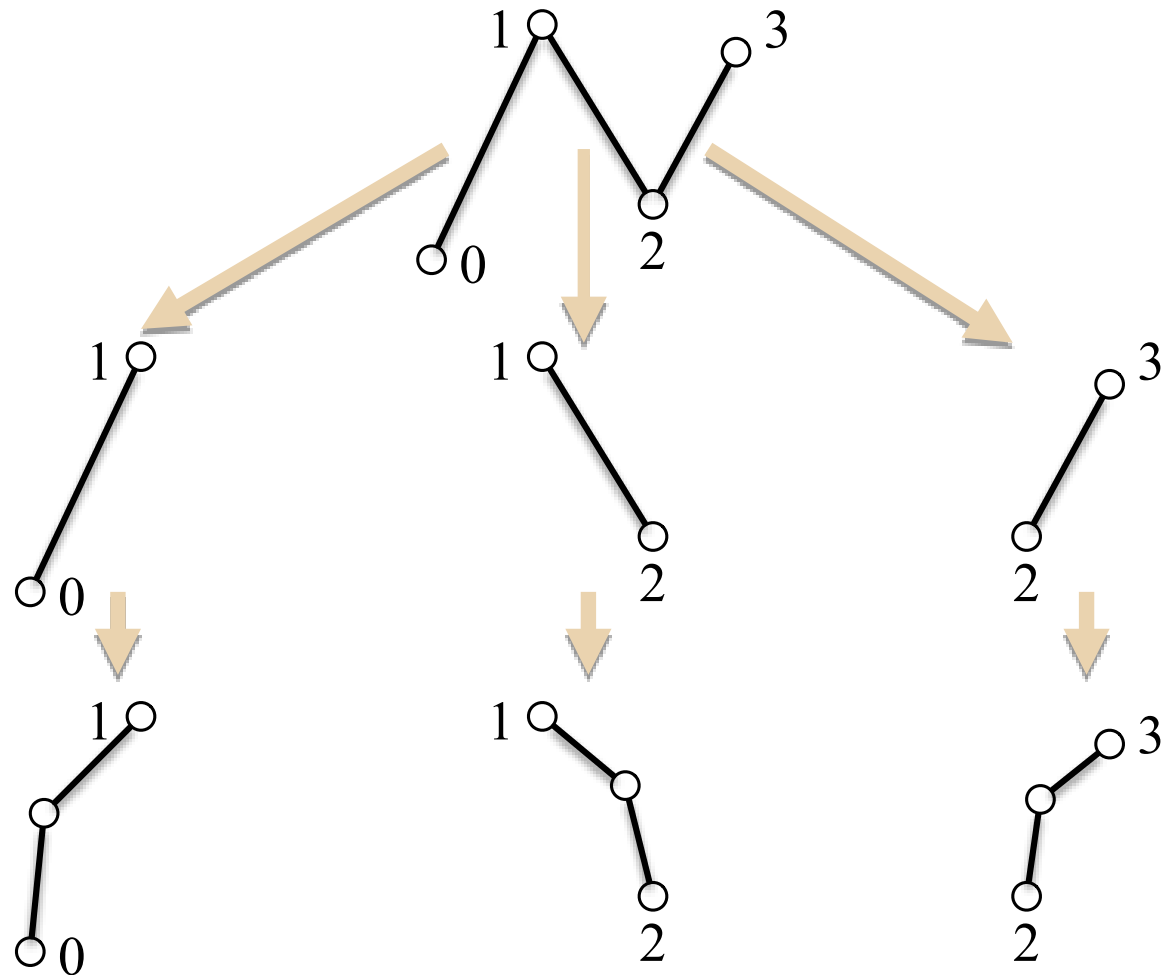
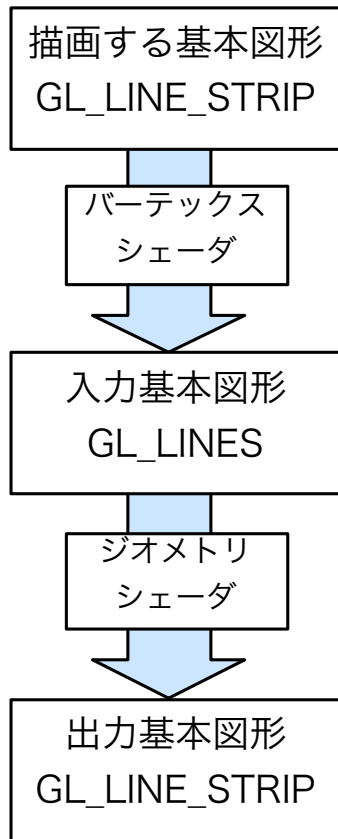


GL_TRIANGLE_STRIP_ADJACENCY

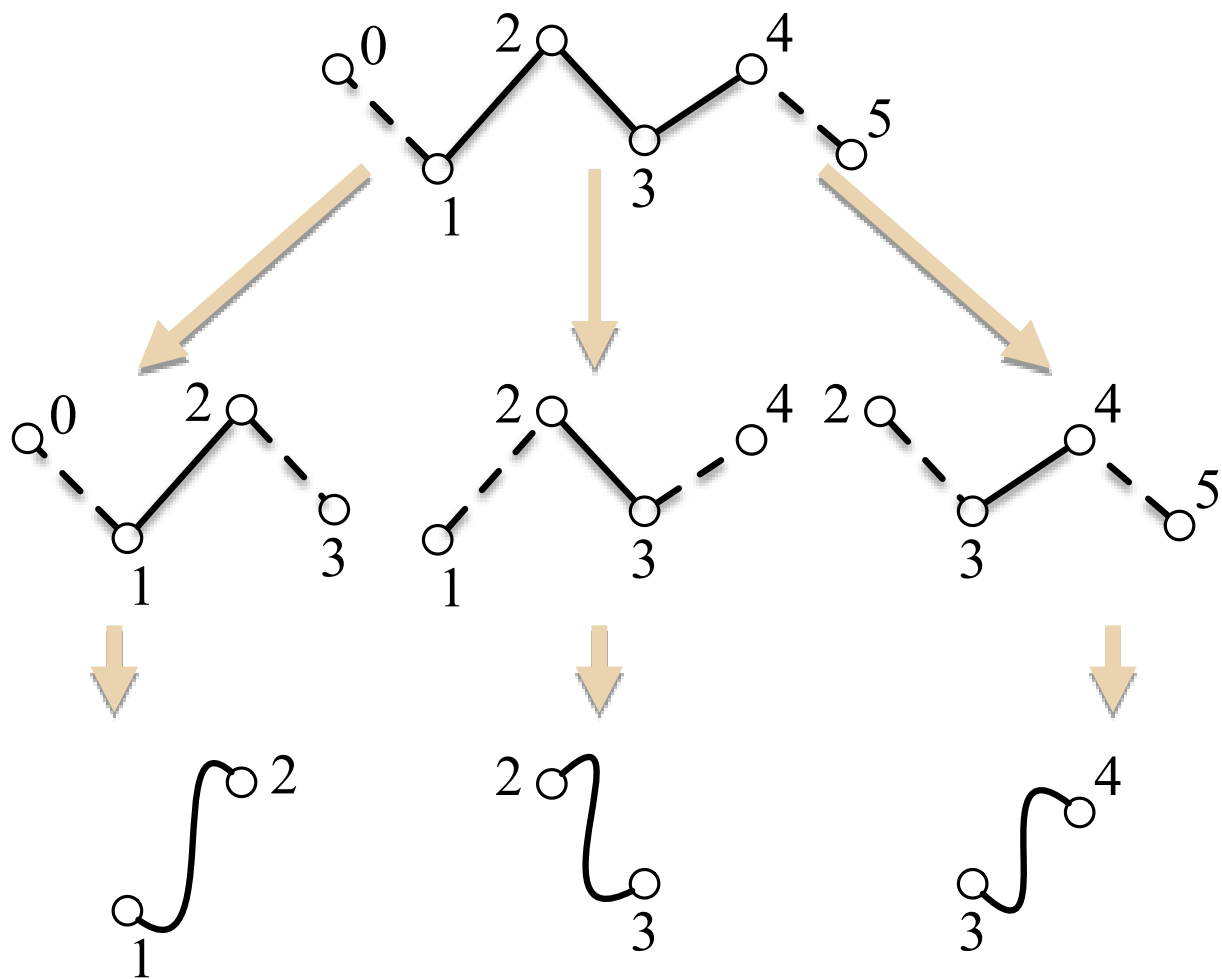
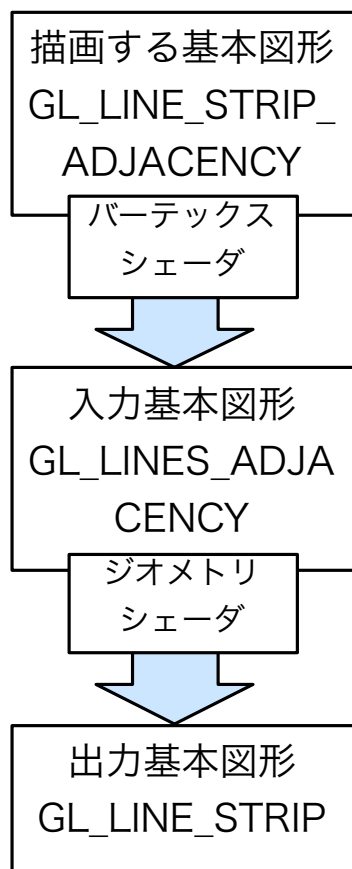
ジオメトリシェーダの入力と出力



描画図形とジオメトリシェーダの入力



描画図形とジオメトリシェーダの入力



指定可能な入力基本図形

実際に描画する基本図形	指定可能な入力基本図形	頂点数
GL_POINTS	GL_POINTS	1
GL_LINES	GL_LINES	2
GL_LINE_STRIP		
GL_LINE_LOOP		
GL_LINES_ADJACENCY	GL_LINES_ADJACENCY	4
GL_LINE_STRIP_ADJACENCY		
GL_TRIANGLES	GL_TRIANGLES	3
GL_TRIANGLE_FAN		
GL_TRIANGLE_STRIP		
GL_TRIANGLES_ADJACENCY	GL_TRIANGLES_ADJACENCY	6
GL_TRIANGLE_STRIP_ADJACENCY		

ジオメトリシェーダが出力可能な頂点数

- ジオメトリシェーダが出力できる頂点数には上限がある
 - `GLint vertices, components;`
- 頂点数の上限値の取得
 - `glGetIntegerv(GL_MAX_GEOMETRY_OUTPUT_VERTICES, &vertices);`
- 要素数の上限値の取得
 - `glGetIntegerv(GL_MAX_GEOMETRY_TOTAL_OUTPUT_COMPONENTS, &components);`
- 一つの頂点には複数の頂点属性を設定できる
 - 多くの頂点属性を持っていると出力できる頂点数が減る
 - `components ÷ (頂点属性の要素数)` と `vertices` の少ない方

スカラー値

ジオメトリシェーダの使用設定

```
// ジオメトリシェーダのソースプログラムの読み込みとコンパイル
...(バーテックスシェーダ/フラグメントシェーダと同じ)

// ジオメトリシェーダに入力する基本図形の指定
glProgramParameteri(program, GL_GEOMETRY_INPUT_TYPE, input);
// ジオメトリシェーダから出力する基本図形の指定
glProgramParameteri(program, GL_GEOMETRY_OUTPUT_TYPE, output);
// ジオメトリシェーダが出力可能な頂点数と要素数
GLint vertices, components;
// ジオメトリシェーダが出力可能な頂点数の最大値を得る
glGetIntegerv(GL_MAX_GEOMETRY_OUTPUT_VERTICES, &vertices);
// ジオメトリシェーダが出力可能な要素数の最大値を得る
glGetIntegerv(GL_MAX_GEOMETRY_TOTAL_OUTPUT_COMPONENTS, &components);
components /= 12; // ジオメトリシェーダの out 変数が vec4 × 3 として
// ジオメトリシェーダが出力する頂点の最大数を設定する
if (vertices > components) vertices = components;
glProgramParameteri(program, GL_GEOMETRY_VERTICES_OUT, vertices);

// シェーダプログラムのリンク
...
```

入力基本図形

出力基本図形

ジオメトリシェーダの使用設定の補足

- `GL_MAX_GEOMETRY_OUTPUT_VERTICES` により得られる頂点数は 1024 など大きな値となるが、それをそのまま `GL_GEOMETRY_VERTICES_OUT` に設定するのは間違い
 - リンク時にエラーにならなかつたら多分ドライバのバグ
 - 得られる頂点数は `EmitVertex()` を実行できる最大値
- `GL_GEOMETRY_VERTICES_OUT` に設定できる値はジオメトリシェーダで使っている `out` 変数の数にも依存する
 - `EmitVertex()` を実行するたびに `out` 変数用のレジスタが消費される
- ジオメトリシェーダの入出力基本図形や最大出力頂点数はシェーダプログラム内で設定できるようになっている

```
layout(triangles) in;  
layout(triangle_strip, max_vertices = 10) out;
```

バーテックスシェーダ

```
#version 150 core
#extension GL_ARB_explicit_attrib_location : enable

uniform mat4 mc; // モデルビュー投影変換

layout (location = 0) in vec4 pv; // 頂点位置
layout (location = 1) in vec4 cv; // 頂点色

out vec4 vc; // ジオメトリシェーダに送る頂点色

void main(void)
{
    vc = cv; // 頂点色をジオメトリシェーダに送る
    gl_Position = mc * pv; // 頂点位置をジオメトリシェーダに送る
}
```

ジオメトリシェーダ

```
#version 150 core
```

```
layout (triangles) in;
```

ジオメトリシェーダに入力 (アプリケーションから出力) する図形要素

```
layout (triangle_strip, max_vertices = 16) out;
```

```
in vec4 vc[]; // バーテックスシェーダから受け取る頂点色
```

```
out vec4 cf; // ラスタライザに送る頂点色
```

ジオメトリシェーダから出力する図形要素

```
void main(void)
```

```
{
```

一度に送られてくる頂点の数

```
for (int i = 0; i < gl_in.length(); ++i)
```

```
{
```

```
    cf = vc[i]; // ラスタライザに頂点色を送る
```

```
    gl_Position = gl_in[i].gl_Position; // ラスタライザに頂点位置を送る
```

```
    EmitVertex();
```

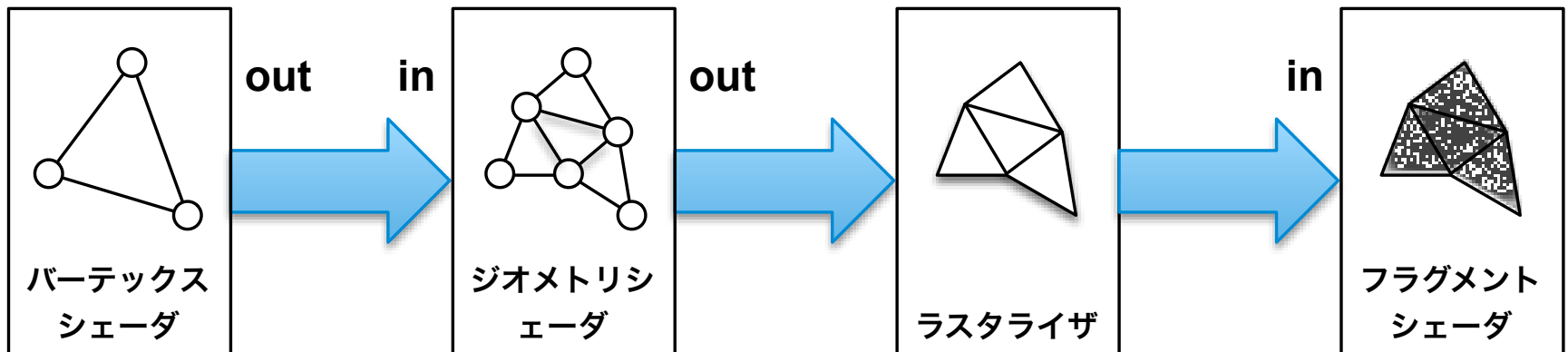
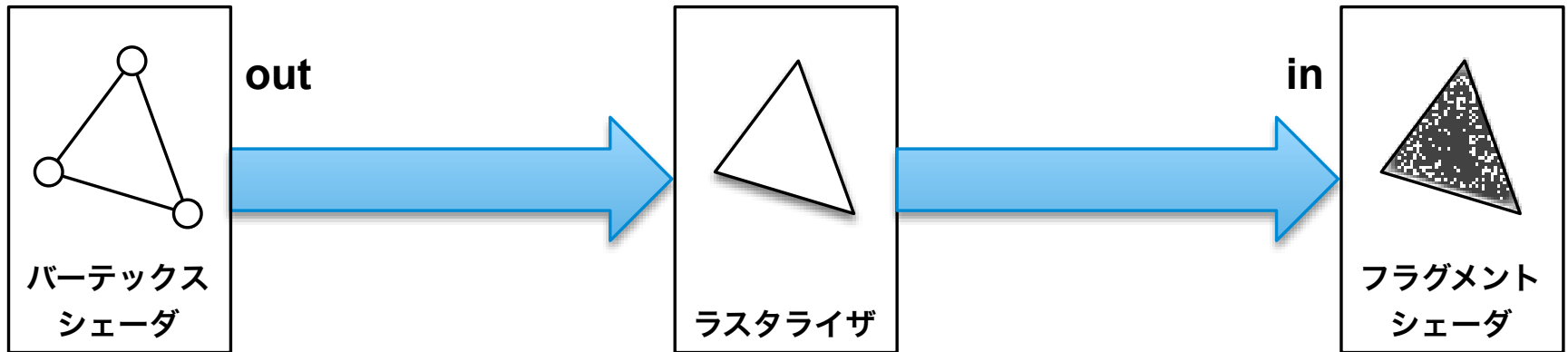
```
}
```

```
EndPrimitive();
```

図形要素の区切り

```
}
```

in 変数, out 変数



フラグメントシェーダ

```
#version 150 core
#extension GL_ARB_explicit_attrib_location : enable

in vec4 cf; // ラスタライザから受け取る画素色

layout (location = 0) out vec4 fc; // フラグメントの色

void main(void)
{
    fc = cf;
}
```


gl_in.length()

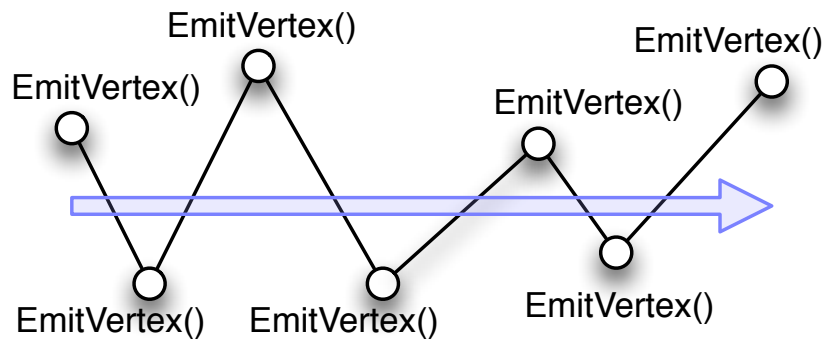
- バーテックスシェーダから受け取る頂点属性の数
 - ジオメトリシェーダには一度にこの数の頂点が渡される
- 入力基本形状 `GL_GEOMETRY_INPUT_TYPE`
 - `GL_POINTS`
 - `gl_in.length() = 1`
 - `GL_LINES`
 - `gl_in.length() = 2`
 - `GL_LINES_ADJACENCY`
 - `gl_in.length() = 4`
 - `GL_TRIANGLES`
 - `gl_in.length() = 3`
 - `GL_TRIANGLES_ADJACENCY`
 - `gl_in.length() = 6`

EmitVertex()

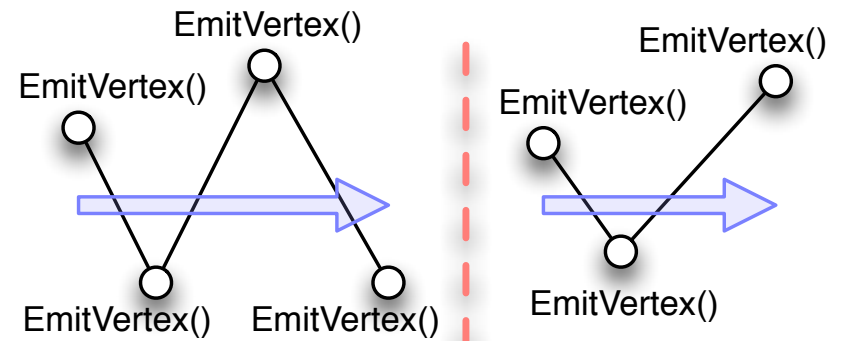
- ラスタライザに送る頂点属性を生成する
 - `gl_Position` および `out` 変数の組
- 出力 `GL_GEOMETRY_OUTPUT_TYPE`
 - `GL_POINTS`
 - `EmitVertex()` を少なくとも1回実行
 - `GL_LINE_STRIP`
 - `EmitVertex()` を少なくとも2回実行
 - `GL_TRIANGLE_STRIP`
 - `EmitVertex()` を少なくとも3回実行
- `EmitVertex()` を実行しなければ図形は生成(表示)されない

EndPrimitive()

EndPrimitive() を実行しない場合

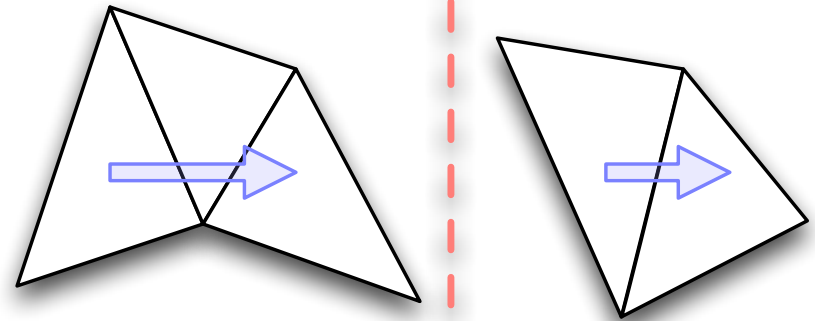
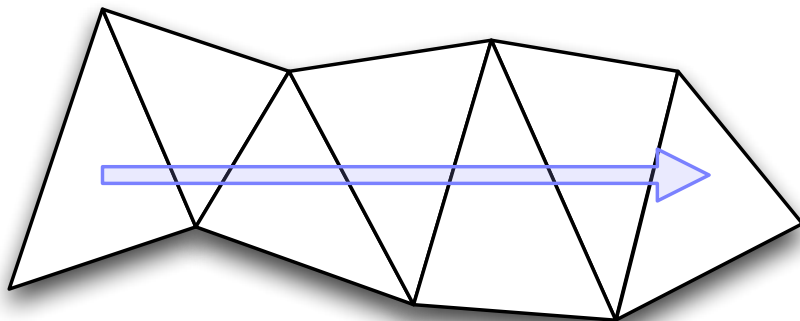


EndPrimitive() を実行した場合



GL_LINE_STRIP や GL_TRIANGLE_STRIP を複数出力するとき

EndPrimitive()



宿題

ジオメトリシェーダを使って
球を描いてください

- 次のプログラムはGL_POINTS により点を描画します.
 - <https://github.com/tokoik/ggsample14>
- しかし、ジオメトリシェーダ sphere.geom によって、この一つ一つの点は三角形に置き換えて表示されます.
- point.geom を書き換えて、この三角形を八面体に置き換えてください.
 - A601/A803 演習室の PC でジオメトリシェーダから出力可能な頂点の最大数は 85 くらいです.
- point.geom 内で座標変換と陰影付け(スムーズシェーディング)を行ってください.
- sphere.geom をメールに添付してください.
 - 送り先 tokoi@sys.wakayama-u.ac.jp

八面体

- 頂点位置は任意です.
表示可能なサイズにしてください.
- 頂点の法線ベクトルは
軸方向に設定してください.
- `GL_TRIANGLE_STRIP` を二つ描けばいいと思います.

