Resource, Component

Resource 종류  
1. Mesh (Static Mesh, Skinned Mesh)  
2. Material, Shader  
3. Texture, Sprite  
4. Animation

Component 종류   
1. Renderer(Mesh Renderer, Skinned Mesh Renderer, Sprite Renderer, Image)  
2. Animation Controller

엔진 리소스 관리  
1. 대부분 게임들은 게임 안에서 여러 개의 Scene을 갖고 있다. 각각의 Scene을 표현하기 위한리소스들을 게임실행 할 때 한번에 로드하지 않고 각 Scene이 실행할 때 로드한다.  
2. X File Reference를 사용해서 리소스들을 템플릿으로 정의, 저장, 로드할 수 있음.  
 - \*.x 파일에 저장된 리소스들의 데이터를 내가 정의한 리소스들의 데이터로 저장 해야함.  
 - 내가 정의한 리소스들의 데이터를 \*.x 파일 리소스 데이터로 저장   
 - 위 2가지 항목이 구현이 되면, Unity의 Prefab 기능과 유사하게 구현할 수 있고, Scene저장도 한번 시도해 볼 수 있고, Scene작업을 GUI 형태 프로그램으로 구현을 시도해 볼 수 있다.