게임공학과 20학번 이규원

공부내용 2주 주간보고

3D게임 프로그래밍

빌보드

* 정의 : 메쉬를 사각형으로 만들고 텍스쳐 이미지를 매핑

객체가 많으면 프레임이 낮아질 수 있기 때문에, 사용한다.

스카이 박스

* 3D게임에서 배경을 그리기 위한 박스
* 장점 : 퍼포먼스 최적화, 실제로 넓은 공간을 모델링 하는 것 보다 성능을 크게 향상시킬 수 있다.
* 구현 : 텍스처 준비

큐브 모델링

렌더링 설정

데이터베이스

3주차의 단점을 극복한 새로운 알고리즘

* 삽입할 자리를 찾는다
* 찾을 블록에 공간이 있으면 삽입
* 공간이 없으면 새로운 블록을 뒤에 할당하고, A, B에 레코드를 절반씩 나누어 저장한다
  + 블록이 예상하지 못할 정도로 많아지는 상황을 방지

순서파일에서의 삭제

* 삭제할 레코드를 찾는다
* 삭제한다
* 삭제한 빈 공간을 처리한다

인덱스

* 레코드르 빠르게 찾을 수 있도록 도와주는 보조 파일