|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2021.3.22~ 2021.3.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | Compute쉐이더를 통한 실시간 렌더링 구조 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

하나의 텍스쳐를 Shader ResourceView(SRV), Unordered Access View(UAV) 두가지로 생성 한 뒤 SRV를 기본적 쉐이더에, UAV를 컴퓨트 쉐이더에 값을 전달해주고 실시간으로 컴퓨트 쉐이더를 통해 텍스쳐에 저장된 색들을 바꾸게 만들었습니다. 그 후 같은 위의 두 View들이 같은 텍스쳐 임으로 변경된 텍스쳐를 SRV를 통해 쉐이더에 넘겨주며 화면에 렌더링 하도록 만들었습니다.

구조화버퍼를 사용하여 파티클을 구현 중이며, 노이즈 텍스쳐를 통해 쉐이더 코드 내에서 난수를 생성하고 파티클의 파편들이 일정한 방향이 아닌 랜덤한 방향으로 나가도록 구현중에 있습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 컴퓨트 쉐이더에서 색 변환이 내가 생각한대로 잘 안됨 | | |
| **해결방안** | 디버깅 후 UAV 생성시 잘못된곳이 있는지 확인 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2021.3.29 ~ 2021.4.4 |
| **다음주 할일** | 컴퓨트 쉐이더를 통한 FBX 모델 애니메이션 구현할 예정입니다.  그 후 중간발표에서 보여줄 데모 구현할 예정입니다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |