//スケール

角度をラジアンに変換

Matrix scalemat = Matrix::CreateScale(0.1f);

//回転

Matrix rotmatZ = Matrix::CreateRotationZ(XMConvertToRadians(15));

Matrix rotmatX = Matrix::CreateRotationX(XMConvertToRadians(15));

Matrix rotmatY = Matrix::CreateRotationY(XMConvertToRadians(15));

Matrix rotmat = rotmatZ \* rotmatX \* rotmatY;

//平行移動

Matrix transmat = Matrix::CreateTranslation(1.0f, 0.0f, 0.0f);

//ワールド行列を計算

m\_worldHemisphere = scalemat \* rotmat \* transmat;

１モデルに対しての変形はスケーリング→ローテーション→トランスレーションの順に行われることが多く、頭文字をとってSRTと呼んだりします。

Matrix::Identity　　//初期のワールド行列

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 1 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 1 |