|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| tar Giant | | **작성자** | **2020180041 최유진** | **팀명** | 별거인 |
| **주차** | **22-23주차** | **기간** | **2023.06.14~2023.06.27** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **최유진:**  **그림자맵을 위한 멀티 렌더 설정**  **텍스처 밀림의 원인을 해결 시도** | | | | |

1. 렌더 타겟 추가

Framework의 설정을 두 개의 렌더타겟(0 스왑버퍼, 1 그림자맵) 을 설정하고, 서술자와 서술자 힙을 기술한 뒤 바인딩하였다.

이 과정에서 오류가 발생되는 함수를 수정하였으며, 현재 1번은 아무런 내용없이 존재만하며, 0번을 그리고있다.

이후 그림자맵을 위한 과정을 업데이트한다.

//

2. 오류 수정..

현재 실행중 위와 같은 오류들이 발생하고 있는데, 이는 DiscriptorHeap의 공유사용 문제로 인해 리소스 덮어씌기가 일어나 나타나는것으로 예상된다.

오류가 약 6개정도 있으며, Discriptor 각각 생성을 위한 SCene 정적 함수를 동적으로 바꾸는 과정에서 여러 시도를 하였으나, 가중되는 오류와 함께 아직 해결하지 못하였다..

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 2의 수정이 있어야 갓레이, 불꽃쉐이더 가능.  1의 방법으로 우주선을 기준으로 갈라지는 빛줄기를 만든다. | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 갓레이 선분을 사다리꼴로 구현한 후 PS 계산과  샘플링 수를 늘인 상태의 VS 계산을 통한 곡선계산중 효율적인 방법을 찾는다.  DiscriptorHeap을 각각 가지도록 설정한다.  그림자 맵을 생성한 뒤 쉐이더에서 사용한다. | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |