

포워드, 디퍼드 렌더링

2022년 5월 18일 수요일 오전 10:38

포워드

1. 비교적 저사양에서도 작동함
2. 폴리곤을 픽셀화 하여, 픽셀마다 셰이딩과 라이팅 연산을 더하는 방식
3. 라이팅 연산이 느리고, 복잡한 화면을 구성하거나 폴리곤이 많은 모델은 렌더링하기 힘들



디퍼드

1. 한 화면에 수많은 라이팅 효과를 넣을 수 있는 기법
2. 실시간으로 라이팅에 반응하는 셰이더를 씬
3. 폴리곤을 픽셀화하여 레이어를 나누고 VRAM에 저장, 여기서 각종 셰이더와 라이팅 효과를 적용
4. 동적 라이팅, 그림자 등을 쉽게 적용함
5. 요구 사양이 포워드보다 높음, 해상도가 올라 갈 수록 VRAM이 기하급수적으로 늘어남

