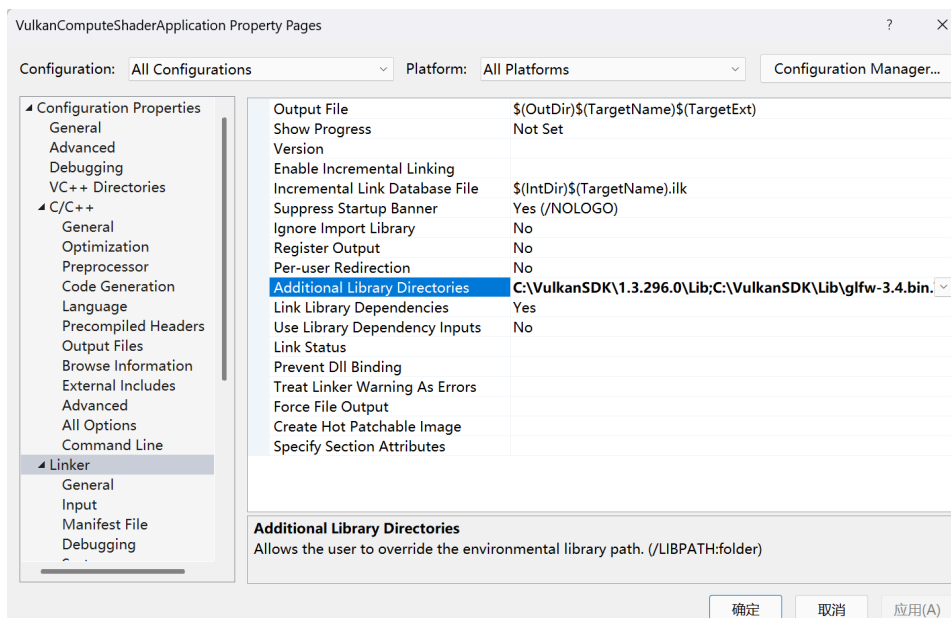
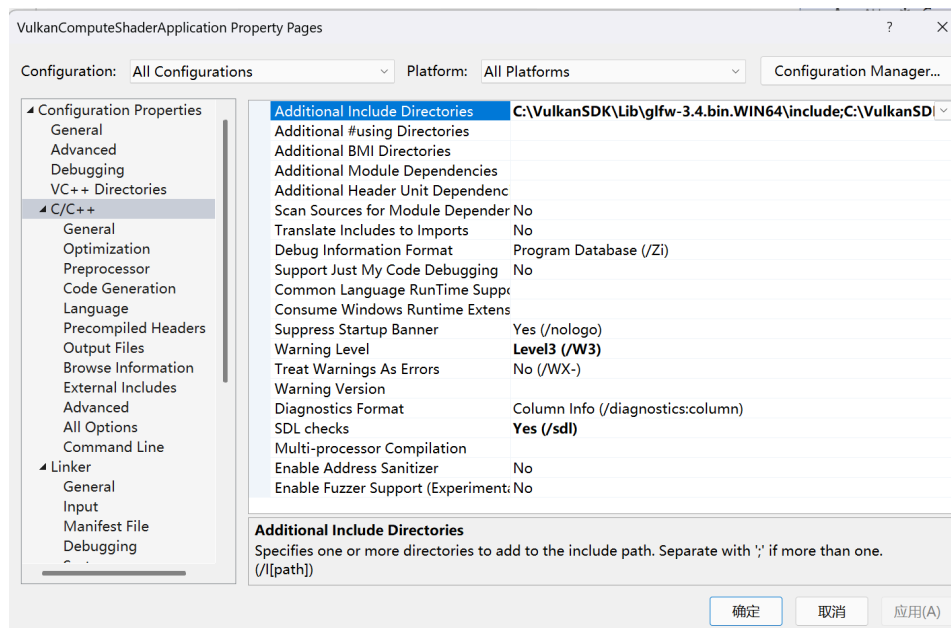
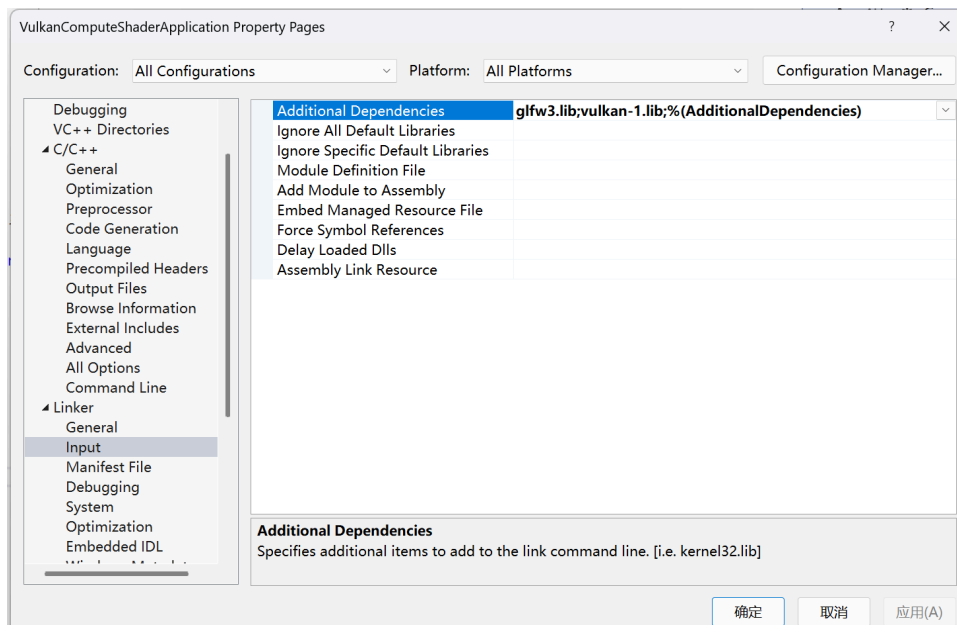


Final Project: minRTRender

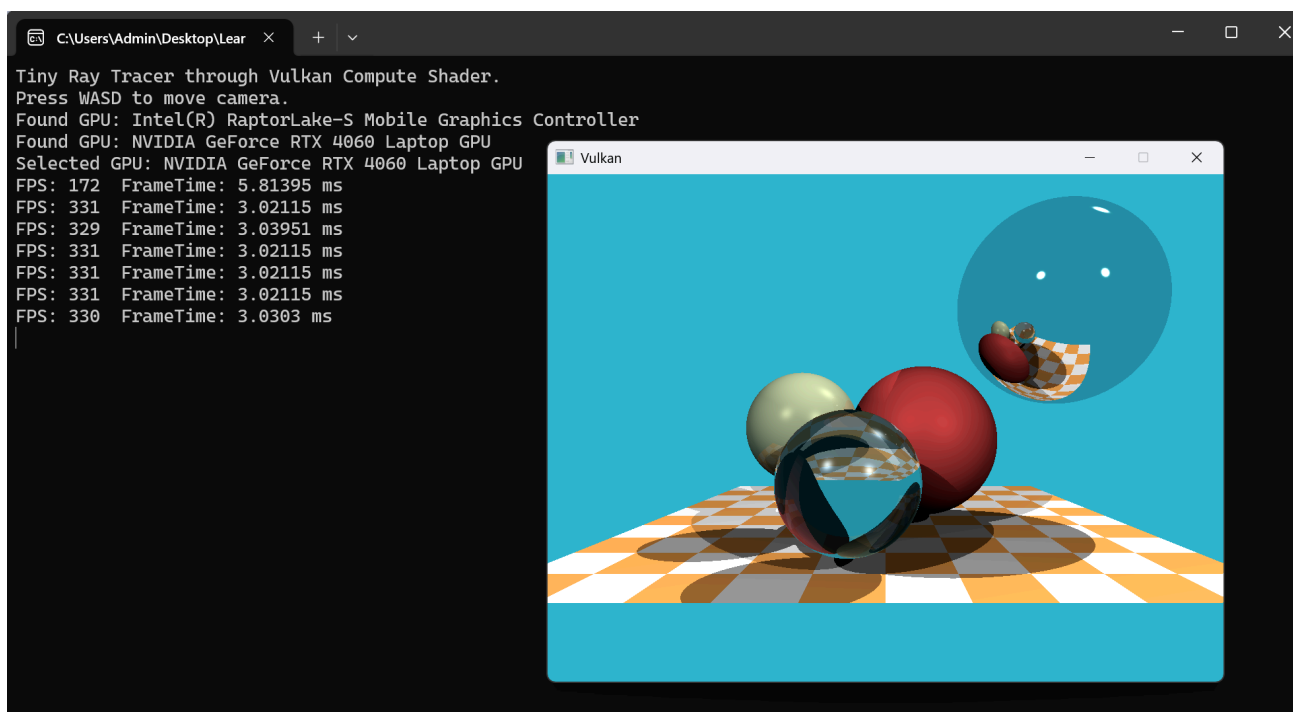
1. 编译运行基础代码(Vulkan Compute Shader)

- 使用 VS2022 打开 RTVulkan.sln 文件。
- 检查并更改以下项目设置 (和 vulkan Tutorial 中的环境配置步骤相同)





- 在 vs2022 中运行项目。



2. 框架代码简介

- 框架代码基于 [Vulkan Tutorial Compute Shader](#) 中的粒子系统示例代码，可通过阅读该章了解Vulkan Compute Shader工作原理。
- 在提供的基础代码中，共有两个渲染管线，一个是graphics管线，另一个是compute shader管线，这两个管线相对独立，需要分别设置 descriptor set等属性。
 - graphics管线用到了 `shader.vert` 和 `shader.frag`。通过阅读shader代码可以看到，graphics管线只渲染了一张带有纹理的矩形，纹理由compute shader管线计算得出。
 - compute shader管线用到了 `shader.comp`。通过阅读shader代码可以看到，`shader.comp`的输入为光线，场景，灯光，背景，三角形网格等数据，这些数据用于光线追踪的计算，输出为image2D数据，输出的数据即为graphics中使用的纹理。
- 在阅读框架代码的过程中，你应该重点注意以下内容：

- 其他:

- 如果不想使用助教给的框架，也可以自行实现，最终评分以效果为准。