

ポストエフェクト演習

ポストエフェクトを実装するまでの大まかなステップは教材として用意しますが、細かい実装などは、自分の力であったり、調べたりしながら制作してください。

企業様は、「自分で勉強して、自分で技術を向上できる人材」を強く望んでいます。調べる力、自分で試行錯誤する力が、とても重要です。

ITでもそれは同じことなのですが、ゲームよりかは、そのハードルが低めです。ゲーム業界に入っても、その業界でしっかり戦力になれるように調べる力を、しっかりと身につけていきましょう。

Step① ポストエフェクト用の描画スクリーンを作成

背面スクリーンとは異なる、ポストエフェクト用のスクリーンを作成して、そちらに描画するようにプログラムを書き換えましょう。

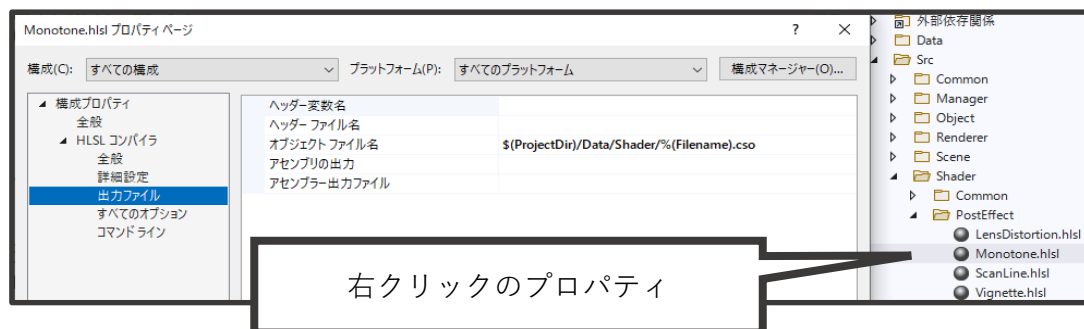
Step② ウィンドウサイズ全面を覆う三角ポリゴンを2つ作成

Step③ ピクセルシェーダの教材を見ながら、オリジナルシェーダを使用する描画処理を作成

Step④ ピクセルシェーダの教材を見ながら、オリジナルピクセルシェーダを作成(最初はモノクロがおすすめ)

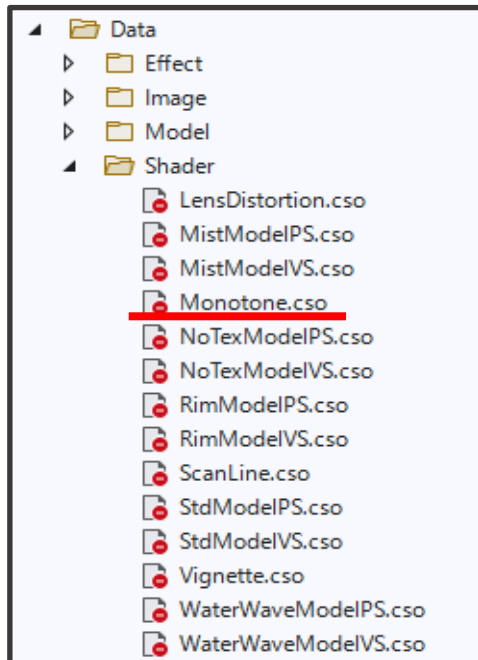
コンパイルしたピクセルシェーダは、初期設定だとx64フォルダ配下に出力されます。

x64フォルダは基本削除しますし、管理しづらいですので、出力先を Data フォルダにすると良いでしょう。



[HLSLコンパイラ] -> [出力ファイル] -> [オブジェクトファイル名]
\$(ProjectDir)/Data/Shader/%(Filename).cso

プロジェクトフォルダのDataのShaderフォルダに、
ファイル名+拡張子csoで出力しますよ、という設定。



Step⑤ もう1つオリジナルピクセルシェーダを作成し、
合計2種類のピクセルシェーダを使用して画面演出する

Step⑥ 3種類目のピクセルシェーダを想定しつつ、
ピクセルシェーダに関連する機能をクラス化する

Step⑦ 3種類目のピクセルシェーダを作成
新しく作成したクラスを実際に試してみる