FrameRender부분이 그리기 핵심

g\_GBuffer.PreRender(pd3dImmediateContext);

m\_ColorSpecIntensityRTV

m\_NormalRTV,

m\_SpecPowerRTV

렌더타겟 3개 생성

g\_SceneManager.RenderScene(pd3dImmediateContext);

신 그리기!

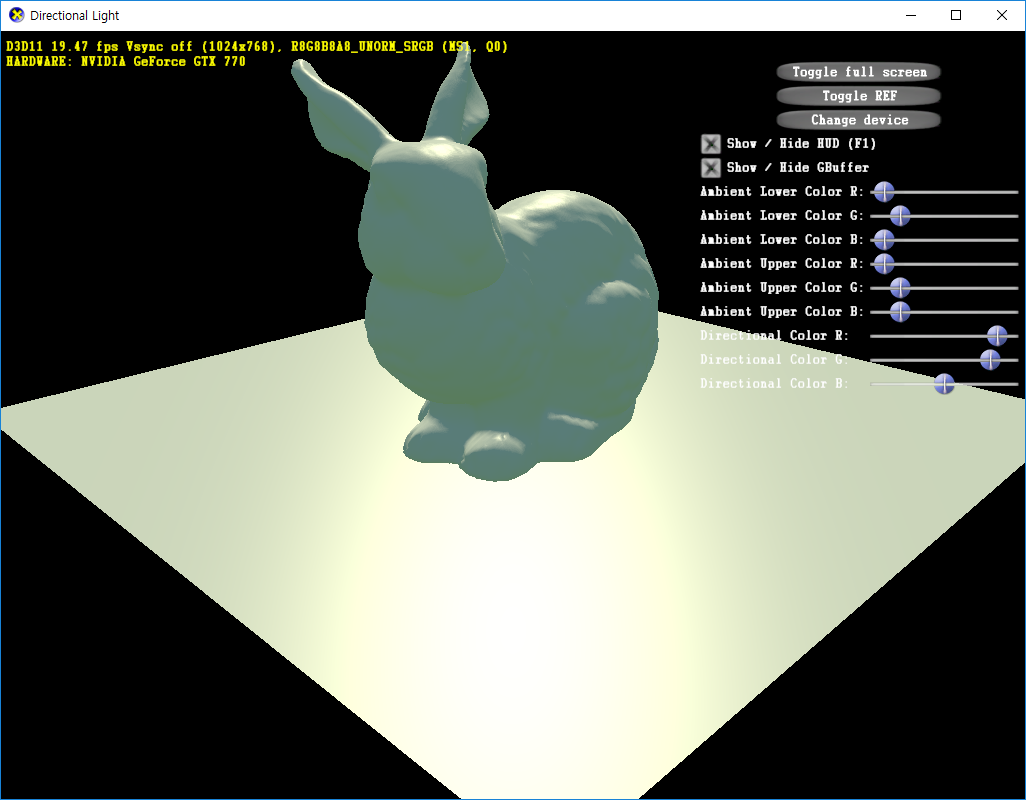
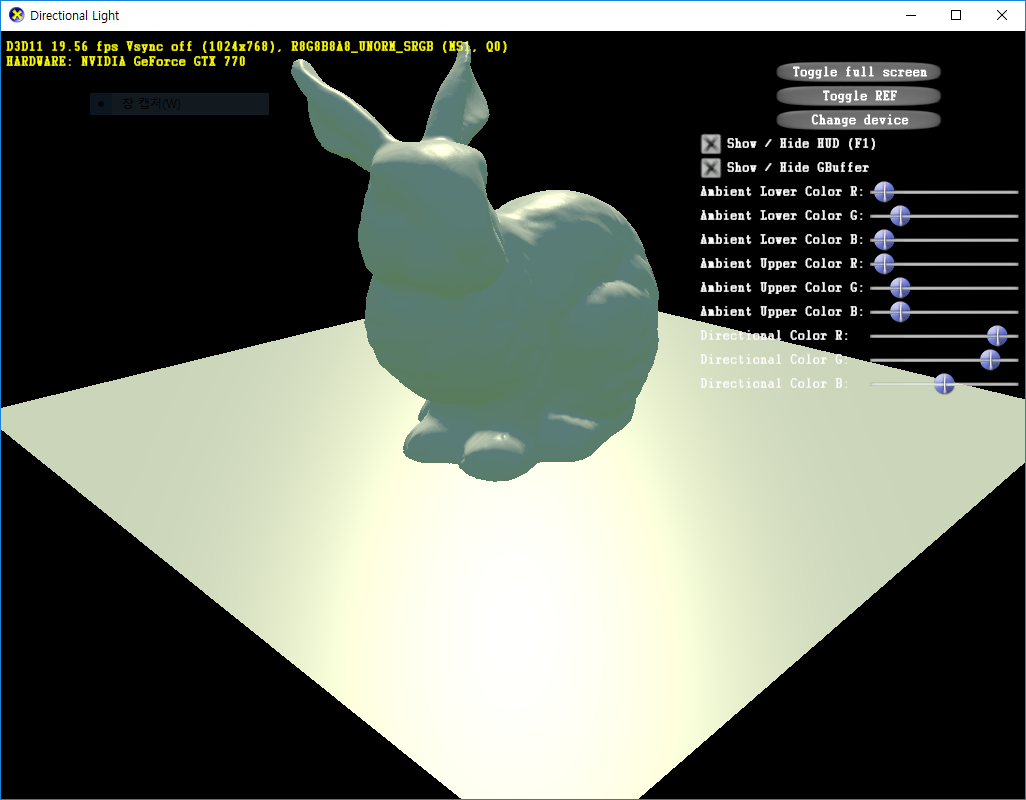
m\_pSceneVertexShader - RenderSceneVS

m\_pScenePixelShader - RenderScenePS

RenderScenePS에서 PackGBuffer로 GBuffer형식으로 바꾼다.

g\_GBuffer.PostRender(pd3dImmediateContext);

없어도 작동함. 단순히 사진 저장용인듯



pd3dImmediateContext->OMSetRenderTargets( 1, &pRTV, g\_GBuffer.GetDepthReadOnlyDSV() );

GetDepthReadOnlyDSV은 m\_DepthStencilReadOnlyDSV얻어온다.

m\_DepthStencilReadOnlyDSV은 기본 옵션으로 생성한 뎁스스텐실 뷰

PrepareForUnpack

cbuffer cbGBufferUnpack : register( b0 )

{

float4 PerspectiveValues : packoffset( c0 );

float4x4 ViewInv : packoffset( c1 );

}

상수버퍼에 값을 넘겨주는 과정

DoLighting

아까 만든 렌더타깃을 넘겨주는 부분.

ID3D11DepthStencilView\* m\_DepthStencilDSV;

ID3D11DepthStencilView\* m\_DepthStencilReadOnlyDSV;

둘 모두 따로 설정 안한 초기화 상태.

내부의 DirectionalLight함수에서 빛계산을 위한 상수를 넘겨주고 그리기 수행.

m\_pDirLightVertexShader - DirLightVS

m\_pDirLightPixelShader - DirLightPS

<https://msdn.microsoft.com/ko-kr/library/windows/desktop/bb232912(v=vs.85).aspx>

두번째 정점셰이더 할때는 따로 정점버퍼 없이 그린다. 값을 넘기지 않는다.