**굿잡아카데미 신촌 게임 프로그래밍 학과**

**과정명 : Direct X 2/2**

**Direct X 2/2**

**작성자 : 게임 프로그래밍학과 강사 이운재**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일차 | 소주제 | 주요내용 | 주요훈련방법 |
| 1일차 | 3D 프레임웍 | 2D 프레임웍을 3D환경에 맞게 편집하기 | 설명 |
| 2일차 | 카메라 클래스 추가하기 | 설명의 이해  실습 |
| 3일차 | 설명의 이해  실습 |
| 4일차 | 3D 기본 요소 | 버텍스 버퍼의 기능 이해 및 구현 | 설명의 이해  실습 |
| 5일차 | 행렬을 이용한 파이프 라인 구현 | 설명의 이해  실습 |
| 6일차 | 광원 및 텍스쳐 적용 | 설명의 이해  실습 |
| 7일차 | 인덱스 버퍼 이해 및 적용 | 설명의 이해  실습 |
| 8일차 | 메시 및 X파일 | 설명의 이해  실습 |
| 9일차 | 텍스쳐 | 기본 텍스쳐 & 멀티 택스쳐 처리. | 설명의 이해  실습 |
| 10일차 | 라이트 맵핑과 빌보드 | 설명의 이해  실습 |
| 11일차 | 지형 처리 | 높이맵 구현 및 절두체 컬링 | 설명의 이해  실습 |
| 12일차 | 쿼드 트리 및 쿼드 트리 컬링 구현 | 설명의 이해  실습 |
| 13일차 | 지형 처리 | LOD 구현 및 균열 처리. | 설명의 이해  실습 |
| 14일차 | 픽킹 | 픽킹 처리 및 응용 | 설명의 이해  실습 |
| 15일차 | ASE | ASE파일을 이용한 3D모델 랜더링 | 설명의 이해  실습 |
| 16일차 | 설명의 이해  실습 |
| 17일차 | 설명의 이해  실습 |
| 18일차 | 셰이더 | 고정 파이프 라인과 프로그래밍 가능한 파이프 라인의 이해  버텍스 셰이더 & 픽셀 셰이더. | 설명의 이해  실습 |
| 19일차 | 상용엔진 맛보기 | 유니티, 언리얼 등 상용엔진 기능 훑어보기 | 설명의 이해  실습 |
| 20일차 | 설명의 이해  실습 |