АНИМАЦИИ – это и графика и логика, синхронизироваться будут путём отсылки от логики к графике сообщений (типа «а теперь я сел», «а теперь я перезаряжаюсь») итд

Унифицировать анимации:

* Интерполируемые значения
* Спрайтовая анимация
* Скелетная анимация

По пакменеджеру и CMS:

* +Поместить RenderObject в WorldObjectDescription (загр/сохр, учёт загруженного и прочее)
* + переделать игру под новый WOD
* Анимации и всё что с ними связано (граф, списки сообщений, модульные скелеты, прочее – всё Серёге)
* Вылечить болезнь многопаковости…. Это пиздец

Графика. Она определяется тем, под какие системы мы прогаем. Вроде как физикс намекает что это настольные ПК с виндой, но лёгкость его изымания говорит что и про винфоны забывать не надо. Всего в движке надо батчинг + анимации + дефередшейдинг + нормал/спекуляр + рендер воды/огня/дыма + поверх этого настраиваемый пост-процессинг (ssao + bloom(+ blur)),но винфоны скорее всего не всё из этого потянут. Тут надо разделить бы на 2 независимых движка, но по обоим направлениям есть общие задачи:

* МАТЕРИАЛЫ!!!!(неаним - видимо набор текстур, плюс их форматы)
* Батчи (это уже после RenderObject-а)
* Рендер растительности (как в Pure – это после батчей)

---------------------------------------------------------------------------------

* DS + Нормал/Спекуляр/Освещение(Point/Direct/GI)
* Полу-прозрачные объекты
* Вода
* Дым
* Огонь
* Пост-обработка(SSAO, Blur, Bloom…)

Визуальный редактор должен уметь редактировать не только уровни –ещё и всякие составные объекты, для которых надо будет задавать совсем не визуальные вещи (машина: колёса, корпус, параметры всякие, данные для физикса- амортизаторы, суспензия прочее прочее). Видимо у редактора будет его состояние и текущий контейнер объектов, который он интерпретирует в зависимости от состояния своего (левел знач левел, вехикл знач вехикл итд). Ну это всё в идеале а сейчас по редактору уровней:

* +Контейнер объектов
* +Множественное выделение
* Инпут координат с клавиатуры
* +Права на клавиатуру
* +Вращение и вокруг общей и вокруг локальной точки
* +Система клаваюзеров и хоткеев
* -Полный скейл (нафиг пока)
* +Реверт экшанов Ctrl+z
* +Экшаны на добавление/удаление объектов
* **+Класс левела**

Редактор ландшафта (нафиг его пока – делаем мир простыми мешами):

* +/- Основные структуры данных
* +Базовый рендер
* +Генерация сетки
* +Разбиение сетки на части
* +/-Рейкаст по сетке, определение точек и коэффициентов
* Панель настроек кисти для редактора высот
* Загрузка готового из макса
* 🡪Структура для вертексов земли
* Шейдер для земли
* Массив текстур (материалов)
* Панель настроек кисти для редактора материалов

Что было бы неплохо сделать, но это не делается потому что либо слишком скучно, либо просто, либо руки не доходят:

* Неплохо бы модифицировать работу с текстурами (выкинуть текстурлист, добавить функцию замены текстуры)
* Попытаться упростить добавление новых типов контента