

作业readme

1. 实现了作业的所有要求，在写作业 lv2 时，由于按下键盘 a、d 键时要盯着物体就会变成围绕物体旋转，故 实现方案为，按下键盘 a、d 键时先保持对着相机原本的方向，当使用鼠标进行 orbit 控制时，立刻归为到没有 a、d 移动时的位置，并保持观察点为物体。
2. 作业跑通了 dx11 和 glsl 150 两种环境
3. 所有 c++ 文件在 project-e-star-homework\homework 下，所有 shader 文件在 project-e-star-homework\homework\shader 下
4. 在 shader 文件夹下编写源代码，分别编译到 shader\glsl 与 shader\dx11 下，使用 cmake 在每次编译时拷贝文件夹下代码到 build\shader 文件夹下给 BGFX 读取