졸업작품 주간 보고서

작성자: 2016180003 권준석

작업일: 2021/ 02/ 12 ~ 2021/ 02/ 19

1.이번주 작업내용: Refraction 쉐이더 구현

2.세부 진행 사항

|  |
| --- |
| 유니티에서 제공해주는 GrabPass (현재 화면 내용을 텍스쳐에 담아둠) 효과에 투영 위치의 조정을 주어 굴절 효과를 내주는 Refraction 쉐이더를 구현하였 습니다.  스크린샷:  앞서 구현한 Pyramid 쉐이더와 함께 사용(다중 PASS)을 하려 하였으나 생각대로 잘 되지않아 다음주 작업으로 내용을 조정합니다. |

3.기타 보고 사항:

|  |  |
| --- | --- |
| 다음주  작업계획 | Pyramid 쉐이더와 Refraction 쉐이더를 한번에 적용,  쉐이더가 적용된 피라미드들을 오브젝트 크기에 맞춰 생성 |
| 특이사항 |  |