

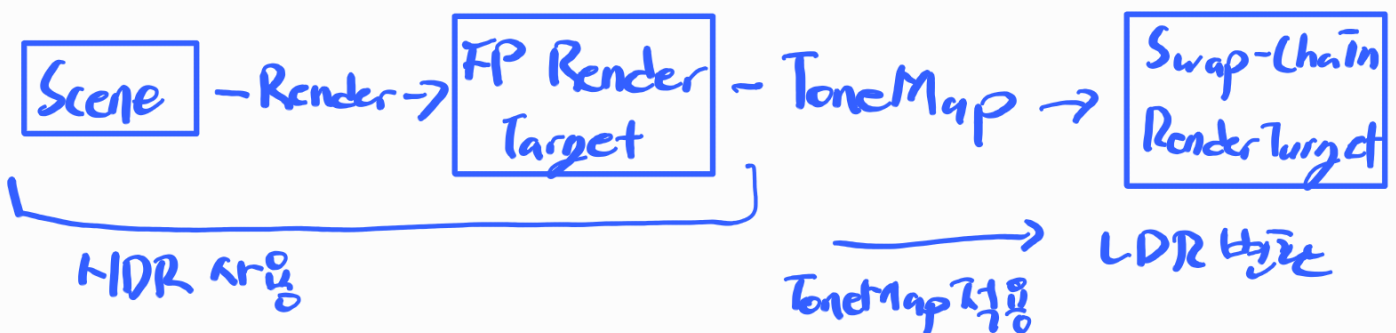
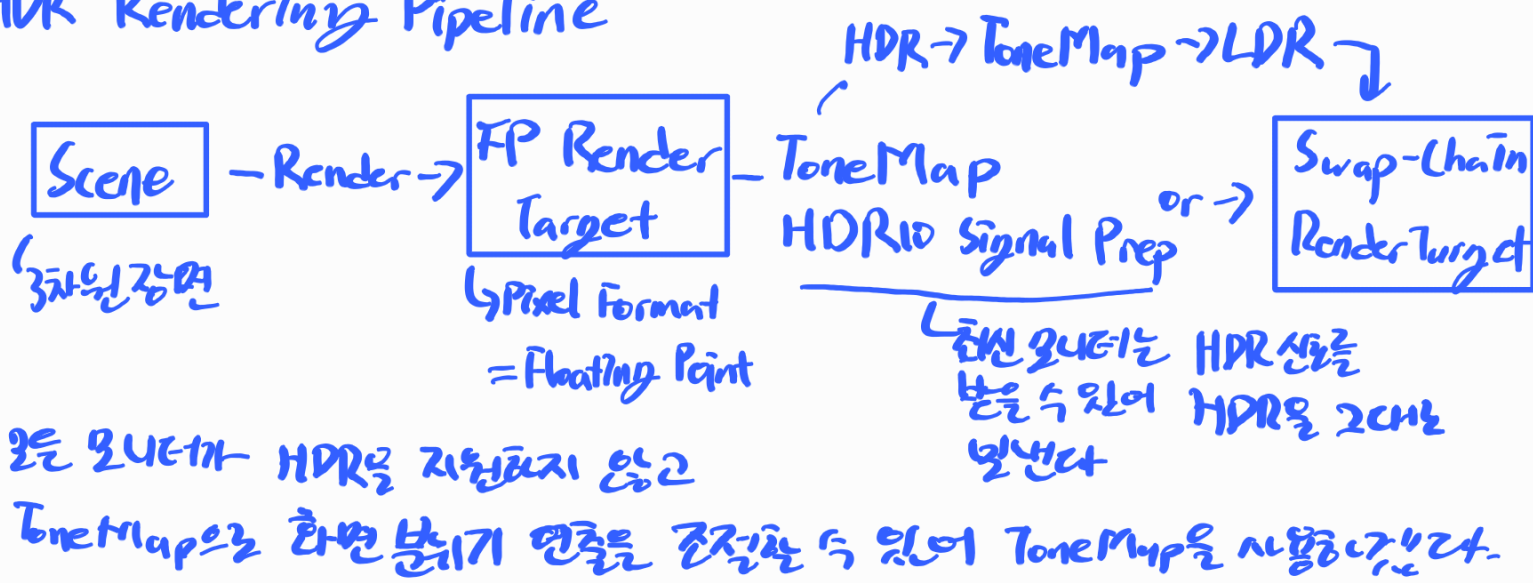
HDR Pipeline - Float Render Target

환경맵을 HDRI (High-Dynamic Range Image)를 사용하기 위해서 사용
환경맵을 이용한 IBL은 보통 간접조명(Ambient Lighting)을 사용

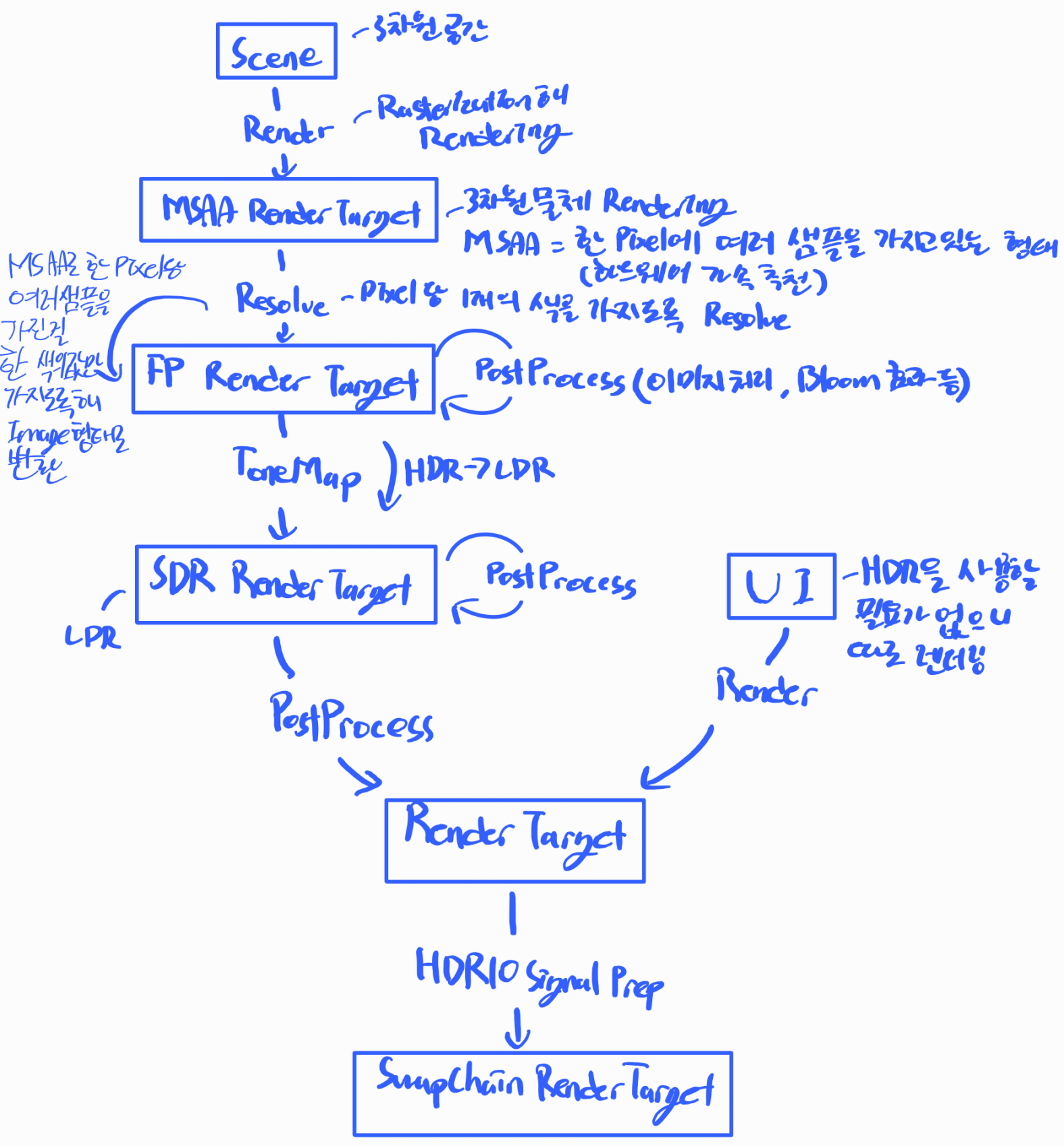
LDR (Low-Dynamic Range)는 색을 0.0 ~ 1.0 범위에서
표현하는 것을 의미한다 (Pixel Format = UNORM, DirectX)
UNORM 0 ~ 255도 Shader에서는 결국 [0.0, 1.0]으로 변환 후 사용된다.

HDR을 사용하면 색을 표현하는 값으로 Float를 사용하기에 더
세세하고 풍부한 빛과 색의 표현이 가능하다.
이제 위해 렌더링 Pipeline을 HDR로 업그레이드 해볼다.

HDR Rendering Pipeline



일반적인 경위의 Pipeline - 후처리 + Anti-Aliasing 통합 Pipeline



Gamma Collection $color = pow(color, 1/2.2)$