# SSAO

1. 文件组织
   1. Src：source文件
   2. Includes：头文件。一些自用的类库都存储在文件夹common中，包括相机类、mesh类等
   3. Resources：模型文件。使用的是网上提供的孤岛危机的模型
   4. Shader：一些shader文件。Vs为vertex shader，fs为fragment shader
2. 操作方式
   1. 在windows环境下，使用vs用debug x64进行编译运行
   2. 镜头操控：前后左右（WSAD）以及上下（EQ）
   3. 鼠标移动可以旋转相机
   4. 鼠标滚轮可以放缩镜头