**Geometry.hlsl**

원본

cbuffer VSSystemUniforms : register(b0)

{

float4x4 SUNNY\_ProjectionMatrix;

float4x4 SUNNY\_ViewMatrix;

float4x4 SUNNY\_ModelMatrix;

float3 SUNNY\_CameraPosition;

};

변경

cbuffer VSSystemUniforms : register(b0)

{

float4x4 SUNNY\_ModelViewProjectionMatrix;

float4x4 SUNNY\_ModelMatrix;

};

ModelViewProjectionMatrix - 모델 \* 뷰 \* 투영

행렬을 미리 곱해서 보내면 셰이더에서 행렬곱을 줄일 수 있다.

ModelMatrix

월드좌표계 계산을 위해

SUNNY\_CameraPosition;

카메라 위치는 여기서 필요없으므로 삭제

**deferred.hlsl**

cbuffer PSSystemUniforms : register(b0)

{

Light SUNNY\_Light;

float3 SUNNY\_CameraPosition;

};

float3 SUNNY\_CameraPosition;

정반사광 계산을 위해 카메라 위치가 필요함.