게임공학과 20학번 이규원

공부내용 1주 주간보고

3D게임 프로그래밍

텍스처

* 정의 : 이미지를 잘라서 표면에다가 붙이는 걸 텍스처라 부른다
* 이유 : 재질감을 느끼게 하는 표면들을 폴리곤으로 표현하기 불가능하니 텍스처를 입힌다.

밉맵

* 정의 : 원본 이미지를 1/4의 크기로 축소한 이미지들을 반복해 만드는 것.
* 이유 : 멀리 있는 오브젝트에 많은 연산을 하지 않기 위해, 거리에 따라 밉 맵 레벨을 조정하기 위해 사용한다.

텍스처 좌표

* 정의 : 실제 텍스처를 매핑할 때 다각형의 표면에 이미지의 어떤 부분이 매핑 되어야 하는지에 대한 이미지 좌표
* uv좌표계(0~1로 정규화 되어있다.)를 사용한다.

데이터베이스

데이터 베이스 용어

* 의미 : 누군가에게 의미가 다를 수 있는 것
* 기록 : 글, 이미지, 오디오 등으로 기록된 것
* 데이터 : 의미를 가진 것들이 기록된 것
* 데이터 베이스 : 관련되어 있는 데이터들을 묶어 놓은 것
* 데이터베이스 관리시스템(DBMS) : 생성과 관리
  + 수강신청 시스템도 데이터베이스 시스템이다
* 데이터베이스 시스템 : 데이터베이스와 소프트웨어 모두 통칭한 것
* 미니 월드 : 실제 세계의 데이터 중 데이터화 된 데이터들

응용분야

* 멀티미디어 : 문자 외의 이미지, 오디오 등으로도 검색할 수 있다
* GIS : 지리 정보 서비스
  + Ex) 네비게이션, 지도맛집 검색
* 데이터 웨어하우스(데이터창고) : 의미 있는 정보는 살리고 없으면 버린다. 정제된 데이터들이 모일 것이다
  + 사람에게 데이터를 구분할 능력이 없기 때문에 일단 데이터창고에 저장한다.
* 데이터마인 : 데이터창고 안에서의 연관성 있는 데이터를 찾는 것

게임소프트웨어공학

학습 목표

• 소프트웨어공학에 대한 전반적 이해(소프트웨어 계획, 요구분석, 설계, 구현 및 테스트, 유지보수)

• 팀별 과제를 통한 실제 개발에 필요한 소프트웨어공학 요소의 활용

능력 습득

• 소프트웨어공학의 개요, 계획, 요구분석, 설계, 객체지향 기초, 분석 및

설계, 구현, 테스트, 유지보수, 품질보증 및 소프트웨어공학의 주요

동향 등을 학습하고 팀별 과제 및 발표를 통해 실제 개발에 필요한

요소 습득