

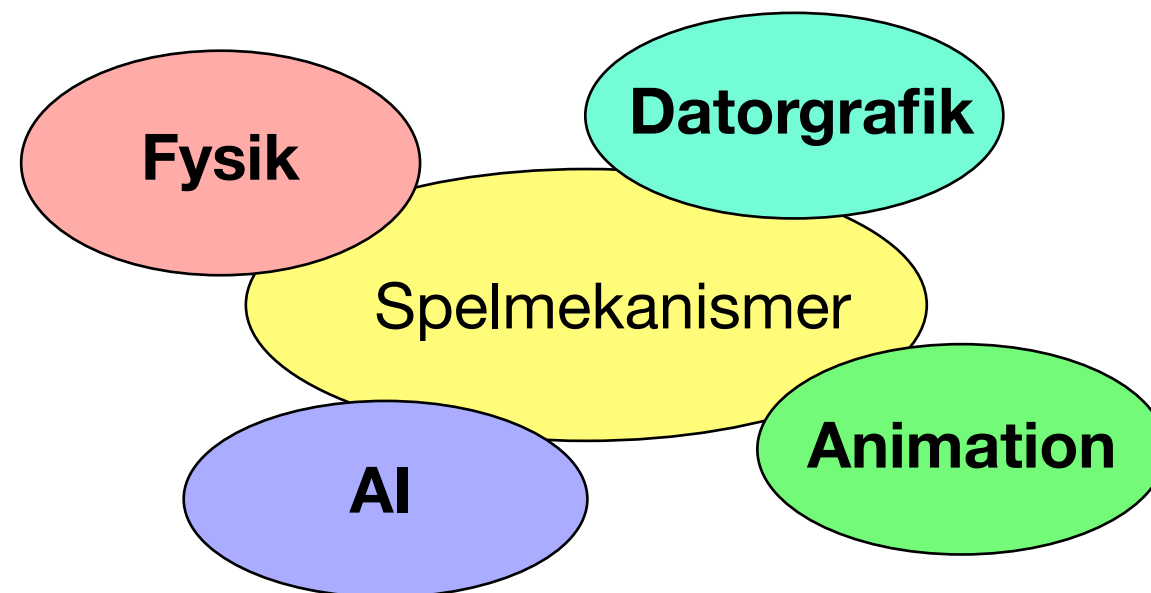


Information Coding / Computer Graphics, ISY, LiTH

TSBK 03

Teknik för avancerade datorspel

Ingemar Ragnemalm, ISY





Föreläsning 2

Buffrar, stencilbuffer
Spegel med stencilbuffer
Stencilbuffer som räknare

- Texturering:
 - Andra dimensioner
- Multitexturering: Detail textures, scrolling textures
 - Projicerade texturer
 - Rendering till textur

Meshnavigering



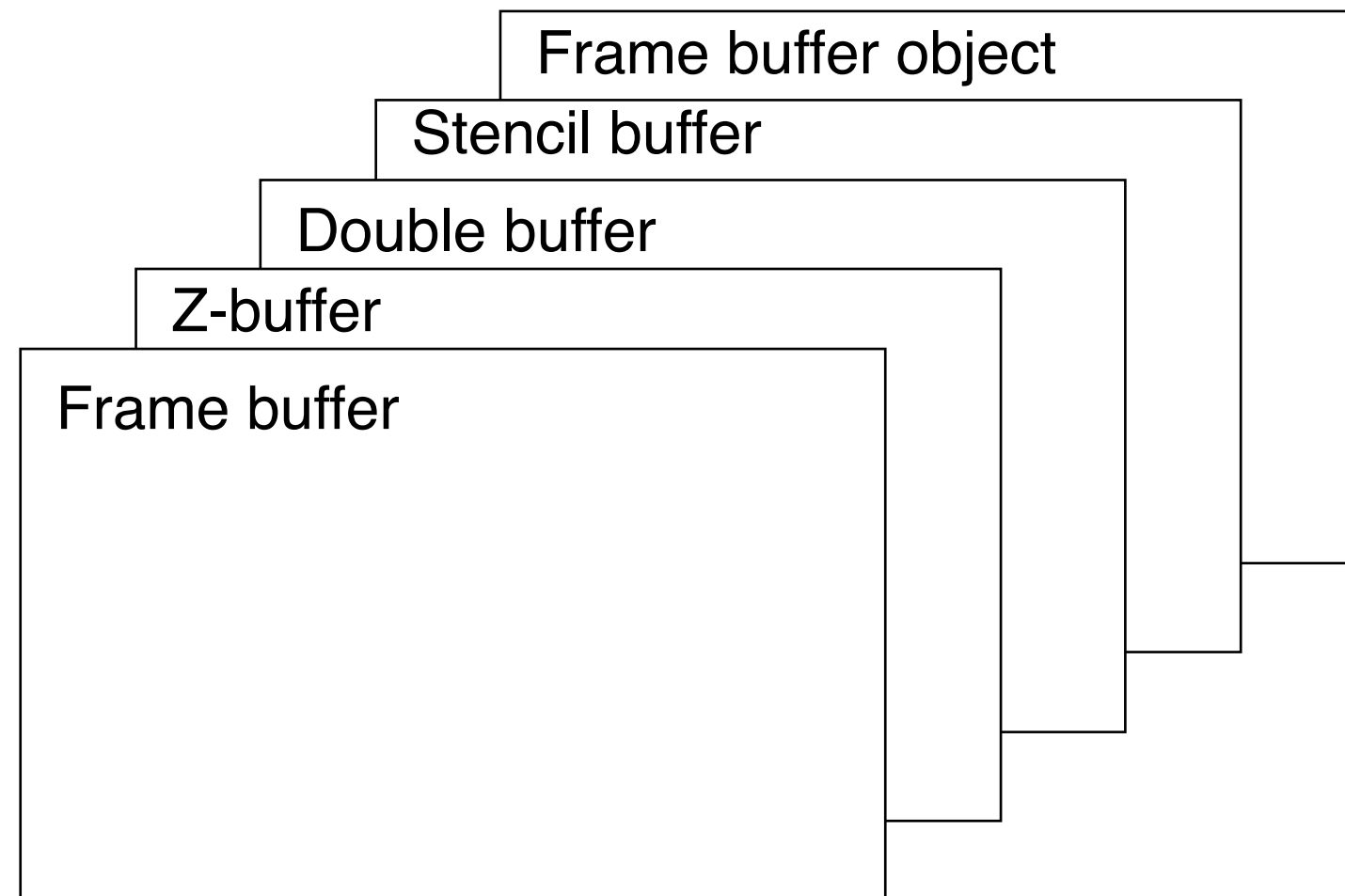
Ytterligare grafik som följer längre fram:

- Skuggor och ambient occlusion
 - Multipass-shaders, faltning
 - High dynamic range, blooming
- Bättre bump mapping, parallax mapping, displacement mapping
 - Stereo
 - Skinning



Bildbuffrar

På GPU'n finns flera bildbuffrar, inte bara den vi ser...





De vanliga

Frame buffer: Den vanliga bildbuffern

Dubbelbuffer (back-buffer): Kopia off-screen

Z-buffer (depth buffer): Lågnivå VSD

samt icke-bildbuffrar:

Vertex buffer objects (VBO): Geometridata i VRAM

Vertex Array Objects (VAO)



Ett par till

Stencil buffer: Maskning

Frame Buffer Objects (FBO): Buffer som är textur

Shader Storage Buffer: Buffer med godtyckliga data (fö 5)



Buffer eller textur?

Texturer kan användas för mycket annat än texturdata.
Är det en textur eller är det en buffer med data? Det
bestämmer du!

Dock, en del specialbuffrar används i speciella steg:
Stencil buffer och Z-buffer.



Stencil buffer

“Stencil”, gammal teknik för tryck. “Schablon”.
Används för att maskning, för pixelvis bestämma vilka pixlar
som får skrivas.

Ritas i med vanliga ritoperationer, t.ex. rita polygoner.
Används ofta som om den var binär, men är heltal, t.ex. 8
eller 16 bitar (unsigned). Precisionen är
implementationsberoende.
Många tillämpningar - vilka?



Stencil buffer

Förslag på tillämpningar:

- Maska bort ramar, HUD...
 - Dissolve-effekter
- Begränsa ritandet till ett visst objekt, viktigt för t.ex. reflektioner och skuggor
 - Portaler
- CSG (Constructive Solid Geometry)
Viktigare än man först tror?



Stencil buffer i OpenGL:

`glStencilFunc(func, ref, mask);`
bestämmer stencilbufferns funktion under ritande

`glStencilOp(fail, zfail, zpass);`
bestämmer hur stencilbuffern ändras under ritande

Tre utfall: Stencil fail, stencil pass/depth fail, stencil pass/depth pass. Olika operationer kan definieras för alla dessa fall (t.ex. inkrementera, nollställa...)



Enkelt exempel

Masking enbart

- Radera stencilbuffern
- Rita masken i stencilbuffern
- Rita andra objekt med stencilbuffer aktiv



Enkelt exempel

Måste initiera OpenGL-context med stencilbuffer:

```
glutInitDisplayMode(GLUT_RGB | GLUT_DOUBLE | GLUT_DEPTH | GLUT_STENCIL);
```

Radera stencilbuffern

```
glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT | GL_STENCIL_BUFFER_BIT);
```



Enkelt exempel

Rita masken i stencilbuffern

```
// Enable the Stencil Buffer
glEnable(GL_STENCIL_TEST);

// Disable Color Buffer and Depth Buffer
glColorMask(GL_FALSE, GL_FALSE, GL_FALSE, GL_FALSE);
glDepthMask(GL_FALSE);

// Set 1 into the stencil buffer
glStencilFunc(GL_ALWAYS, 1, 0xFFFFFFFF);
glStencilOp(GL_REPLACE, GL_REPLACE, GL_REPLACE);
// Draw the wired sphere in the stencil buffer only
DrawWireframeModel(sphere);
```



Enkelt exempel

Rita andra objekt med stencilbuffer aktiv

```
// Turn on Color Buffer and Depth Buffer
glColorMask(GL_TRUE, GL_TRUE, GL_TRUE, GL_TRUE);
glDepthMask(GL_TRUE);

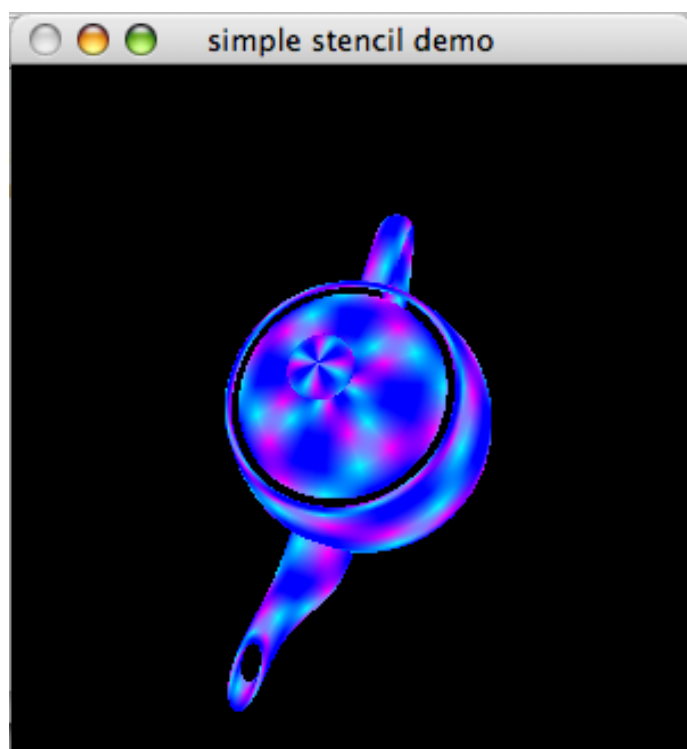
// Only draw if Stencil Buffer equals 1
glStencilFunc(GL_EQUAL, 1, 0xFFFFFFFF);
// Keep the content of the Stencil Buffer
glStencilOp(GL_KEEP, GL_KEEP, GL_KEEP);

// Draw the shape
DrawTheShape();

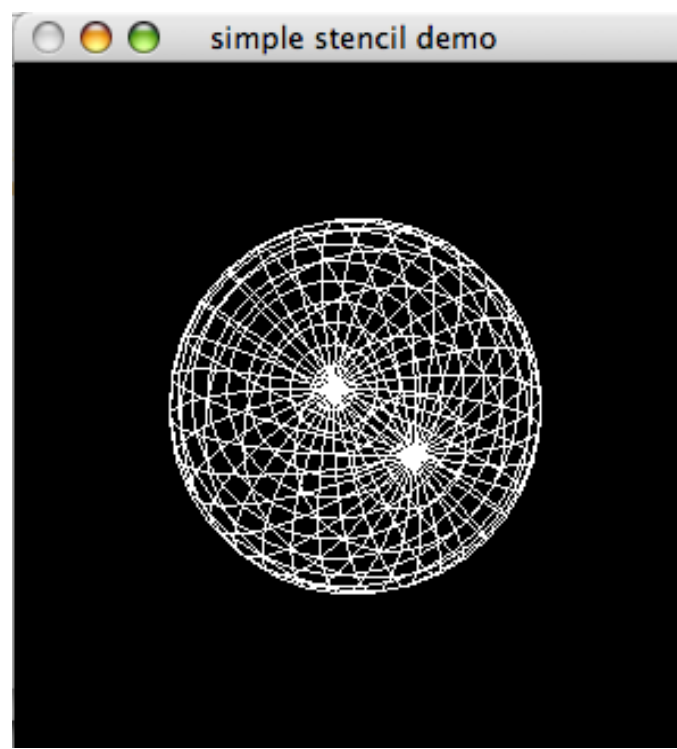
glDisable(GL_STENCIL_TEST); // Turn off
```



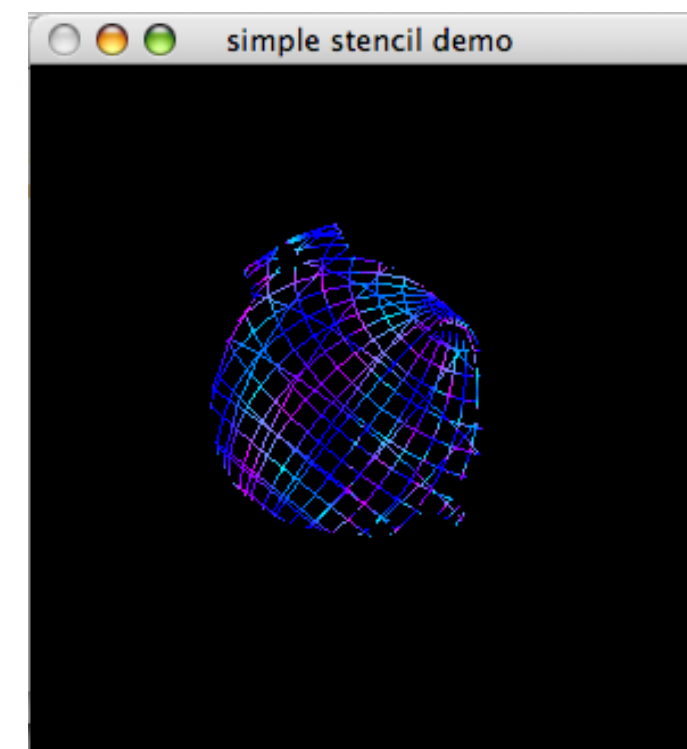
Enkelt exempel



Objekt att maska



Mask

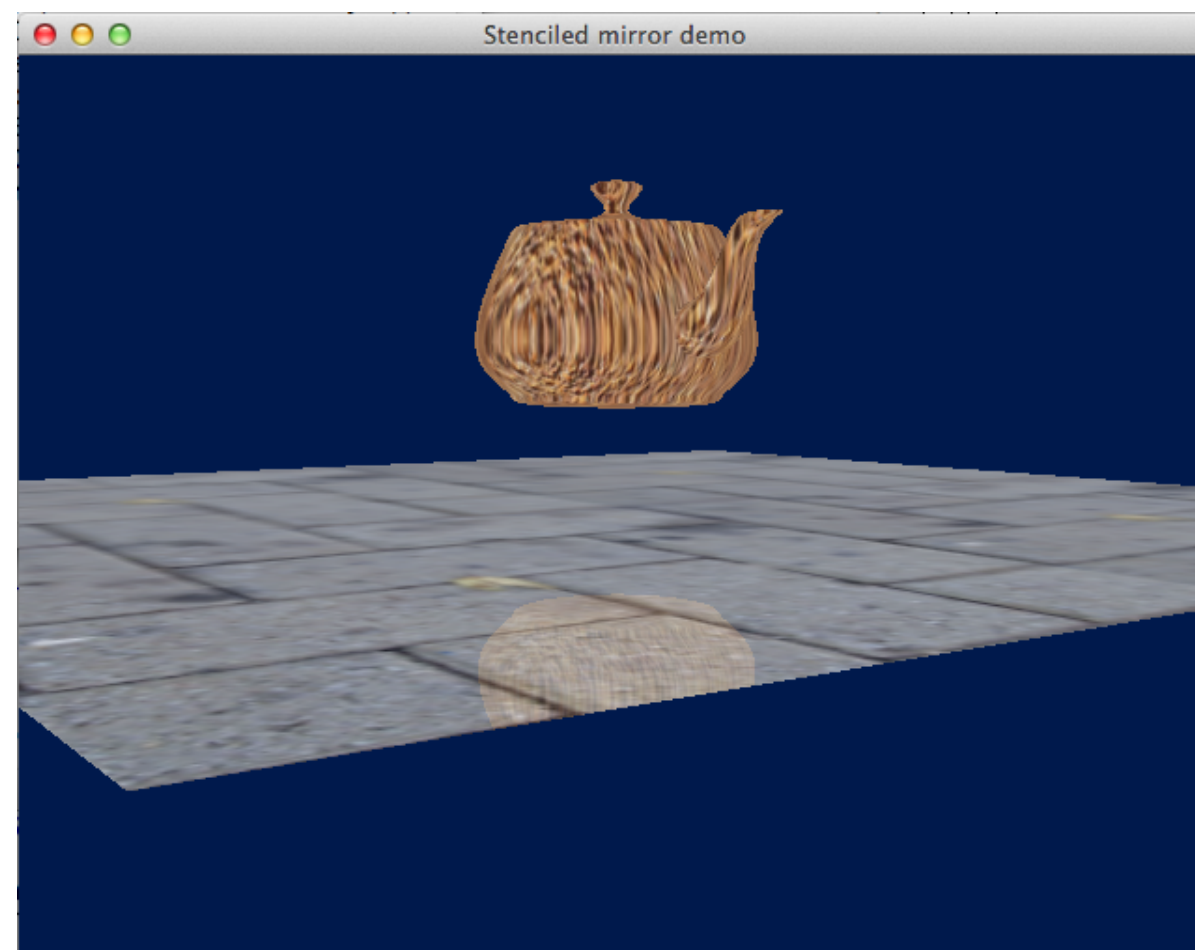


Resultat



Spegling med stencil

Exempel på vanlig användning av stencilbuffern





Spegling är mer än en speglingsmatris ($S(-1, 1, 1)$)

- Speglade objekt utanför den speglade ytan
 - Objekt bakom spegeln
 - Objekt som skär spegeln
 - Ickeperfekt spegling
- Icke plana ytor (cube mapping!)



Algoritm

- 1) Radera stencilbuffern
- 2) Rita spegeln i stencilbuffern
- 3) Rita speglade objekt "bakom spegeln" maskat med stencilbuffern
- 4) Rita spegeln (med lagom transparens)
- 5) Rita objekten framför spegeln



Varianter

Rita spegeln först, rita speglade objekt med Z-buffer avslagen.

Clipping av objekt som skär spegeln. (Demoner som går genom speglade portaler...?)



Information Coding / Computer Graphics, ISY, LiTH

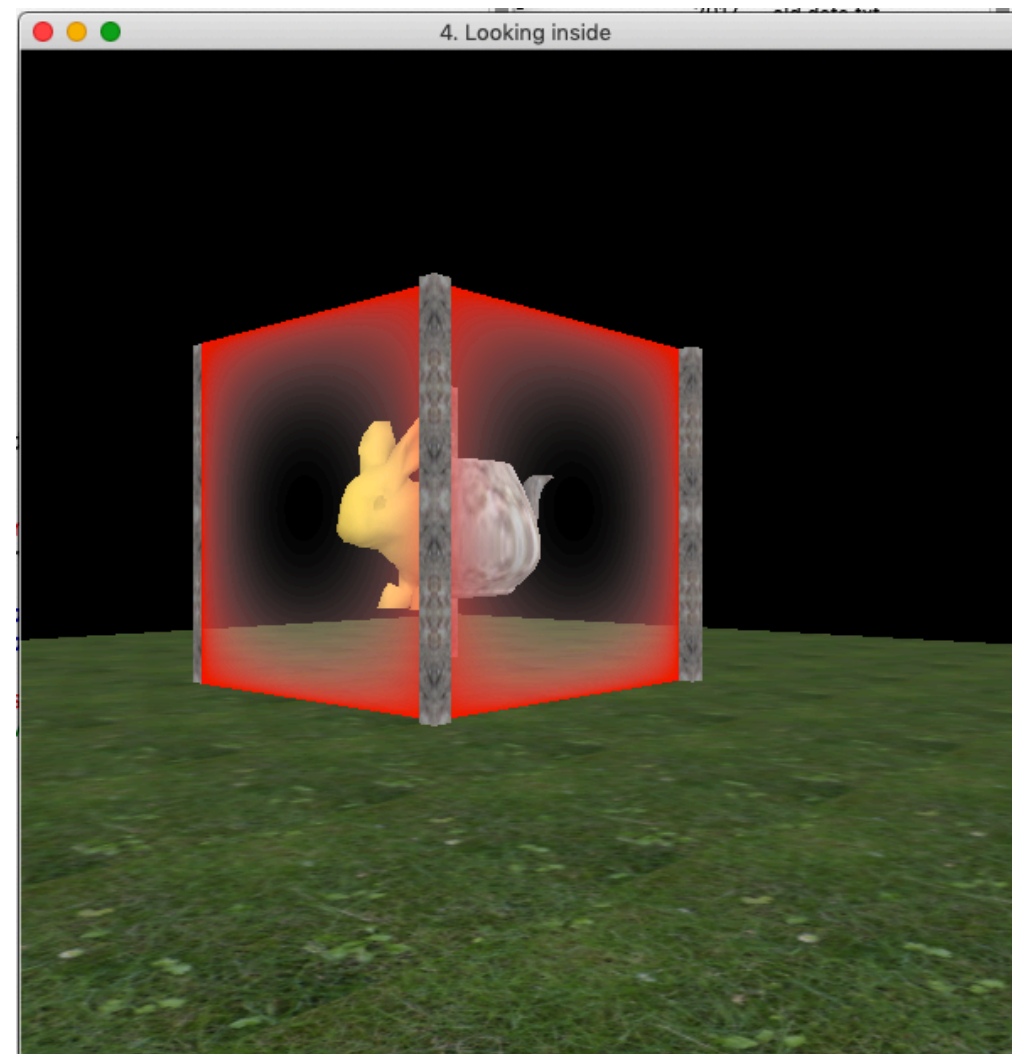
Besläktad metod: Maskning av plana skuggor

Kommer senare!



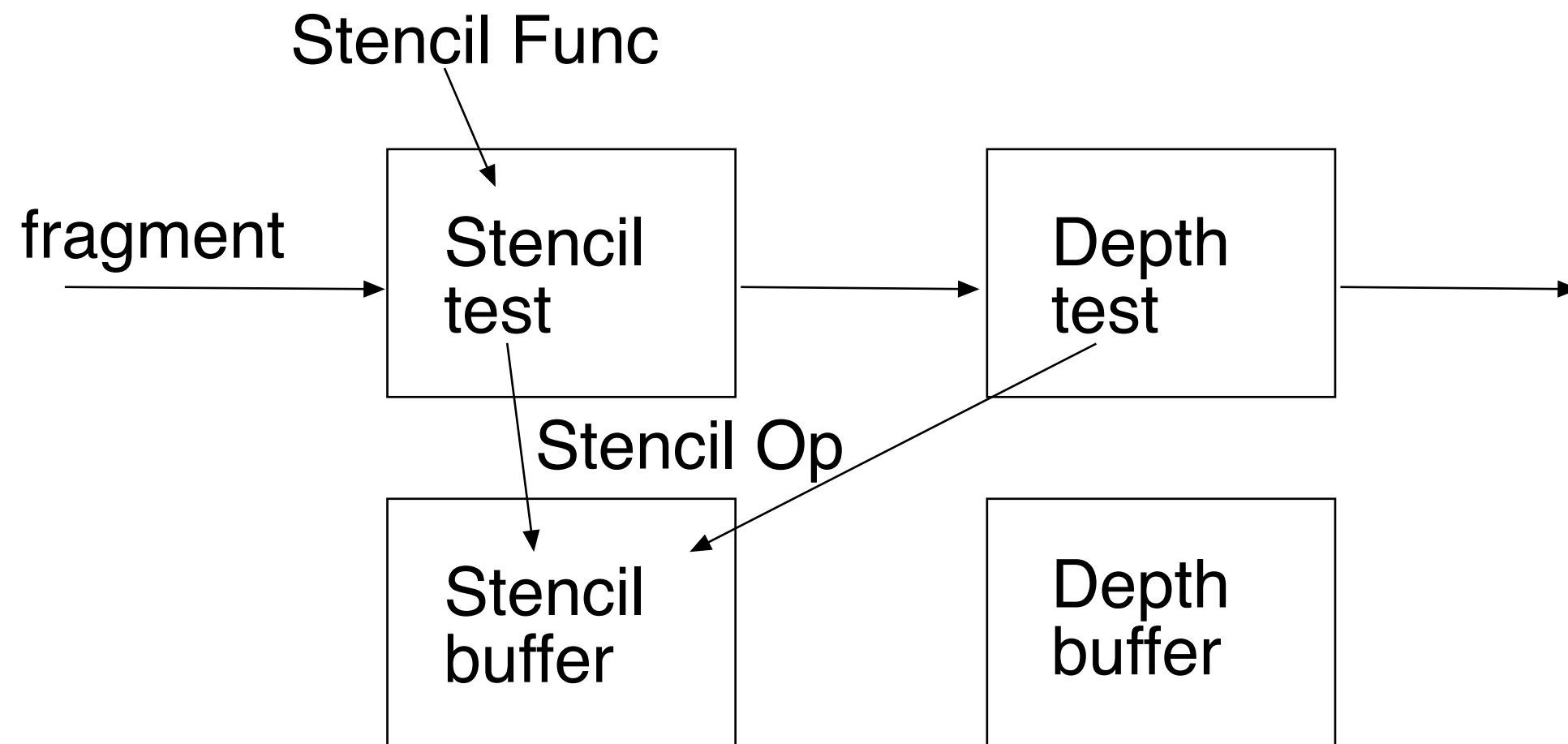
Stencilportaler

Stencilbuffern kan användas för att begränsa ritandet till en portal. (Inte den bästa metoden!)





Stencil buffer



Sista operationerna före skrivning till frame buffer



func-parametern:

GL_ALWAYS: Default, avstängd, allt passerar.

GL_LESS, GL_LEQUAL, GL_GREATER, GL_GEQUAL,
GL_EQUAL, GL_NOTEQUAL: Villkor, vad maskar eller ej?

ref: Värdet som jämförs med.

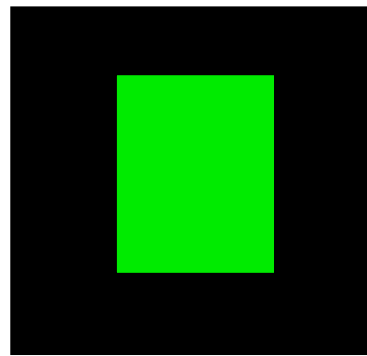
mask: Mask för logisk AND med ref och stencilvärde

Även: glStencilFuncSeparate.

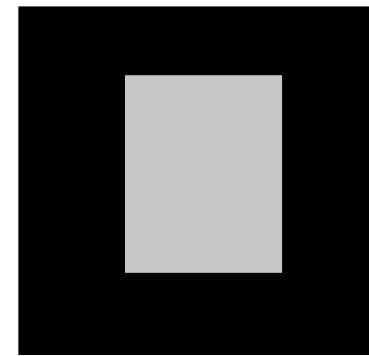


Stencilbuffer, exempel

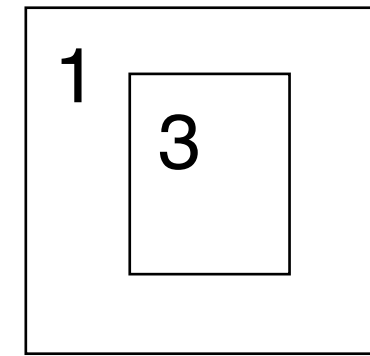
Bild före:



Frame buffer

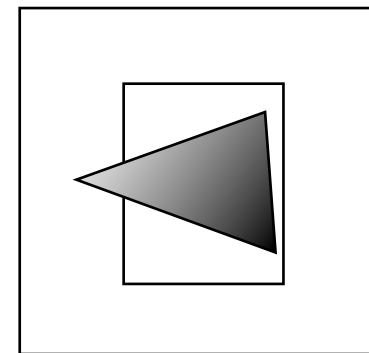
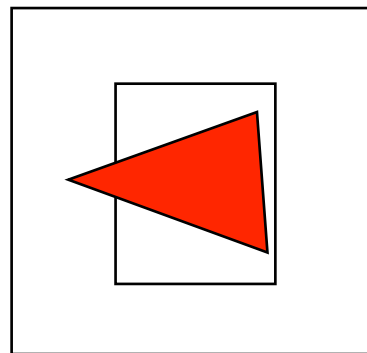


Depth buffer



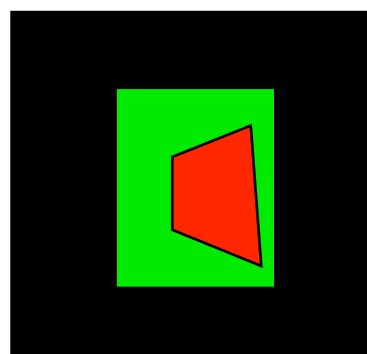
Stencil buffer

Rita triangel:

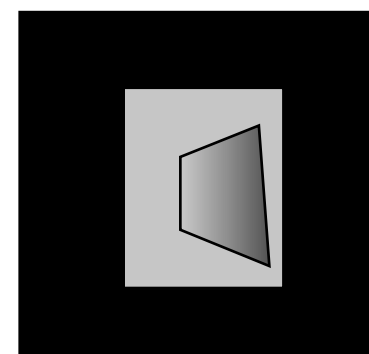


ref = 2
func = LESS
ops: fail: ZERO
zfail: INCR
zpass: REPLACE

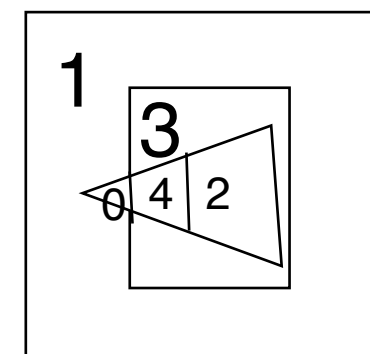
Bild efter:



Frame buffer



Depth buffer



Stencil buffer



Information Coding / Computer Graphics, ISY, LiTH

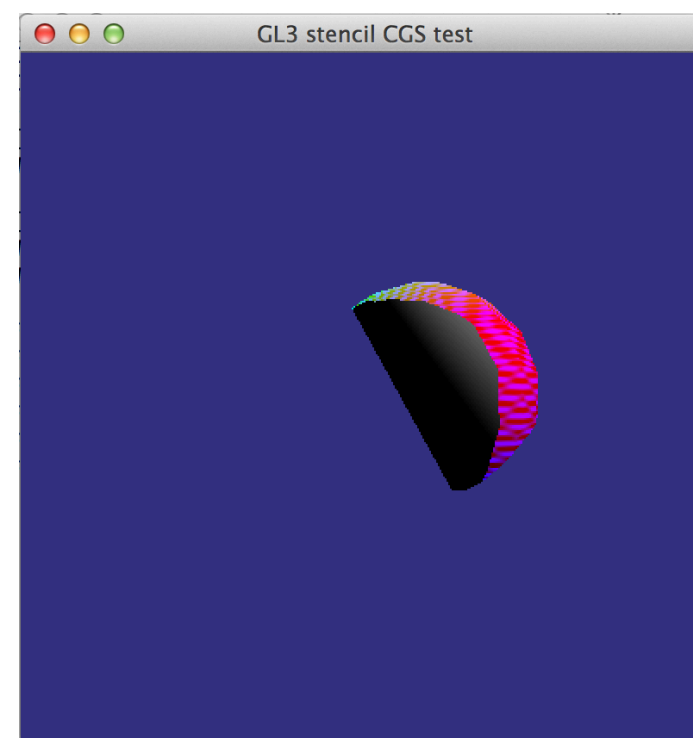
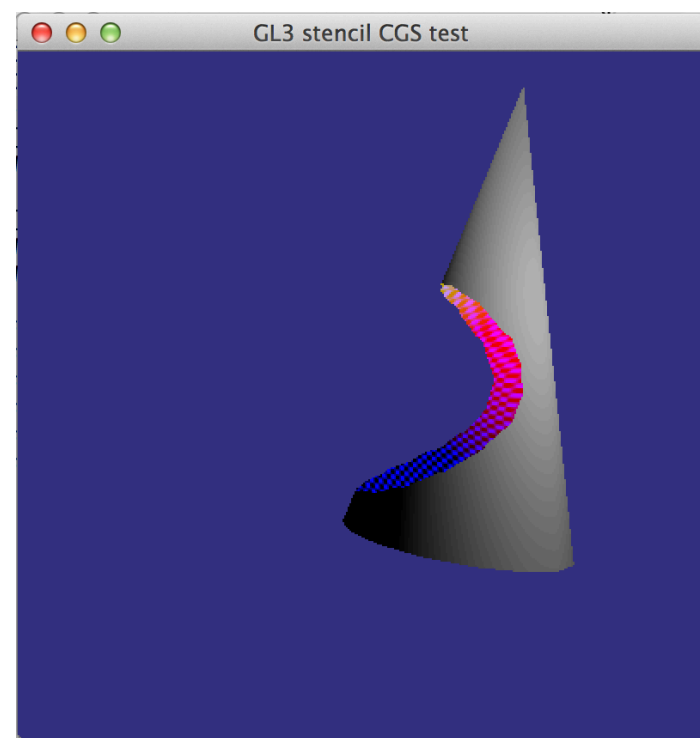
Exempel på tillämpning: Constructive Solid Geometry

Tillåter "and" och "or" samt subtrahering av ett objekt från ett annat.



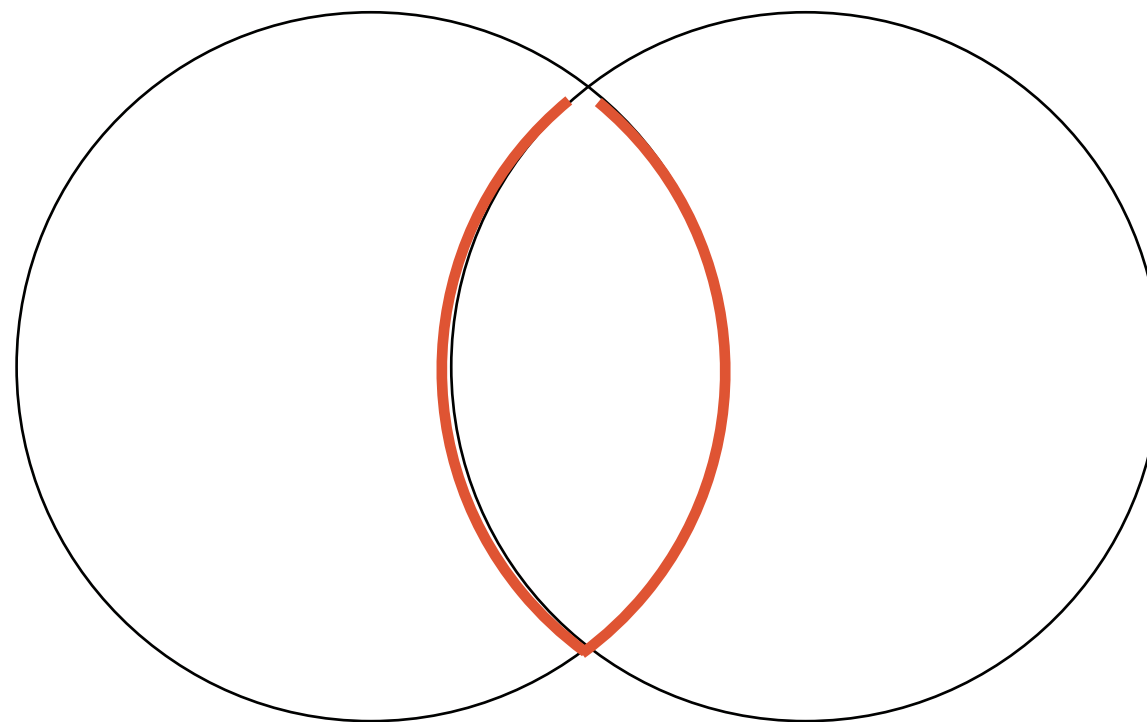
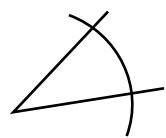
CSG med stencilbuffern

Räkna upp och ner för varje yta för att avgöra om vi är på in- eller utsidan.





Utnyttja Z-buffern och culling för att rendera rätt delar





Stencilbuffern

Inga mjuka val, på eller av
Kan fungera som binär mask
Kan fungera som räknare

En av grafikhårdvarans viktigaste komponenter för
”smarta trick”.