02.09 작업 내역

- 모델에 애니메이션 데이터 적용시 깨지는 현상 수정

02.11 작업내역

- 단일 애니메이션만 적용가능하던 모델 클래스를 다중 애니메이션도 적용 가능하도록 수정

- 샘플 모델에 애니메이션 5개 적용 완료

- 클래스 내 변수에 주석처리

- 애니메이션 로딩을 모델 오브젝트 클래스 내가 아닌 외부에서 가능하도록 수정  
(추후 개발한 모델 관리 클래스에서 한번에 데이터를 읽기 위한 밑작업)

02.13 작업내역

- 모델 로더 클래스 제작

프로그램 시작시 사용할 모든 모델데이터 한번에 로딩  
파일 입력 함수를 통해 필요한 모델 리스트를 한번에 읽어옴  
(txt 파일로 저장된 파일 읽어옴)

- 셰이더 클래스 재사용을 위해 수정

모델 로더에서 로딩한 모델 중 필요한 모델을 셰이더 클래스에서 인덱싱해서 사용

02.20 작업내역

- 애니메이션 시작, 끝 지정 안되는 버그 수정

- 애니메이션 프레임 버그 수정

- 애니메이션에 루프 여부 추가  
(루프 혹은 다음 애니메이션 진행)

- 새로운 모델 데이터로 테스트

02.21 작업내역

- 애니메이션 시작, 끝 프레임 별도 지정이 아닌 모델파일에서 읽어오도록 수정

- txt형식으로 저장된 모델 파일 리스트를 csv 형식의 파일로 저장하고,  
이를 응용프로그램에서 파싱해서 모델을 로드하도록 변경

- 모델 파일 리스트에서 애니메이션의 루프 유무를 저장  
루프가 없는 경우 다음으로 실행될 애니메이션 인덱스도 저장