

バトルシーン

授業時間が足りない可能性がありますので、
イベントシーンとバトルシーンで実装している内容を紹介します。

■ イベントシーン

ボスのモデルを描画し、斜めに移動させる。

イベント用の弾をカメラ方向に適当に打たせる。

弾の座標をスクリーン座標に変換して、

カメラ視野外になったら、弾の爆発エフェクトを描画する。

※ ConvWorldPosToScreenPos

指定のワールド座標とカメラの視線方向との距離が、

SetCameraNearFar で設定した範囲から外れていた場合は

戻り値のZが 0.0f以下又は1.0f以上になる。

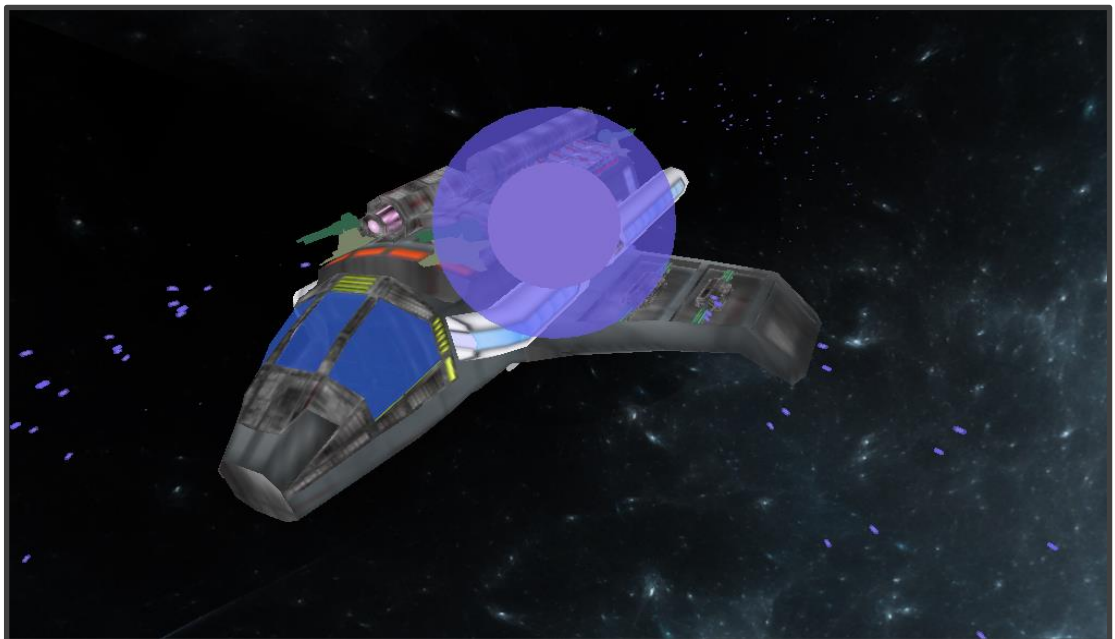
カメラを一定時間シェイクさせる。

CameraクラスにShakeモードを追加。

デルタタイムとsinを使って、振動値を作成。

一定時間、カメラ位置に振動値を加える。

処理が終わったら、シェイク前の座標に戻して置くのを忘れずに。



■ バトルシーン

ボスは前方方向の移動のみを行っているが、
少しずつY軸の回転を加えていっているので、旋回し続けている。
(同じルートをグルグル回っている)

タレットはボスの子オブジェクトとして稼働。
(タレットの詳細仕様に関しては、別紙参照。)

タレットを全て破壊すると、ボスは破壊される。

破壊時にビルボードでエフェクトを表示させているが、
エフェクトの位置は、完全にランダムではなく、
楕円形上のランダム位置に描画している。
球体だと、ボスの形状に合わないため、楕円を選択。
計算しやすければ、カプセルでも良さそう。

