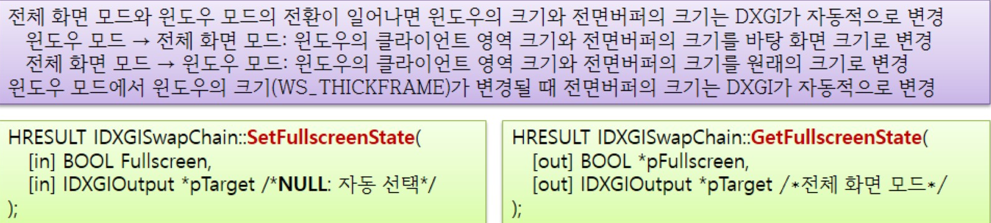
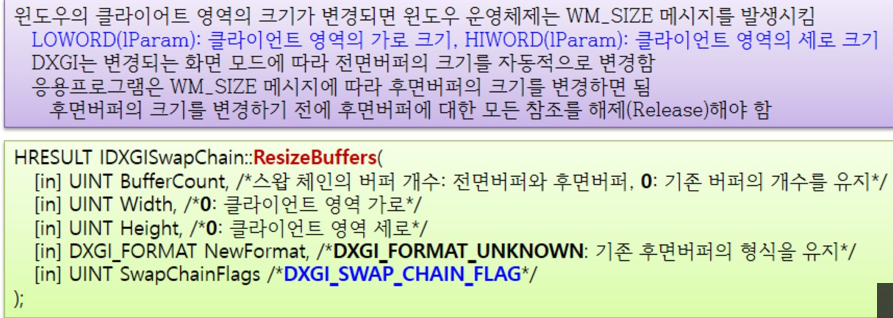
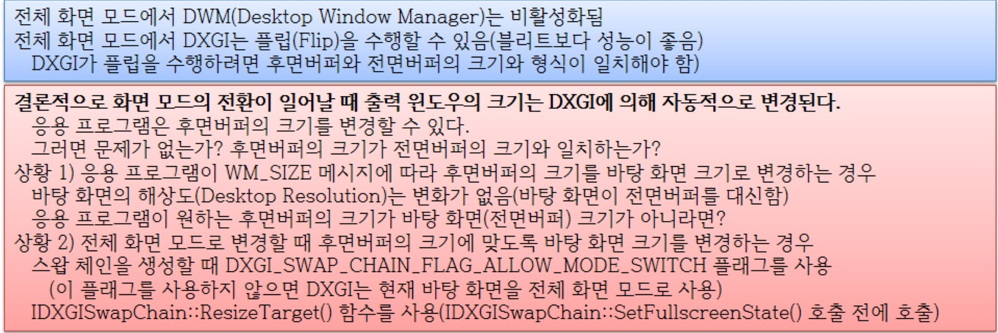
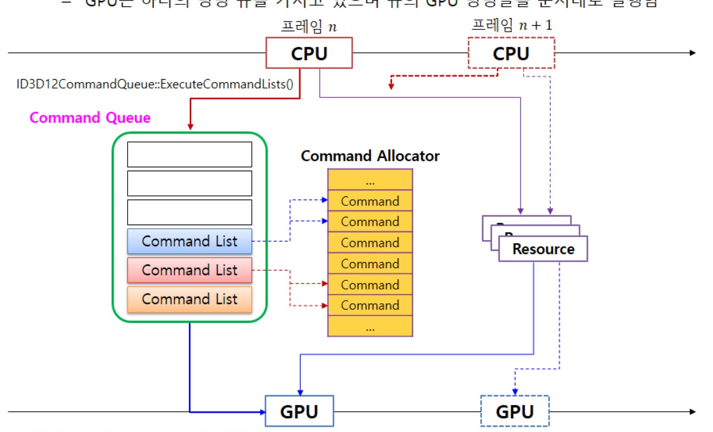
* 4.1.2 콤객체
* 콤객체 == c++클래스
* 콤 인터페이스를 가르키는 포인터를 특별한 함수를 이용해서 다른 콤 인터페이스 메서드를 이용해서 얻음.
* 컴은 release로. .
* Com은 참조횟수가 0이되면 메모리에서 해제
* 4.1.3 텍스쳐형식
* 텍스쳐는 2차원배열. 텍스처의 각 원소는 픽셀하나의 색상 담음.
* 128비트 색상은 정밀도가 높은 색상연산이 필요한곳에 쓰인다. 그러나 픽셀색상은 일반적으로 후면버퍼에 32비트색상으로 저장된다.
* 0726. 스왑체인할 때 창의 크기 🡪 dxgi가 자동으로 변경







frameadvance에서 command\_allocator reset하는건



여기있는 노란 커맨드들을 리셋하는거.

커맨드 얼로케이터는 같은 할당자에서 동시에 두개 이상의 명령리스트가 열린 상태가 될 수 없다🡪 executecommandist 호출해야 비로소 명령들이 명령 대기열에 추가되며, gpu가 그 명령을 뽑아서 실행. 명령들을 명령 목록에 추가했으면 close를 호출해서 명령들의 기록이 끝났음을 dx3d에 알려준다. 꼭닫아야함.

commandlist에는 commandallocator형식의 메모리 할당자가 하나 연관된다. 명령목록에 추가된 명령들은 이 할당자의 메모리에 저장된다. Execute로 실행하면 명령 대기열은 할당자에 담긴 명령을 참조한다. 할당자는 device의 메서를 통해 생성한다.