그래픽스 스터디 계획서

주제 : 스타킹 재질 연구 및 개발

* 주요 옷감 재질의 특성 파악 및 이론연구
* 툴을 통한 셰이더 개발
* 게임 엔진에 통합

개인과제 :

- FX Composer 툴 사용법을 익히고 Shader 개발에 사용해봅니다.

스터디 계획 :

- 1 주 : BRDF에 대한 이해

- 2 주 : 주요 옷감 재질의 BRDF 조사

- 3 주 : 스타킹 레퍼런스 이미지 선정, 스타킹 재질만의 특징 조사

- 4 주 : 스타킹 재질 BRDF 공식 연구

- 5 주 : FX composer를 이용한 셰이더 개발

- 6 주 : 파라메터 값의 변화에 따른 결과 테스트, 셰이더 수정

- 7 주 : 게임 엔진에 통합

- 8 주 : 스타킹 셰이더 적용 및 성능 테스트, 최적화

먼저 BRDF에 대한 이해도를 높이고 몇가지 옷감들의 재질 및 BRDF 공식을 리서치 해보고 스타킹 재질만의 특징을 BRDF 공식으로 표현하는 것까지 이론조사를 마무리하고 5주차부터 툴을 이용해 Shader 개발을 하고 게임에 통합하는 것을 목표로 합니다.