

Chapter 1

プログラマブルシェーダーとは

1.1 固定機能

シェーダーが生まれる前、DirectX9 までは固定機能パイプラインというものが存在していました。この固定機能パイプラインは DirectX10 で削除され、それ以降固定機能パイプラインは用意されなくなっています。これは OpenGL、OpenGL ES、Sony や任天堂などが提供する専用 SDK(PS4、PS3、WiiU など)で利用できる DirectX のようなもの)でも同じで固定機能はグラフィックプログラミングの世界では過去のものとなっています。では固定機能と呼ばれるものがどのようなものか見ていきましょう。下記は固定機能を使って 3D ポリゴンを表示しているコードです。

```
//-----  
// ワールド*ビュー*プロジェクション行列を設定。  
//-----  
void SetupMatrices()  
{  
    // ワールド行列を設定。  
    D3DXMATRIXA16 matWorld;  
    D3DXMatrixIdentity( &matWorld );  
    D3DXMatrixRotationX( &matWorld, timeGetTime() / 500.0f );  
    g_pd3dDevice->SetTransform( D3DTS_WORLD, &matWorld );  
  
    // ビュー行列を設定。  
    D3DXVECTOR3 vEyePt( 0.0f, 3.0f, -5.0f );  
    D3DXVECTOR3 vLookatPt( 0.0f, 0.0f, 0.0f );  
    D3DXVECTOR3 vUpVec( 0.0f, 1.0f, 0.0f );  
    D3DXMATRIXA16 matView;  
    D3DXMatrixLookAtLH( &matView, &vEyePt, &vLookatPt, &vUpVec );  
    g_pd3dDevice->SetTransform( D3DTS_VIEW, &matView );  
  
    // プロジェクション行列を設定。  
    D3DXMATRIXA16 matProj;  
    D3DXMatrixPerspectiveFovLH( &matProj, D3DX_PI / 4, 1.0f, 1.0f, 100.0f );  
    g_pd3dDevice->SetTransform( D3DTS_PROJECTION, &matProj );  
}  
//-----  
// ライトを設定。  
//-----  
void SetupLights()  
{  
    //マテリアルを設定。  
    D3DMATERIAL9 mtrl;  
    ZeroMemory( &mtrl, sizeof( D3DMATERIAL9 ) );  
    mtrl.Diffuse.r = mtrl.Ambient.r = 1.0f;  
    mtrl.Diffuse.g = mtrl.Ambient.g = 1.0f;  
    mtrl.Diffuse.b = mtrl.Ambient.b = 0.0f;  
    mtrl.Diffuse.a = mtrl.Ambient.a = 1.0f;  
    g_pd3dDevice->SetMaterial( &mtrl );  
  
    // ディフューズライトの向きとカラーを設定。  
    D3DXVECTOR3 vecDir;  
    D3DLIGHT9 light;
```

```

ZeroMemory( &light, sizeof( D3DLIGHT9 ) );
light.Type = D3DLIGHT_DIRECTIONAL;
light.Diffuse.r = 1.0f;
light.Diffuse.g = 1.0f;
light.Diffuse.b = 1.0f;
vecDir = D3DXVECTOR3( cosf( timeGetTime() / 350.0f ),
                      1.0f,
                      sinf( timeGetTime() / 350.0f ) );
D3DXVec3Normalize( ( D3DXVECTOR3* )&light.Direction, &vecDir );
light.Range = 1000.0f;
g_pd3dDevice->SetLight( 0, &light );
g_pd3dDevice->LightEnable( 0, TRUE );
g_pd3dDevice->SetRenderState( D3DRS_LIGHTING, TRUE );
// アンビエントライトを設定。
g_pd3dDevice->SetRenderState( D3DRS_AMBIENT, 0x00202020 );
}
//-----
// 描画
//-----
VOID Render ()
{
    // バックバッファとZバッファをクリア
    g_pd3dDevice->Clear( 0, NULL, D3DCLEAR_TARGET | D3DCLEAR_ZBUFFER,
                       D3DCOLOR_XRGB( 0, 0, 255 ), 1.0f, 0 );

    // 描画開始。
    if( SUCCEEDED( g_pd3dDevice->BeginScene() ) )
    {
        // ライトとマテリアルを設定。
        SetupLights();
        // ワールドビュープロジェクション行列を設定。
        SetupMatrices();
        // 頂点バッファを設定。
        g_pd3dDevice->SetStreamSource( 0, g_pVB, 0, sizeof( CUSTOMVERTEX ) );
        // 頂点のフォーマットを指定。
        g_pd3dDevice->SetFVF( D3DFVF_CUSTOMVERTEX );
        // 描画。
        g_pd3dDevice->DrawPrimitive( D3DPT_TRIANGLESTRIP, 0, 2 * 50 - 2 );
        // 描画終了。
        g_pd3dDevice->EndScene();
    }

    // バックバッファの内容を表示。
    g_pd3dDevice->Present( NULL, NULL, NULL, NULL );
}

```

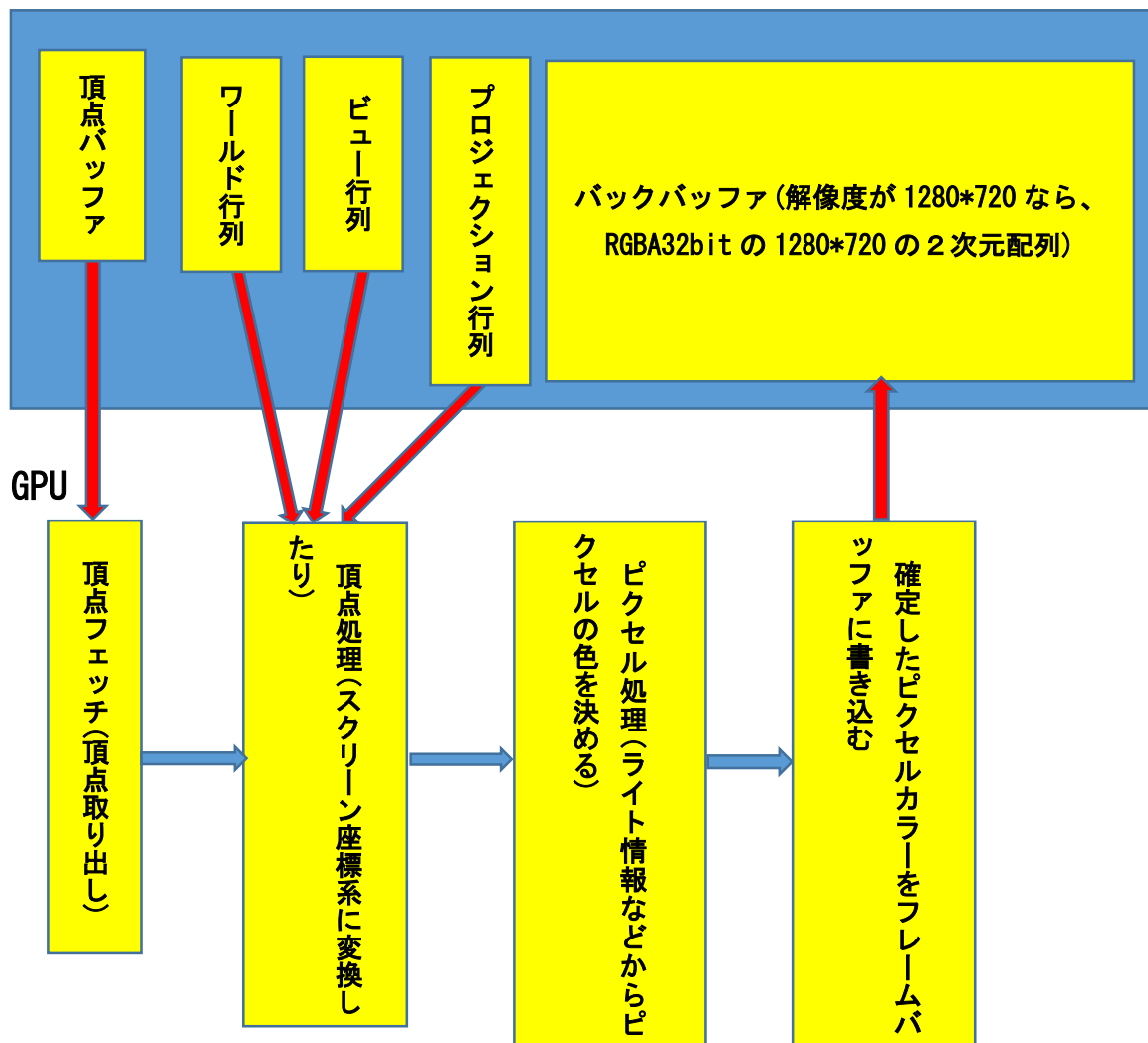
さて、上記のコードでどの部分が固定機能と呼ばれるものか分かりますか？このコードですと、ワールド行列、ビュー行列、プロジェクション行列、マテリアル、ライトの設定が固定機能になります。

では GPU で実行される処理を考えながら、固定機能とはなんなのかを考えていきましょう。

1.1.1 グラフィックスパイプライン

CPU から Draw 命令送られてくると、下記のようにセットされた頂点バッファから頂点をフェッチ(取り出して)して、その頂点に陰影処理を行いスクリーン座標系に変換して対応するピクセルの色を決定します。

メモリ

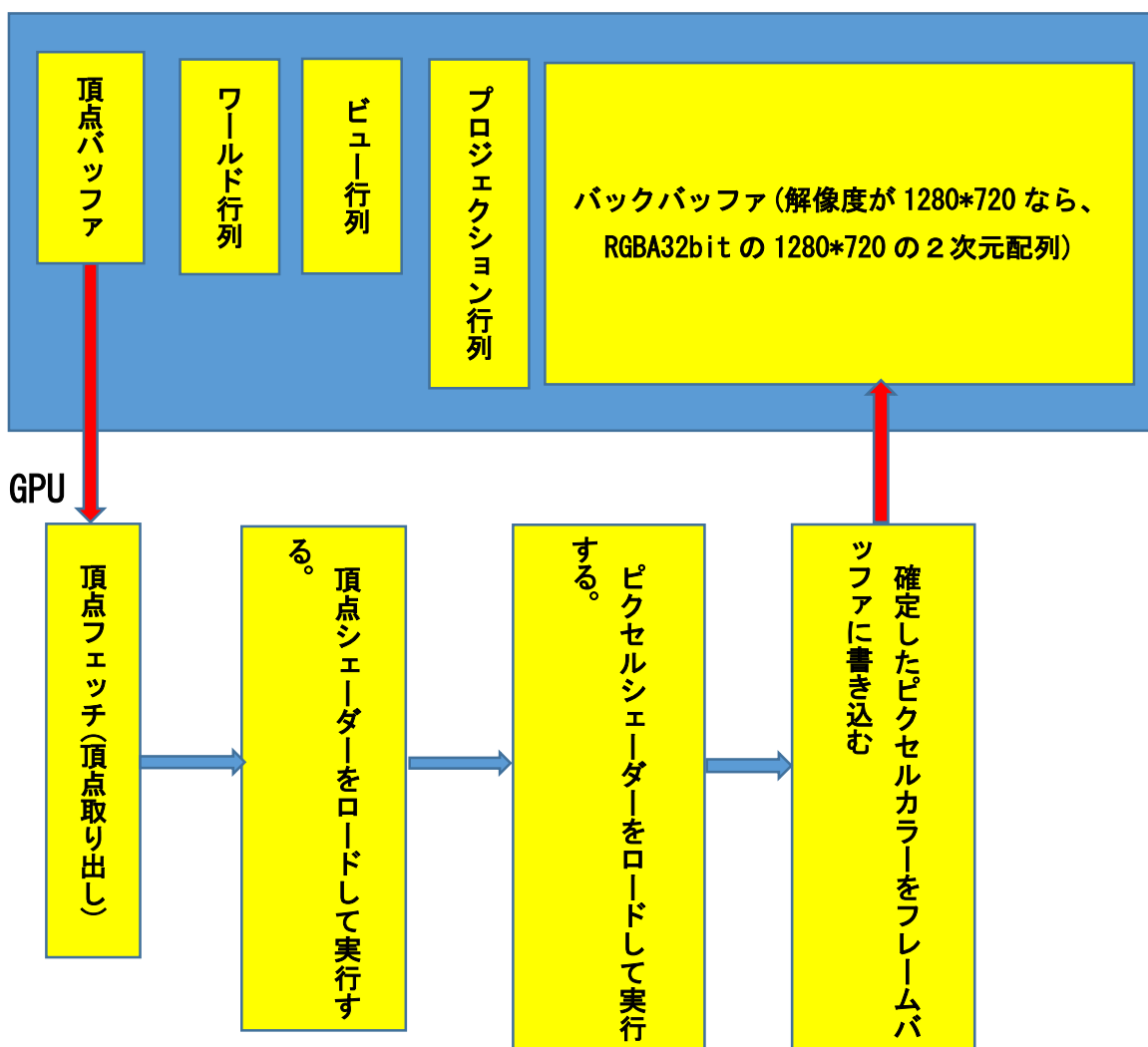


このように 3 次元データから 2 次元画像を作り出すまでの処理をグラフィックスパイプラインといいます。現在失われた固定機能とはこの図では頂点処理、ピクセル処理がそれにあたります。つまり、現在の GPU は頂点をスクリーン座標に変換する機能とピクセルカラーの決定を自動的に行う機能を用意していないのです！それではどのようにして絵を出しているのでしょうか？頂点をスクリーン座標系に変換して、ポリゴンがスクリーン座標系でどこに位置するのかを決めて、ピクセルカラーを決めないと絵は描けません？そこでシェーダーが登場します。

1.2 シェーダー

シェーダーの導入で先ほど紹介したグラフィックパイプラインの頂点処理とピクセル処理を自分でプログラミングして、自由に頂点処理やピクセル処理を実装することができるようになりました。つまり、自分で頂点をスクリーン座標系へ変換したり、ピクセルカラーを決定するプログラムを書くことになります。つまり DirectX10 以降ではシェーダーを書かないと絵は表示できなくなりました。

メモリ



この図のように、頂点処理とピクセル処理がシェーダーをロードして実行するという内容に変わっています。ではなぜ固定機能が削除されてシェーダーが登場したのでしょうか

うか？せっかく用意されていたものがなくなって、同じものを作らないと絵を出せなくなったなんて面倒だと思いませんか？

1.3 シェーダーが生まれた経緯

固定機能しか存在していなかった DirectX7 まではマイクロソフトが用意したグラフィック表現しか行うことができませんでした。先ほどピクセルカラーを決める方法が固定されているといった話を思い出してみてください。DirectX9 ではせいぜいディフューズライト、スポットライト、ポイントライト、アンビエントライトくらいでしょうか？ではこれらの機能を使って下記のようなアニメ調のグラフィック表現が実現できるでしょうか？



アニメ調のグラフィックを実現するためには、特殊なライティングアルゴリズムを実装する必要があります。しかしシェーダーが生まれる前は新しいグラフィック表現を実現するためにはマイクロソフトがその処理を実装するまで待つ必要がありました。また、多数のゲーム開発者の要望に全て答えようとすると DirectX の API がどんどん膨らんで行くことにもなります。(ゲーム開発者というのは他とはことなるユニークな表現を行いたがるものなのです)その要望に答えるためにマイクロソフトは自分たちで処理を実装することを止めて、頂点処理、ピクセル処理を自由にプログラミングできるようにしました。これによりグラフィック表現の幅は大きく広がり、現在の高品質なフォトリアルな表現や、ナリティメットストームのようなノンフォトリアル表現まで多様な表現が実現できるようになったのです。

実はこのアニメ調の表現はプログラマブルシェーダーを書かなくても実現できます。CPU で頂点をロックすれば頂点を自由に加工することができますよね？また、ピクセルカラーも単なる 2 次元

配列に 32bit のピクセルカラーを描き込んでいるだけなので、こちらも CPU でプログラミング可能です。このように CPU でグラフィック処理を行うことをソフトウェアレンダリングといいます。ではなぜわざわざ GPU でプログラミングをするのか？その答えは浮動小数点計算において GPU は CPU に比べて圧倒的に高速に動作するからです。もし興味があれば、一度頂点のスクリーン座標変換を CPU と GPU の両方で実装してみて、速度を比較してみるといいでしょう。CPU の方は目も当てられないような動作速度になるはずです。

Chapter 2

ShaderTutorial_01(最もシンプルなシェーダープログラム)

では実際に簡単なサンプルプログラムを見てみて、シェーダーがどのようなものか見ていきましょう。下記のパスにプログラムを上げていますので Github からコードを pull してください。

https://github.com/KawaharaKiyohara/DirectXLesson/ShaderTutorial_00

Chapter3

ShaderTutorial_02(定数レジスタへの転送)

Chapter2 のサンプルではトランスフォーム済みの頂点(CPU でスクリーン座標系まで変換している頂点のこと)を GPU に送っているため、頂点シェーダーで頂点座標にワールド×ビュー×プロジェクション行列を乗算して、スクリーン座標系に変換するコードはありませんでした。しかし、PC、PS4、XBoxOne のような最新のゲームですと頂点数が 10 万を超えることはザラにあります。この頂点の座標変換を CPU で行くと、まともなパフォーマンスは出ません。そのため、ワールド、ビュー、プロジェクション行列などを転送して、GPU からアクセスできるようにする必要があります。下記のパスにデータの転送を行っているサンプルプログラムをアップしていますので、pull してください。

https://github.com/KawaharaKiyohara/DirectXLesson/ShaderTutorial_01

今回のサンプルでは、頂点カラーに乗算する `g_color` を CPU から転送しています。(まだワールドビュープロジェクション行列の転送は行っていないため、トランスフォーム済みの頂点で描画を行っています。頂点シェーダーでの座標変換は Chapter 4 で行います)

では、まず CPU からデータを転送する方法について見ていきましょう。

main.cpp

```
VOID Render()
{
    // Clear the backbuffer to a blue color
    g_pd3dDevice->Clear(0, NULL, D3DCLEAR_TARGET, D3DCOLOR_XRGB(0, 0, 255), 1.0f, 0);
    if (SUCCEEDED(g_pd3dDevice->BeginScene()))
    {
        //シェーダー適用開始。
        g_pEffect->SetTechnique("ColorPrim");
        g_pEffect->Begin(NULL, D3DXFX_DONOTSAVESHADESTATE);
        g_pEffect->BeginPass(0);
        //定数レジスタに設定するカラー。
        D3DXVECTOR4 color( 1.0f, 0.0f, 0.0f, 1.0f);
        //シェーダー側のシェーダー定数の名前で、データの転送先を指定する。
        g_pEffect->SetVector("g_color", &color);
        //この関数を呼び出すことで、データの転送が確定する。描画を行う前に一回だけ呼び出す。
        g_pEffect->CommitChanges();
        g_pd3dDevice->SetStreamSource(0, g_pVB, 0, sizeof(SVertex));
        g_pd3dDevice->SetFVF(D3DFVF_CUSTOMVERTEX);
        g_pd3dDevice->DrawPrimitive(D3DPT_TRIANGLELIST, 0, 1);
        g_pEffect->EndPass();
        g_pEffect->End();
        // End the scene
        g_pd3dDevice->EndScene();
    }

    // Present the backbuffer contents to the display
    g_pd3dDevice->Present(NULL, NULL, NULL, NULL);
}
```

太字で書いている箇所が GPU へのデータの転送命令を行っている箇所になります。今回はシェーダー側に記述されているシェーダー定数名を指定してデータを転送する方法を採用しています。文字列で転送先の検索が行われるため重いのですが、今回は分かりやすさを重視しています。試しにローカル変数の color の値を変更してみてください。ポリゴンの色が変わるはずです。では続いてシェーダー側のソースを見てみましょう。

basic.fx

```
float4 g_color; //カラー。これがシェーダー定数。CPU から値が転送されてくる。

struct VS_INPUT{
    float4 pos : POSITION;
    float4 color : COLOR0;
};

struct VS_OUTPUT{
    float4 pos : POSITION;
    float4 color : COLOR0;
};

/*!
 *@brief 頂点シェーダー。
 */
VS_OUTPUT VSMain( VS_INPUT In )
{
    VS_OUTPUT Out;
    Out.pos = In.pos;
    Out.color = In.color * g_color; //頂点カラーに定数レジスタに設定されたカラーを乗算してみる。
    return Out;
}
```

太字になっている箇所が CPU から送られたデータに関連する箇所になります。GPU には定数レジスタという高速にアクセスできるメモリがあり、CPU から送られたデータはこの定数レジスタにバインドされます。C++などのグローバル変数のような定義のされ方がしている変数が定数レジスタにバインドされる変数になります。定数レジスタには上限があり、ライトなども定数レジスタに送るため DirectX9 世代ではライトの本数などに上限が設けられていました。DirectX11 からは(10 からそうだったのかも?)ストラクチャバッファなどの機能が増え、事実上この上限はなくなっています。

では、下記の二つの実習を行ってみてください。

- ・カラーの定数 `g_addColor` を追加して、頂点シェーダーで加算合成を行う。
- ・カラーの定数 `g_mulColor` を追加して、頂点シェーダーで乗算合成を行う。

Chapter 4

ShaderTutorial02(ワールドビュープロジェクション行列による頂点変換)

Chapter3 でも予告していましたが、今度はワールドビュープロジェクション行列(以下 WVP 行列)を使用して、頂点シェーダーで頂点変換を行っていきます。サンプルプログラムを下記のパスにアップしていますので、pull を行ってください。

https://github.com/KawaharaKiyohara/DirectXLesson/ShaderTutorial_02

Chapter3 で学んだように、WVP 行列は CPU から GPU へ転送を行って、シェーダーで使用するようになります。では CPU 側の転送命令を記述しているコードを見てみましょう。

main.cpp

```
VOID Render()
{
    // Clear the backbuffer to a blue color
    g_pd3dDevice->Clear(0, NULL, D3DCLEAR_TARGET, D3DCOLOR_XRGB(0, 0, 255), 1.0f, 0);
    if (SUCCEEDED(g_pd3dDevice->BeginScene()))
    {
        //シェーダー適用開始。
        g_pEffect->SetTechnique("ColorPrim");
        g_pEffect->Begin(NULL, D3DXFX_DONOTSAVESHADE);
        g_pEffect->BeginPass(0);
        //ワールド行列の転送。
        g_pEffect->SetMatrix("g_worldMatrix", &g_worldMatrix);
        //ビュー行列の転送。
        g_pEffect->SetMatrix("g_viewMatrix", &g_viewMatrix);
        //プロジェクション行列の転送。
        g_pEffect->SetMatrix("g_projectionMatrix", &g_projectionMatrix);
        //この関数を呼び出すことで、データの転送が確定する。描画を行う前に一回だけ呼び出す。
        g_pEffect->CommitChanges();
        g_pd3dDevice->SetStreamSource(0, g_pVB, 0, sizeof(SVertex));
        g_pd3dDevice->SetFVF(D3DFVF_CUSTOMVERTEX);
    }
}
```



```

    g_pd3dDevice->DrawPrimitive(D3DPT_TRIANGLELIST, 0, 1);
    g_pEffect->EndPass();
    g_pEffect->End();
    // End the scene
    g_pd3dDevice->EndScene();
}
// Present the backbuffer contents to the display
g_pd3dDevice->Present(NULL, NULL, NULL, NULL);
}

```

太字になっている箇所が GPU への転送命令を記述している箇所です。先ほどと大きな違いはないかと思います。転送するのが行列なので、関数名が SetMatrix になっている点が違うくらいでしょうか。ではシェーダー側のソースを見てみましょう。

basic.fx

```

float4x4 g_worldMatrix;    //ワールド行列。
float4x4 g_viewMatrix;     //ビュー行列。
float4x4 g_projectionMatrix; //プロジェクション行列。

struct VS_INPUT{
    float4 pos      : POSITION;
    float4 color    : COLOR0;
};

struct VS_OUTPUT{
    float4 pos      : POSITION;
    float4 color    : COLOR0;
};

/*!
 * @brief 頂点シェーダー。
 */
VS_OUTPUT VSMain( VS_INPUT In )
{
    VS_OUTPUT Out;
    float4 pos;
    pos = mul( In.pos, g_worldMatrix ); //モデルのローカル空間からワールド空間に変換。
    pos = mul( pos, g_viewMatrix );     //ワールド空間からビュー空間に変換。
    pos = mul( pos, g_projectionMatrix ); //ビュー空間から射影空間に変換。
    Out.pos = pos;
    Out.color = In.color;
    return Out;
}

```

黒字になっている箇所が WVP 行列を使用したコードになります。Hlsl では float4x4 が行列の変数です。頂点シェーダーで mul 命令を使用して、頂点の座標変換を行っています。注意点としては実は mul 関数は下記のように記述することもできます。

pos = mul(g_worldMatrix, In.pos);

サンプルと比較して行列とベクトルの順番が変わっているのがわかりますでしょうか。この順番を入れ替えると異なる結果になるので注意が必要です。

第一引数にベクトルがある場合は行ベクトルとして計算されます。第二引数にベクトルがある場合は列ベクトルとして計算されます。今はとりあえず、結果が変わるということだけ覚えておいてください。今後シェーダーを記述していくことがあるかと思いますが、意図しない表示になっている場合などは、乗算する順番がおかしくなっていないか確認してみてください。

ださい。

では下記の実習を行ってみてください。

- ・ WVP 行列の計算を CPU で行って、GPU での計算コストを減らしてください。