カメラ系システム

○カメラアニメーション

* system/camera/CameraPetitAnime
  + フィールドのカメラアニメーションの制御
    - 使用個所
      * スクリプト
      * フィールドギミック
      * レール
      * ３Dカメラ

○立体視制御

* system/camera/CameraULCD
  + 立体視制御　基本的なパラメータ設定

○カメラ振動関連

* system/camera/CameraVibElement
  + カメラ振動要素ファイル　定数定義
* system/camera/CameraVibManager
  + カメラ振動CameraVibrationクラスのマネージャー
* system/camera/CameraVibration
  + カメラ振動　更新処理
* system/camera/CameraVibResource
  + カメラ振動　アニメリソース管理

○InFrame関連

* system/camera/ModelInFrame
  + 枠内にモデルを表示するシステム　の算術関数実装
* system/camera/ModelViewerInFrame
  + 枠内にモデルを表示するシステムの制御

○ビハインドカメラ関連

* field/camera/CameraBank
  + 今は何もしていない。　自機のZ軸回転に合わせて、カメラを傾ける処理
* field/camera/CameraBehind
  + ビハインドカメラ制御
* field/camera/CameraDistToLookAt
  + 視点と注視点間距離を補間する。
* field/camera/CameraInterpolate Lib化検討
  + 線形・ばね・2重ばね補間計算
* field/camera/CameraCollision
  + BehindCameraで使用したカメラコリジョンの処理
* field/camera/CameraBehindAreaManager
  + ビハインドカメラ用　カメラ注視点を操作する領域管理
* field/camera/CameraDataManager
  + ビハインドカメラで、フォルムによるカメラの変化を管理する。
* field/camera/CameraDefaultAngle
  + ビハインドカメラリセット時に、適切な角度を算出する。
* field/camera/CameraElement
  + ビハインドカメラに関するEnumやセーブデータ構造体定義
* field/camera/CameraLookAtOffset
  + カメラ注視点の位置オフセットを管理する。
    - 壁位置により、左右どちらを多く見せるか管理する処理
* field/camera/CameraModeNormal
  + カメラYawPitch角制御
* field/camera/CameraObstacleObject
  + カメラの妨げになるオブジェクトの透過処理

○ゲームカメラ

* field/camera/CameraGame
  + ゲームカメラクラス
* field/camera/CameraGameAreaManager
  + カメラエリアコントロール　（MapEditorで生成したデータの処理部）
* field/camera/CameraGameDataManager
  + customData と CameraGameArea　のどのデータを使うかの決定と補間
* field/camera/CameraGameDistToLookAt
  + カメラと注視点距離の補間制御
* field/camera/CameraGameLookAtOffset
  + カメラ注視点オフセットを保持するクラス
* field/camera/CameraGameTarget
  + カメラ注視点を補間制御するクラス
* field/camera/CameraInfo
  + カメラ情報を管理するクラス
* field/camera/CameraLookAtBase
  + 注視点基準位置を制御するクラス（遅延補間させる）
* field/camera/CameraSpace Lib化検討
  + マトリクスから空間情報を取得する関数群
* field/camera/CameraULCDTarget
  + ターゲット位置を考慮に入れた、立体視制御
* field/camera/CameraUtility
  + ユーティリティ関数群

○エスパージムカメラ

* field/camera/CameraPosture
  + XZ平面固定にならない空間用のカメラ制御

○フィールドのカメラ

* FieldGraphics
  + Graphicsクラス内で、どのカメラを使用するのかを判断し、カメラの更新を行います。
  + 現在のカメラは、m\_eCameraGameTypeで決まります。
    - CAMERA\_GAME\_TYPE\_SCENE 通常のゲームカメラ
    - CAMERA\_GAME\_TYPE\_BEHIND　　ビハインドカメラ
    - CAMERA\_GAME\_TYPE\_POSTURE　エスパージムカメラ
    - CAMERA\_GAME\_TYPE\_RAIL　　　　レールカメラ

以上。