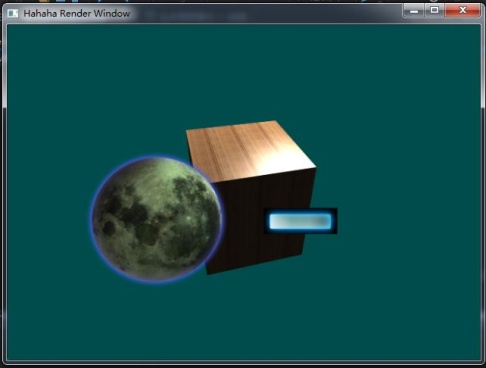
* **NoiseRenderer：**

1. (2015.6.29)负责渲染，暂时最主要是RenderMeshInList，其中RenderList(mesh)储存在FatherScene中。Render时此类会负责把数据按频率分类更新到GPU。并且画图呗。
2. (2015.6.29)设计好的Effect框架和Shader都由此类来管理。
3. (2015.7.7)Renderer负责更新ConstantBuffer。
4. (2015.7.30)Render开始管理Mesh渲染列表。新增画3D线条的功能，拥有一个size为2的VB，用于表示线段的两个顶点。即时画线条，所以每次Draw\_Line3D都会UpdateSubresource一次。专门开辟了一个Cbuffer来优化，只传送V 、P矩阵（妈雕原来我的app和fx端矩阵顺序不一样搞出了奇怪的错误
5. (2015.8.2)开始管理所有渲染列表，线条的储存与更新留给NoiseLineBuffer。fx里面的变量,Cb,texture2D等fx c++借口均在NoiseRenderer的mFunction\_Init里创建，在各种mFunction\_xxx\_update里更新（一般是Draw call之前）。
6. (2015.8.30)各种更低级的几何对象由NoiseGraphicObject来管理
7. (2015.9.16)新增几种blending mode :opaque , additive ,alpha ,multiply，顾名思义。
8. (2015.9.18)在每次渲染（及渲染的数据更新）之前都validate TexMgr/MatMgr/TexID/MatID.
9. (2015.9.24)新增对cube map的支持（如天空盒），更新到gpu之前会检查一下材质ID和纹理类型对不对。
10. (2015.10.10)新增Set SamplerState和DepthStencilState。在drawCall前检查顶点数是否为0以防浪费。
11. (2015.11.10)由于GraphicObject里的长方形可以是文本Texture，所以渲染的时候要先判断一下NOISE\_TEXTURE\_TYPE。
12. (2015.11.12)改为主动式的AddToRenderList，以前是对象主动AddToRenderList，这样还要validate指针好麻烦。（其中Static/Dynamic Text对象是要抽取他们的内部的Graphic Object)

* **FX：**

1. (2015.7.7)。
2. (2015.8.23)现在在光照的时候顺便就用上了贴图。SamplerState只用各向异性的(Anisotropic)，不让用户选了，麻烦。在material里面，如果texture是无效的，那就用原始的纯色diffuse。
3. (2015.9.18)Fog:如果不开雾效就正常计算光照等，开了就在最后根据点到cam的距离进行finalColor 到 fogColor的线性插值。
4. (2015.9.26)Normal Mapping:为了实现法线映射和以后的其他特效，现在LightVec和Vec\_ToCam等向量全部转换到TBN坐标系进行光照。

。

世界X = B上分量对X的贡献+N上分量对X的贡献+T上分量对X的贡献

**————2015.7.12————**

**Shader : Lighting**

(2015.7.12)暂时是多个光源的三种颜色的叠加：Ambient环境光，Diffuse漫反射，Specular镜面光（高光）。Ambient是程序设定好的作为一个基色。Diffuse是用cos law（Lambertian body），并且有一个mDiffuseIntensity来Scale，这个是view Point independent的颜色，与观察者位置无关，只跟法线和入射光方向有关。Specular是view Point dependent的，与 反射光方向和观察者direction的夹角 有关，并且也有一个mSpecularIntensity来Scale。这个是最基本的模型。三种光有Directional,Point,Spot，实现细节就忽略了，因为差不多。反正就是VS\_OUTPUT需要多一个posW用于得到当前处理点的世界坐标。