|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| MORPHOSIS 개발일지 22차 | | | |
| 기간 | 2019-09-10 ~ 2019-10-08 | 작성자 | 신재욱 |
| 작업 내용 | | | |
| 이 참에 다 바꾸자.  밖의 파일을 읽어서 초기화를 하도록 하자.  렌더링은 프리펩 방식을 사용한다.  이미 다 터질대로 터졌으므로 하고 싶은걸 하고 그걸 포트폴리오로 쓰자.  이쁜걸 렌더링 할 수 있으면 좋겠다.  겸사겸사 그게 되면 나머지도 해결 되거나 적어도 큰 문제는 없어질 것.  하고 싶은건 씬을 만들고 프리펩을 읽어오고(무슨 메쉬를 쓰는지, 무슨 텍스처를 쓰는지) 씬에 두고 렌더링하는 것.  <https://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=cccani&logNo=221232979712&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>  공부할 때 참고했던 블로그.  ~~프리펩 데이터 내용~~  ~~헤더~~  ~~애니메이션 컨트롤러 이름(있으면 이름, 없으면 비워두든지 NULL 하든지)~~  ~~모델 리스트~~  ~~메쉬 이름~~  ~~텍스처 이름~~  ~~텍스처 이름~~  ~~메쉬 이름~~  ~~텍스처 이름~~  ~~텍스처 이름~~  ~~메쉬 이름~~  ~~텍스처 이름~~  ~~충돌체 리스트~~  ~~충돌체 정보(offset, extent, orientation)~~  ~~충돌체 정보~~  디퓨즈맵, 노멀맵, 스페큘러맵, 글로스맵 이런 선은 텍스처 추가하고 기존 HLSL에서 만져주면 될 것 같음.  맥스 라이선스가 끝났어~~~ | | | |