**3D 게임 프로그래밍 기본 요소**

§ 윈도우 메시지 처리

윈도우 메뉴와 프로그램 종료 그리고 윈도우 메시지(Message)를 처리하는 부분이다. 기존의 윈도우 프로그래밍 방법을 그대로 적용한다.

§ Direct3D 디바이스 생성

Direct3D 그래픽 디바이스, 스왑체인, 렌더 타겟 등을 생성하여 그래픽 출력을 준비하는 부분이다.

§ Direct3D 디바이스 소멸

프로그램이 종료될 때 생성하였던 Direct3D 그래픽 디바이스, 스왑체인, 렌더 타겟 등을 소멸(Release)시키는 부분이다.

§ 사용자 입력 처리

사용자 입력(마우스, 키보드)을 처리하여 게임 캐릭터의 이동 또는 게임 객체의 움직임을 제어하거나 게임에 필요한 입력을 처리하는 부분이다. DirectInput을 사용하거나 윈도우 API 함수를 사용하여 처리한다.

§ 게임 객체의 생성

게임에서 사용되는 게임 객체(Game Object)를 생성하는 부분이다.

§ 게임 객체의 소멸

게임에서 더 이상 사용되지 않는 게임 객체를 소멸시키는 부분이다.

§ 게임 객체의 애니메이션 처리

사용자 입력을 기반으로 게임 객체의 움직임 또는 애니메이션을 처리하는 부분이다.

§ 게임 상태 정보 설정

게임의 진행과 그래픽 렌더링의 관리를 위한 상태 정보를 설정하는 부분이다.

§ 장면(Scene) 생성 및 렌더링

게임의 한 장면을 생성하여 그래픽 디바이스에 출력하는 부분이다.

**Direct3D 그래픽 라이브러리를 사용하여 가장 기본적인 3D 그래픽 프로그램을 작성.**

§ Direct3D 라이브러리 헤더 포함하기

§ Direct3D 객체 변수 선언하기

§ 함수 선언하기

§ 메시지 루프 변경하기

§ 윈도우 크기 변경하기

§ 렌더 타겟 지우기와 그리기(Render) 추가하기

§ Direct3D 디바이스와 스왑 체인(Swap Chain)을 생성하는 함수를 추가하기

**코드 작성 유의사항**

* Stdafx.cpp 파일 속성 – 미리컴파일된 헤더 [만들기]