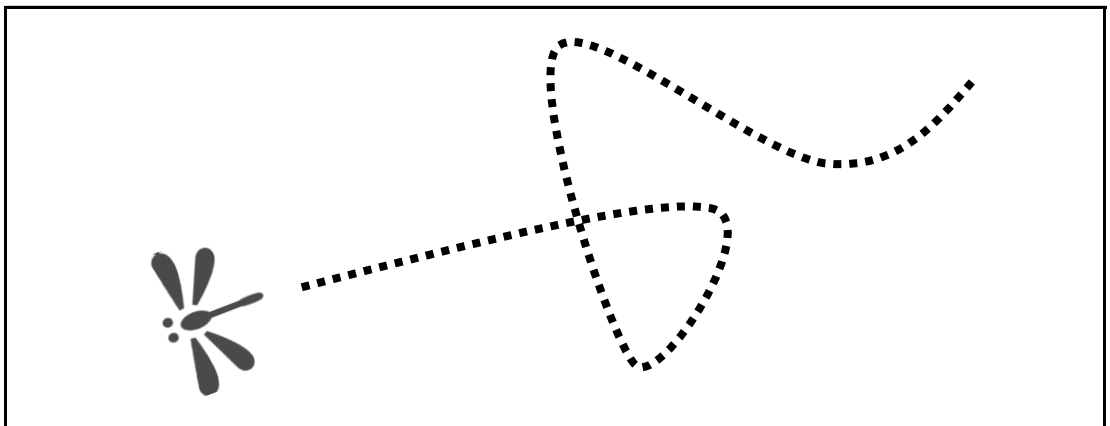


NPCの軌道

NPCを自動的に移動させるために、軌道データを事前に用意して、その通りに移動させていきたいと思います。

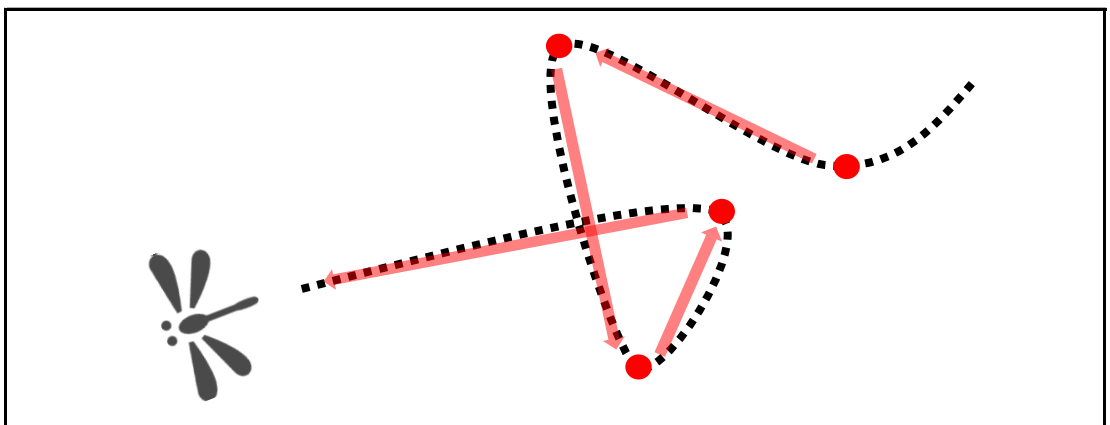
ゴール地点だけ決めておいて、後は、経路探索に任せたりすることが多いですが、経路探索を作るのは大変なので、今回は見送ります。

座標データのみで作る(1フレーム単位)



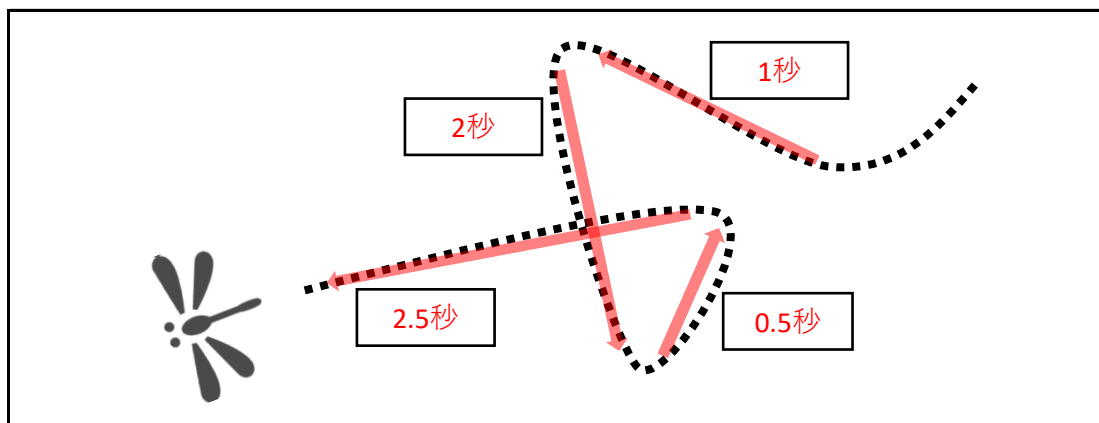
2Dで、狭いマップ内の軌道であれば、これが簡単な方法ではありますが、3Dでは、かなり細かい座標にして、大量なデータを用意しないと、フレームごとに、ワープしてしまうような移動になってしまいます。

直線で結べる座標データを作る

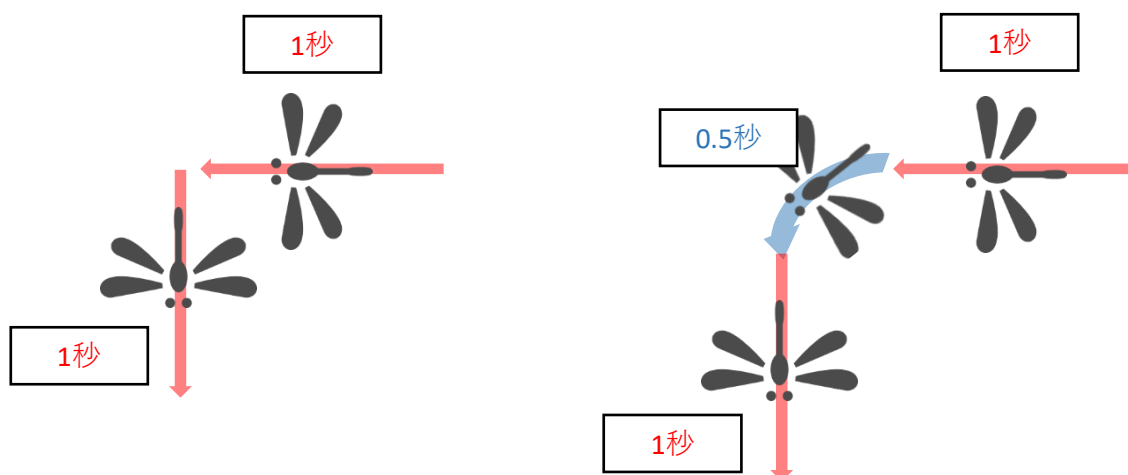


データ量がぐっと少なくなりますので、現実的な手法になりますが、3D空間の座標を把握するのは、なかなか難しいです。

移動する方向と時間を軌道データとする



これで座標を把握しなくとも、何度か動かしていけば、
見ただけでデータを作っていけそうです。
また、方向転換する時に、急な方向転換を行ってしまうと、
3DViewerの人型モデルのような、
違和感のある動きになってしまいますので、
方向と、移動時間に加え、旋回時間を設けると、自然なカーブを
描いてくれそうです。



今回、授業では、上記の設計で実装していきますが、
色々なやり方がありますので、
自分で設計して、実装して貰って大丈夫です。
良い設計に関しては、追加の評価点を加えますので、
課題提出時にReadmeに書き加えておいてください。