게임 프로그래밍의 정석

세가의 개발자인 '히라야마 타카시'의 책이다. C언어와 약간의 C++ 문법 지식과 경험이 있는 독자를 대상으로 쓰여진 책이다. 직접 게임을 만들어 보는 방식으로 진행한다. 실무에도 적용할 수 있는 수준의 코드(일~~지 아닐지 모르겠지만~~)라는 느낌이 드는 것이 장점. 사소한 것부터 하나하나 설명하는데 이것이 장점이 될지 단점이 될지는 모르겠다. 예를 들면 이미지를 불러와 화면에 그릴 때 픽셀하나하나씩 복사하는 방식으로 그리는데 중반부에 그럴 필요 없이 그래픽 하드웨어의 도움을 받으면 된다고 설명한다.

3장 이미지 파일을 사용하자

3.3 알파 채널을 사용한다

알파블렌딩 혼합공식 알아둘 것

3.5 팁: 알파 블렌딩 최적화

알아두면 좋음. (사실 나중에 그래픽 하드웨어 쓰면 알아서 하지만 여기서 얻은 팁을 언젠가는 써먹을 수 있을듯)

4장 실시간 게임

4.6 팁: 프레임 레이트에 맞게 게임 속도를 바꾸는 방법

많은 PC 게임들이 가변 프레임 레이트를 사용하므로 알아두어야 한다.

5장 간단한 시퀀스 전이

5.4 코드 검사

시퀀스 전이에 대한 설명이다. 2D 게임 제작 부분에서 가장 중요한 것 같다.

6장 문자를 출력하는 방법

6.2 문자 그리기 함수

239페이지의 함수만 보면 된다. 나중에 스프라이트 이미지에서 특정 이미지 가지고 올 때 써먹을 수 있다.

8장 평면 충돌 처리

이 장은 대부분 중요한 내용인 것 같다. 폭탄맨 게임엔 쓰이지 않아서 이해 안하고 넘어간 부분도 많음.

13장 하드웨어 파워

13.1 사용할 라이브러리

이 때부터 사용하는 라이브러리에는 videoMemory()가 존재하지 않으며 매 프레임마다 화면이 새카맣게 칠해진다.

13.3 삼각형에 이미지를 붙인다

텍스처 크기는 2의 멱승이어야 한다.

From:
http://obg.co.kr/doku/ - **OBG WiKi**

Permanent link:
http://obg.co.kr/doku/doku.php?id=programming:book:hanb_essential_game

Last update: **2020/11/29 14:09**