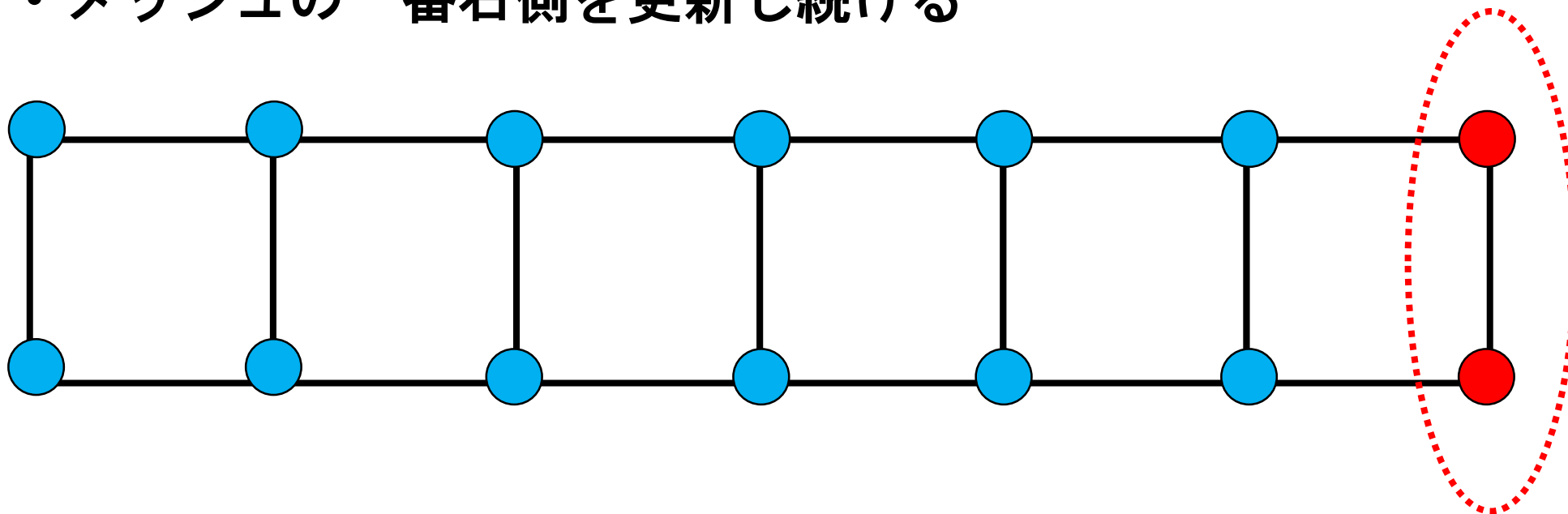


軌跡メッシュの作り方

GC3-14、椎名太陽

1：戦術

- ・メッシュの一番右側を更新し続ける



2：用意する情報

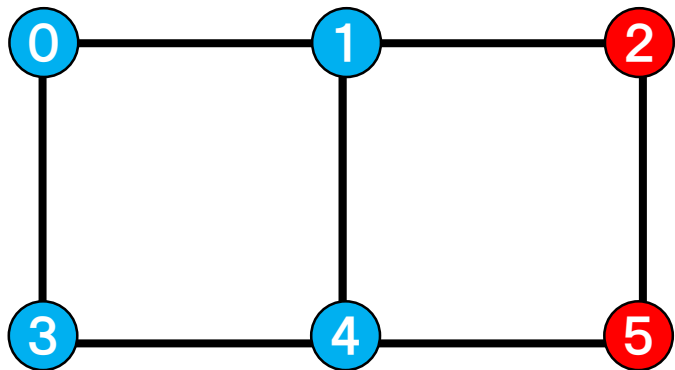
- ・インデックスバッファ：メッシュフィールドと同じで良い
→インデックスはあくまで頂点を全部繋げて処理の負荷を下げるために使います。長方形にして右側を更新し続ける感字なのでそのままで大丈夫
- ・インデックス数：横頂点数 \times 2 \times 縦ブロック数 $+ 2 \times$ 縮退計算数（縦ブロック数 $- 1$ ）
- ・ポリゴン数（インデックス 3 つで一つ出来るので、インデックス数 $- 2$ ）

※まじでメッシュフィールドと同じ

3：具体的にどうやって軌跡を表現する？

1：軌跡を描きたい2点を渡します

(D3DXVECTOR3)m_DrawUpPos // 軌跡を描きたい上側の位置
(D3DXVECTOR3)m_DrawDownPos // 軌跡を描きたい下側の位置

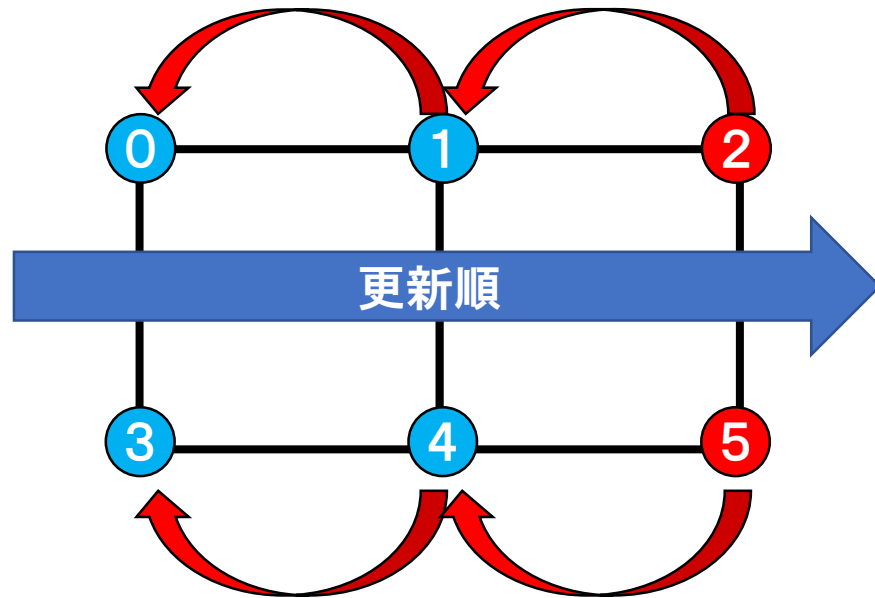


← m_DrawUpPos

← m_DrawDownPos

3：具体的にどうやって軌跡を表現する？

2：左側から一つ右の位置を格納していく



0=1、1=2、3=4、4=5

この順番で格納していくと、1フレームごとに左の頂点に位置が更新されていく→**軌跡の表現が出来る！**

3 : 注意

- すみません、この軌跡を私が使用した時は、カメラが2D固定だったので、法線は $(0,0,-1)$ にしていました（カメラに向かって）。なので、法線を計算する際は、外積とか使用して求めてください。多分右の頂点と外積とれば行けます。