게임공학과 20학번 이규원

공부내용 2주 주간보고

3D게임 프로그래밍

출력 병합단계

* 정의 : 최종적으로 픽셀의 색상을 생성해 렌더 타겟으로 출력하는 단계
* 깊이/스텐실 테스트를 통해 픽셀이 출력되는 가를 결정한다.
* 깊이/스텐실 검사
  + 하나의 깊이/스텐실 버퍼만 활성화됨
  + 깊이 검사 : 출력할 픽셀의 깊이 값과 버퍼의 값에 대한 검사가 성공하면 픽셀 출력
  + 스텐실 검사 : 스텐실 값을 사용해 픽셀이 렌더 타겟으로 출력되는 여부를 결정
    - 깊이 버퍼에 스텐실 요소가 없으면 스텐실 검사는 항상 성공
    - 깊이 버퍼가 연결되지 않으면 스텐실 검사는 항상 성공

텍스처 블렌딩

* 여러 텍스처를 섞는 기법
* 다중 텍스처링 : 하나의 정점이 여러 개의 텍스처 좌표를 가진 경우 여러 개의 텍스처를 매핑 가능
* 알파블렌딩 : 정점의 알파 값을 사용해 블렌딩
  + 투명 효과를 위해 사용(투명한 물등…)

데이터베이스

1~8까지의 인덱스가 블록으로 정리된 파일이 있다. 전체 인덱스가 저장되어 있는 파일과인덱스 번호가 있는 파일이 따로 있다고 가정한다.

이때, 3.5라는 새로운 인덱스를 넣을 때 인덱스 번호가 있는 파일에 3.5를 추가하지 않는다면 그것은 치명적 문제인가? 성능적 문제인가?

치명적문제?

* 인덱스 파일 3~4 사이 안에 무한대의 인덱스가 있을 수 있는데, 굳이 인덱스 파일을 만들었는 데도 3.5를 찾는데 똑같이 순차검색을 해야 할 수 있다.
* 3.5를 찾고자 할 때 인덱스 파일만을 보고 3.5를 못 찾을 수 있다.

성능적 문제?

* 3.5를 찾기 위해 그 위아래에 있는 3,4를 찾아서 가야 하는 추가적인 메모리 사용이 있을 뿐이다.