**스터디 계획서**

주제 : Screen Space Decal

스터디 목표

- 데칼 랜더링 방법에 대한 이론을 파악.

- DirectX 11을 기반으로 하여 Screen Space Decal을 구현.

스터디 계획 :

|  |  |
| --- | --- |
| 일시 | 내용 |
| 1주차 | Screen Space Decal에 대해서 알아보자   * 기존의 Decal 종류 * Screen Space Decal이란? * 장점 * 단점 |
| 2주차 | Screen Space Decal을 구현하기 위한 기초준비   * 깊이 버퍼에서 깊이 값 읽기 * 깊이 버퍼를 통해 월드 위치 복원 |
| 3주차 | Screen Space Decal 구현   * 간단한 장면을 통해서 Decal을 구현 |
| 4주차 | Screen Space Decal의 단점 해결 방안 모색 |
| 5주차 | 단점 해결 방안을 적용하여 구현 |

레퍼런스

* <http://blog.wolfire.com/2009/06/how-to-project-decals/>
* <http://gamedevforever.com/248>