DirectXTex 텍스처 처리 라이브러리

<https://github.com/microsoft/DirectXTex/wiki>

이 라이브러리는 여러 가지의 텍스쳐 파일을 읽거나 쓰기 위한 공유 소스 라이브러리로 텍스처 크기 조정, 형식 변환, 밉맵 생성, Direct 3D 런타임 텍스처 리소스에 대한 블록 압축, Height 맵과 Normal맵으로 변환 등 다양한 텍스처 콘텐츠 처리 작업을 수행합니다.

지원 파일 형식으로는 .DDS파일, .TGA파일, .HDR파일을 지원하고 WIC(Windows Image Component) API를 사용한다

WIC란?

C, C++에서 이미지 관련 기능을 제공합니다. 표준 메타 데이터 형식에 대한 기본 제공 지원(.JPG, .PNG 등등) 기본적인 이미지 파일에 대한 메타데이터와 이미지 데이터 정보를 얻거나 파일을 생성할수있다. 수 있는 API라고 할 수 있다.

먼저 실제로 사용하는 Load함수를 분석해보았다.

먼저 TexMetadata라는 지역 변수를 만들어서 사용하는데

struct TexMetadata

{

size\_t //width;

size\_t //height;

size\_t //depth;

size\_t //arraySize;

size\_t //mipLevels;

uint32\_t //miscFlags;

uint32\_t //miscFlags2;

DXGI\_FORMAT //format;

TEX\_DIMENSION //dimension;

}

라는 구조체 이다.