

# Settimana 3 – 3DCO

## Completato:

- Parsing dei materiali
- Scrittura dei materiali
- Generazione HULL (non testato)
- Definizione ed implementazione parametri da linea di comando
- Parsing, conversione e scrittura texture (tranne metalness e roughness, vedi TODO)

## TODO:

- Terminare al 100% parsing delle texture
- Parsing/scrittura proprietà fisiche
- Testing + scrittura HULL