

# Settimana 2 - 3DCO

## Completato:

- Definizione e implementazione model per nodi, mesh, luci, materiali (parziale), scena
- Parsing di nodi vuoti, mesh e luci per ogni tipo
- Scrittura del file parsato in OVO con nodi vuoti, mesh, luci
- Test di lettura dei file esportati con ovoviewer/ovoreader
- Parsing degli argomenti da linea di comando e import della libreria
- Pipeline di ottimizzazione (senza quantization e compression)

## TODO:

- Parsing dei materiali
  - "Parsing" delle texture + scrittura in un file se la texture è embedded
  - Conversione della texture
- Scrittura dei materiali
  - Scrittura percorso della texture
- Generazione HULL con V-HACD
- Scrittura HULL
- Definire specificatamente quali devono essere i parametri da linea di comando
- Parsing di bones
- Scrittura dei bones e proprietà fisiche