おらら会議　第一回目

議題

来週何をするか！！！！

足りてないもの

・Vectorの改善

vector

・レイヤー

・シーン遷移

・シェーダーの充実

・モデルの改善(fbx,maya対応)・・がんばる

・四角ポリゴン読み込み

・mayaのkaとかに対応したい

・トランスフォーム

・imguiのマウス操作

追加したいもの

・Input.hの充実

・コリジョンクラス

・コリジョンマネージャー

・スキンメッシュ(モデルのアニメーション)

・文字出力

・デバッグ表示

・マルチスレッド対応(ロード画面作るときとか)

・オブジェクトをドラックドロップで追加

・描画距離設定

・スカイドーム

・物理演算クラス

・timeクラス(シングルトン)

今週やりたいこと

・Vectorの改善

0、１を便利関数追加

Colorクラス

・レイヤー

レイヤーの実装

レイヤーを動的に増やす

変更ファイル

scene

追加ファイル

layer

たくみ

・シーン遷移(来週)

実装

フェードイン、フェードアウト

・トランスフォーム:compornet

Initで入れる

Pos,rot,scl,

移動

getUprightforewd

好転（中心座標,回転軸,回転角度）

トランスレート()引数分移動、回転、スケール

変更ファイル

gameObject.h

追加ファイル

transform

ほうすけ

・シェーダーの充実

カメラ

オブジェクトパラメータ（ゲームオブジェクト）

HP

法線マップ

変更ファイル

render

camera

model

common.hlsl

追加ファイル

fogVS.hlsl

fogPS.hlsl

nomalMappingVS.hlsl

nomalMappingPS.hlsl

hitPointVS.hlsl

hitPointPS.hlsl

金丸

入れ方

変更した部分を自分のフォルダに入れる