

Pipeline gràfic programable

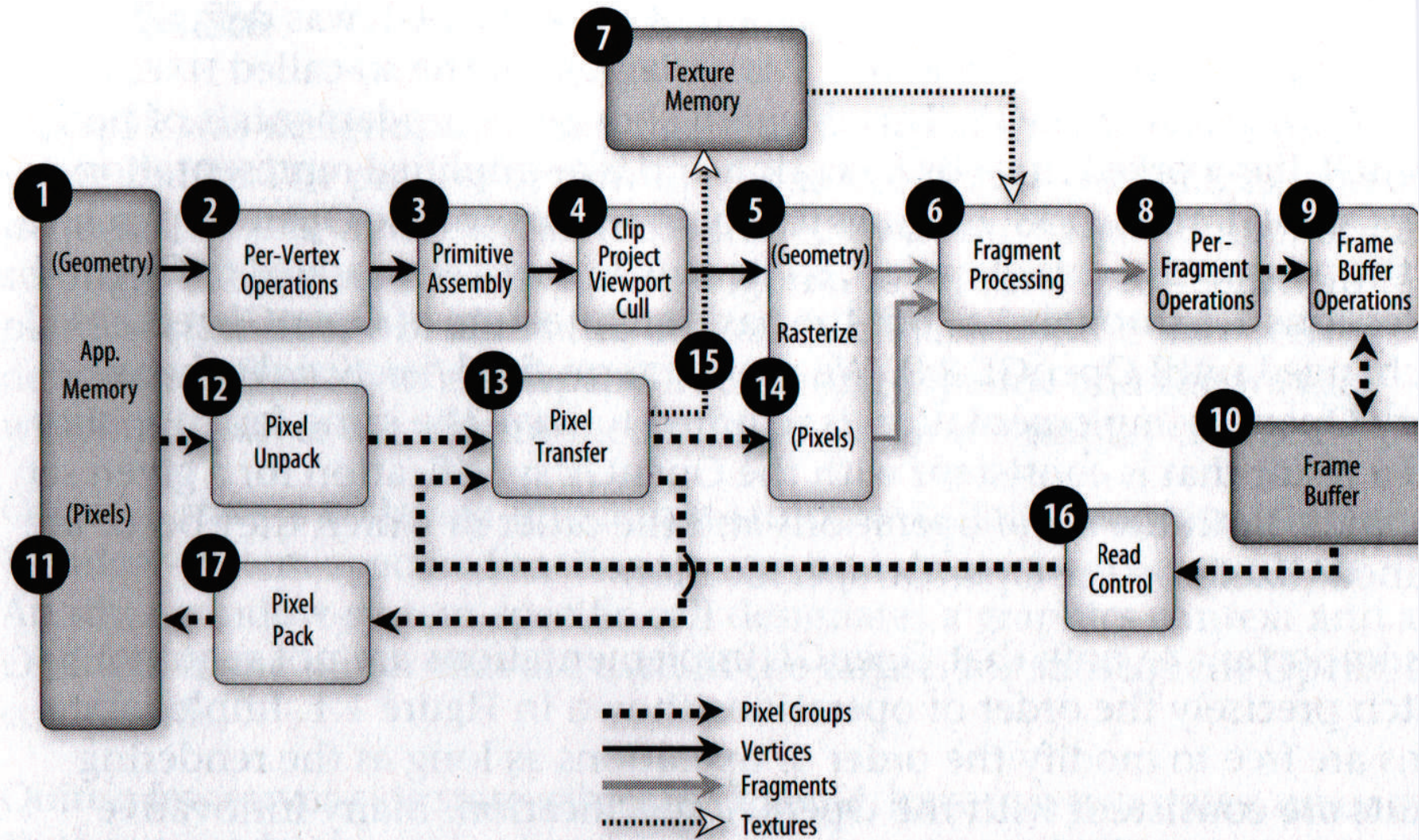
Professors de G

grup Moving

Classes de G, 1213Q2

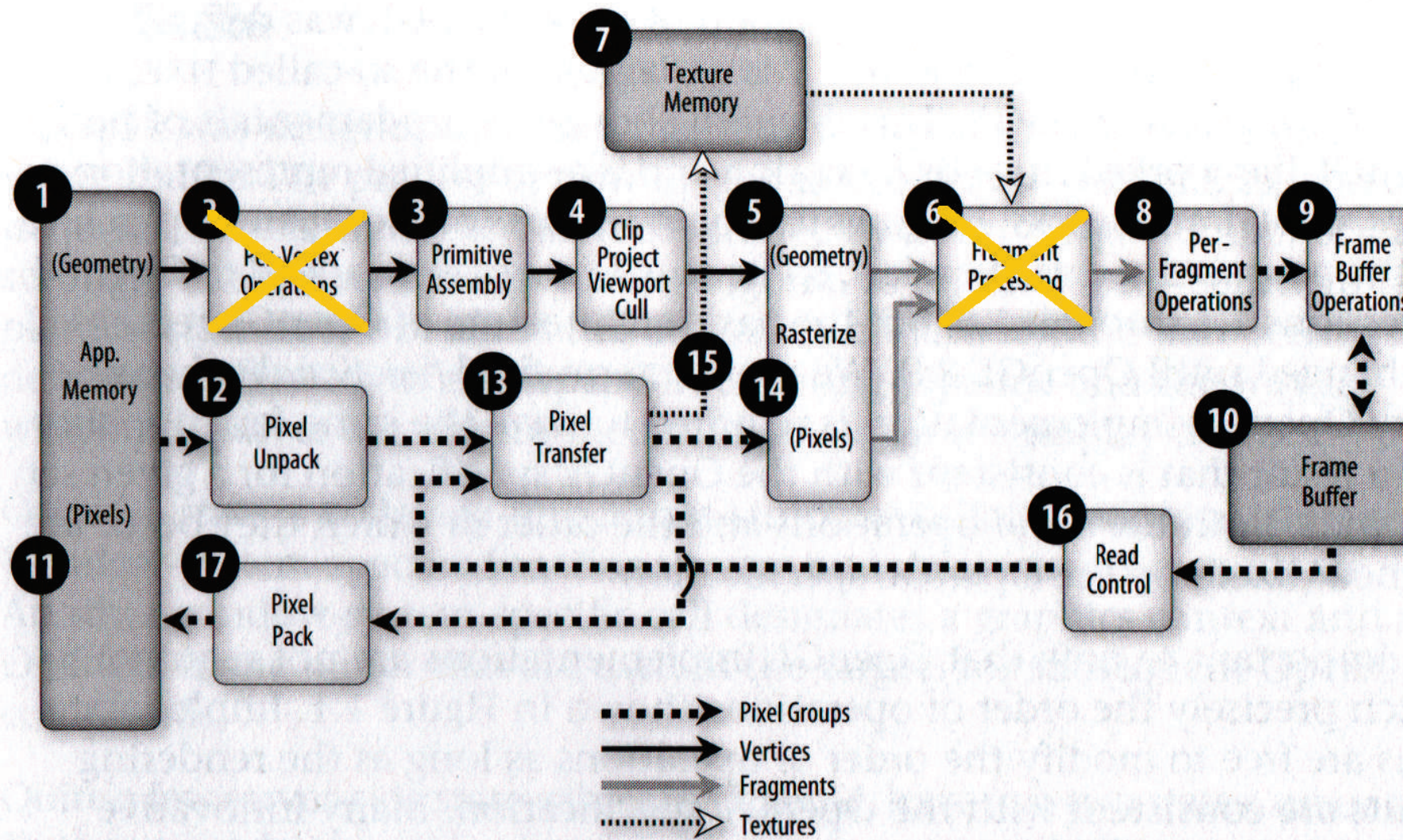
El pipeline programable

extreta de OpenGL Shading Language, R. J. Rost et. al.



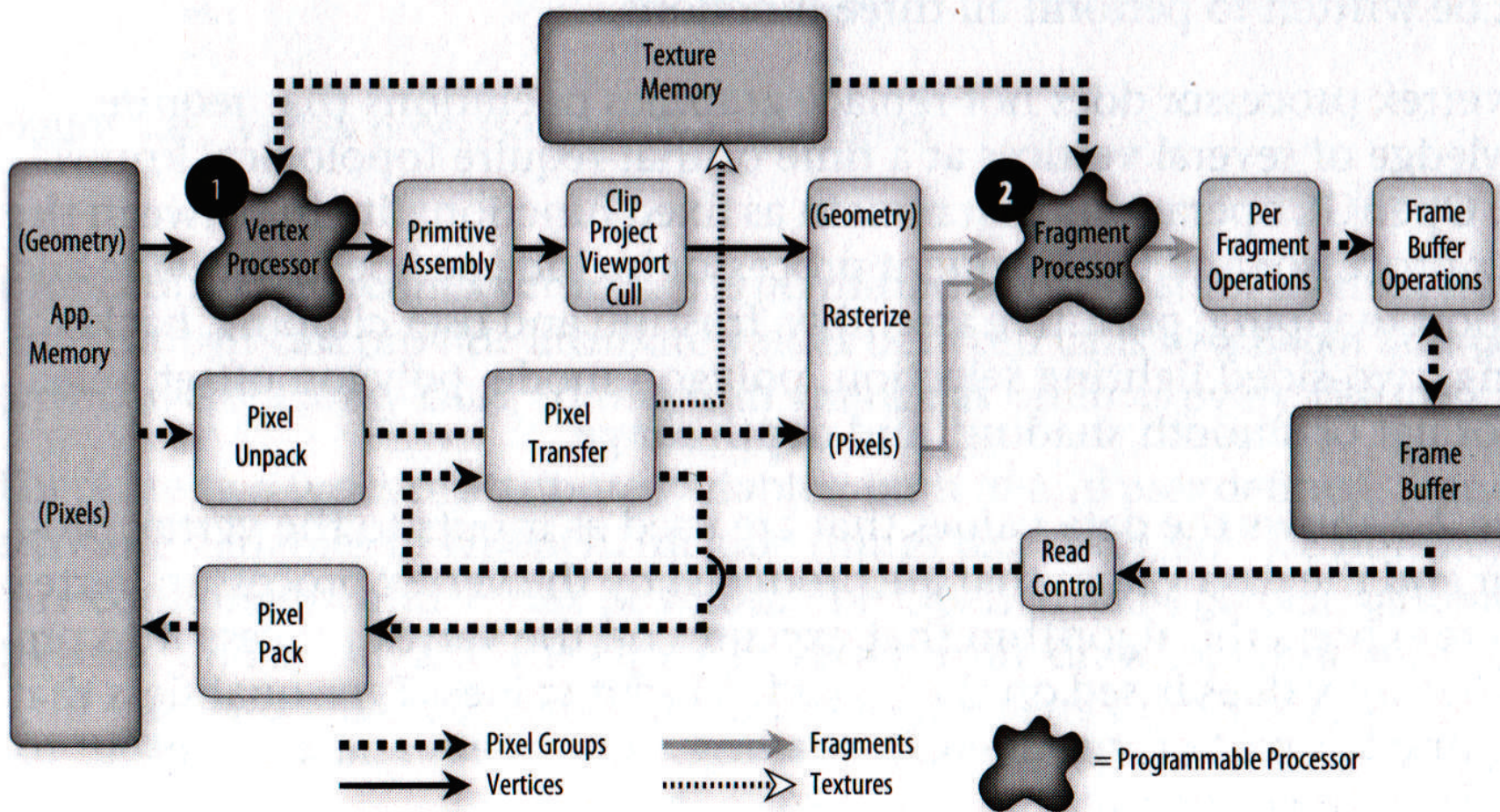
El pipeline programable

extreta de OpenGL Shading Language, R. J. Rost et. al.



El pipeline programable

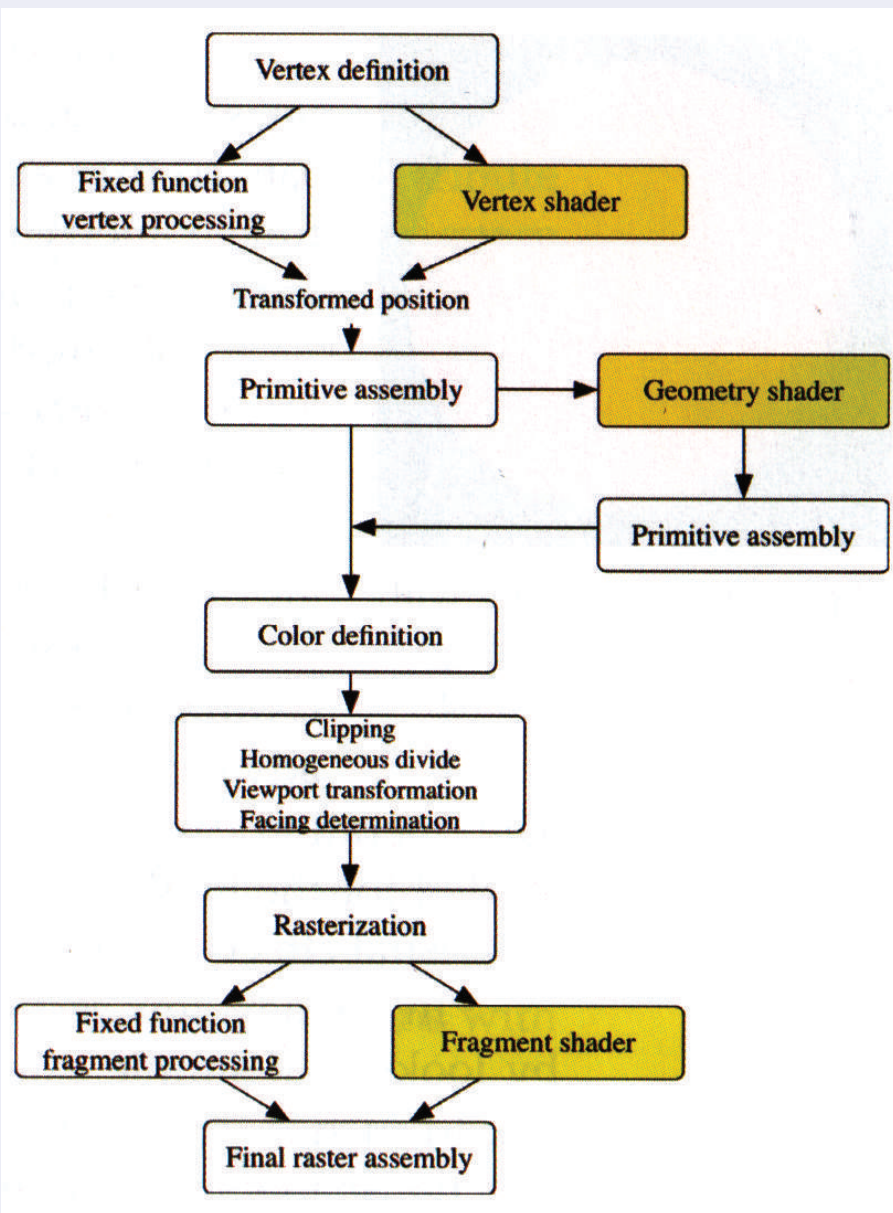
extreta de OpenGL Shading Language, R. J. Rost et. al.



El pipeline programable

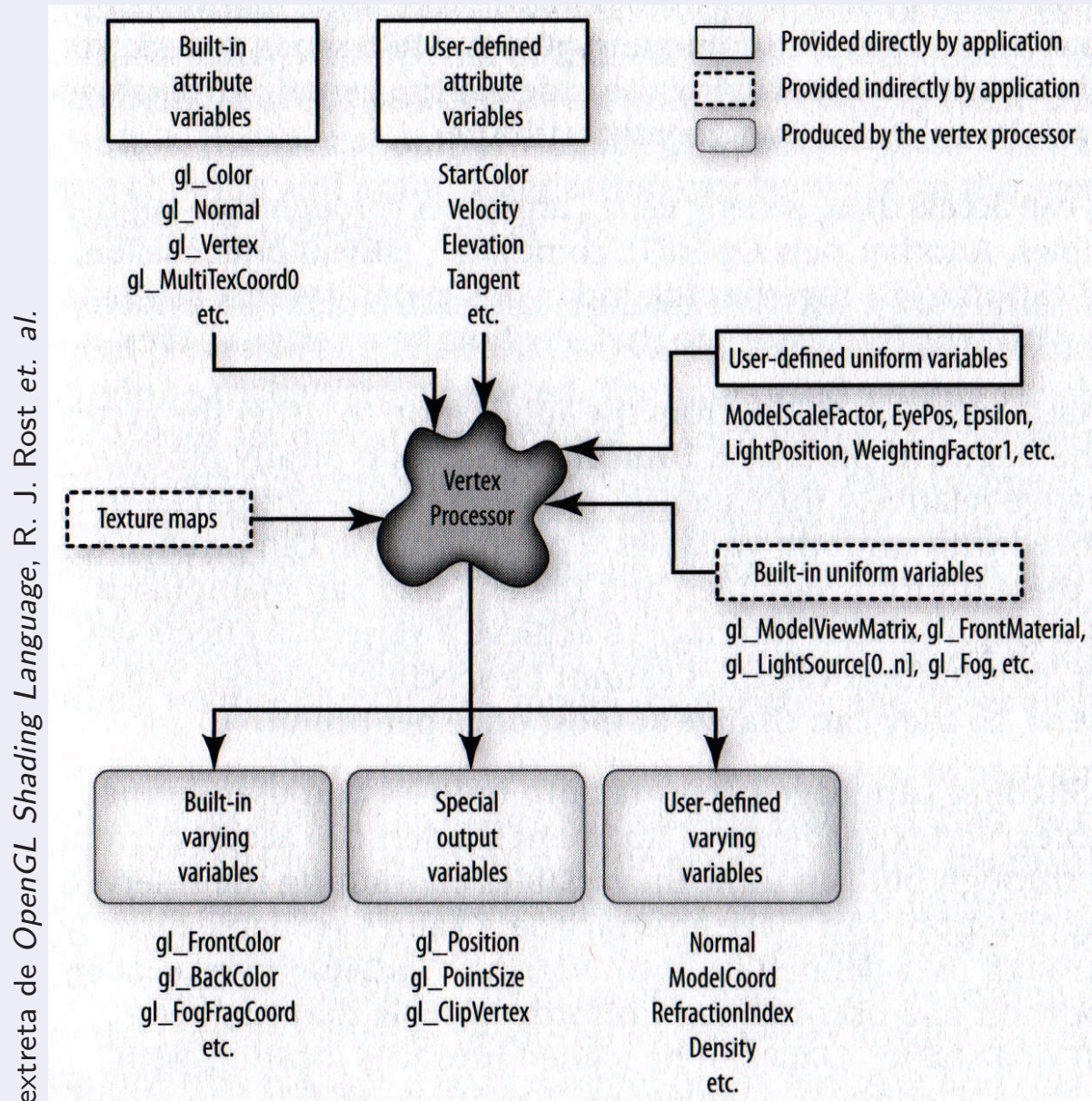
Funcionalitats substituïdes

extreta de *Graphic Shaders*, M. Bailey & S. Cunningham



El pipeline programable

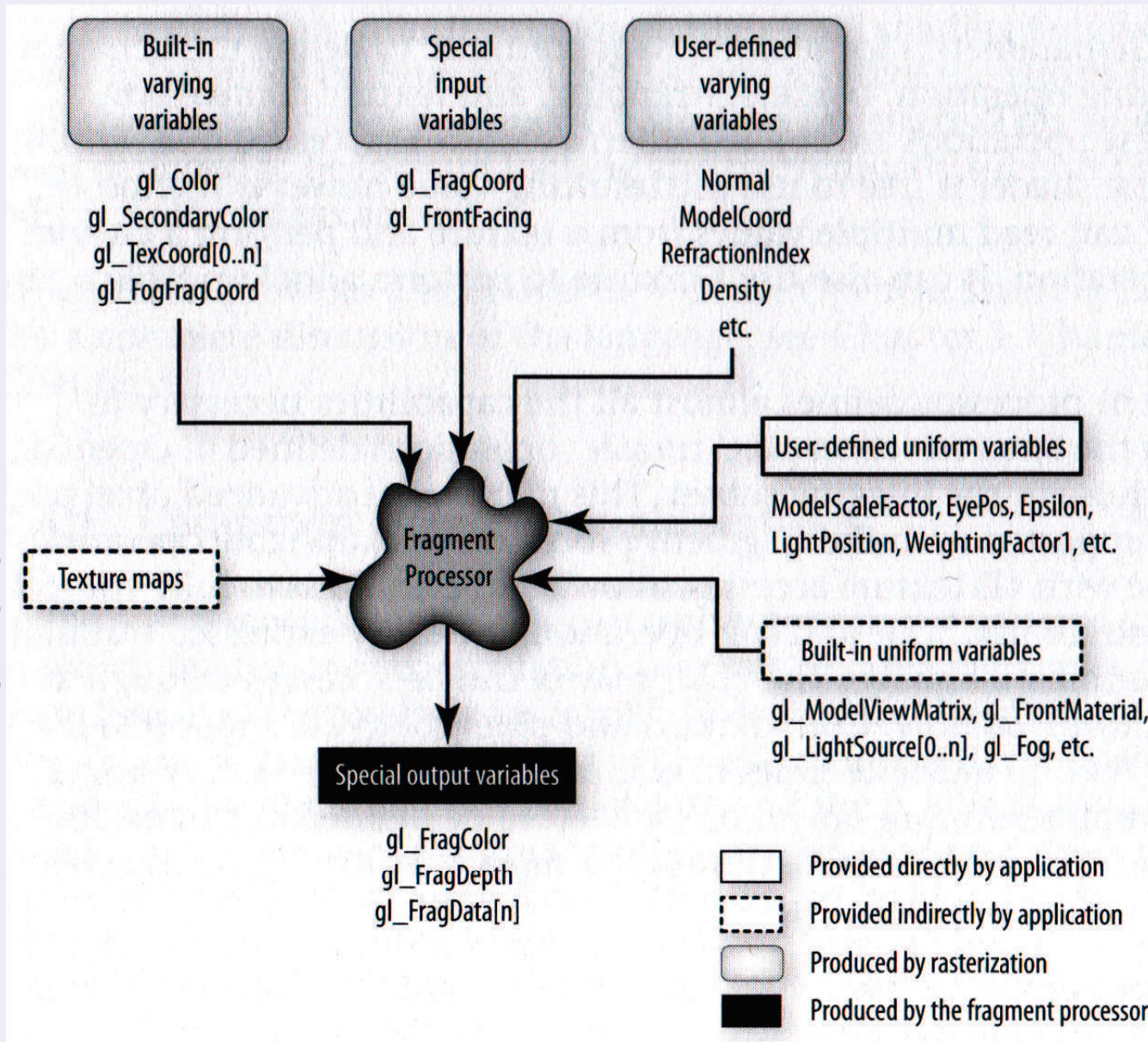
Fluxe d'informació als shaders



El pipeline programable

Fluxe d'informació als shaders

extreta de *OpenGL Shading Language*, R. J. Rost et. al.



Llenguatges de programació dels *shaders*

Cg (C per gràfics) Llenguatge desenvolupat per Nvidia. Col·laboració amb Microsoft. Basat en C.

HLSL (*High-Level Shader Language*) Llenguatge desenvolupat per Microsoft. Col·laboració amb Nvidia. Basat en C.

GLSL (*GL Shader Language*) Llenguatge estandaritzat pel OpenGL Architecture Board a partir del release 2.0.

Llenguatges de programació dels *shaders*

Cg (C per gràfics) Llenguatge desenvolupat per Nvidia. Col·laboració amb Microsoft. Basat en C.

HLSL (*High-Level Shader Language*) Llenguatge desenvolupat per Microsoft. Col·laboració amb Nvidia. Basat en C.

GLSL (*GL Shader Language*) Llenguatge estandaritzat pel OpenGL Architecture Board a partir del release 2.0.

Eines

FOSS

- BuGLE (<http://www.opengl.org/sdk/tools/BuGLE>)
- Shader Maker
(http://cg.in.tu-clausthal.de/publications.shtml#shader_maker)

Lliure distribució

- ShaderDesigner
(<http://www.opengl.org/sdk/tools/ShaderDesigner/>)
- glsldevil (<http://www.vis.uni-stuttgart.de/glsldevil/>)
- gDEBugger (<http://www.gremedy.com/>)

Més moltes altres específiques d'alguna plataforma...

ShaderMaker

Exemple d'una plataforma per a experimentar

