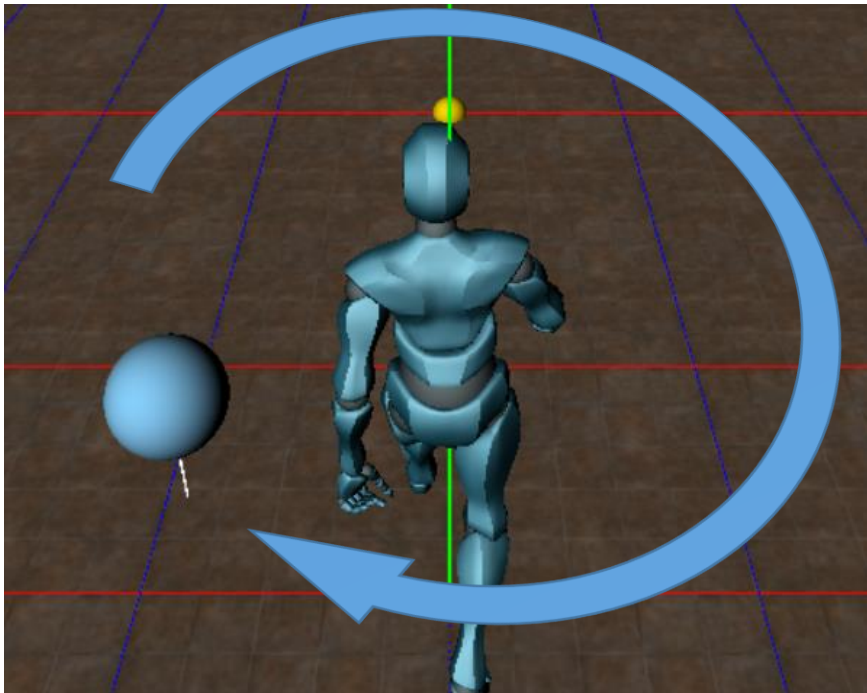


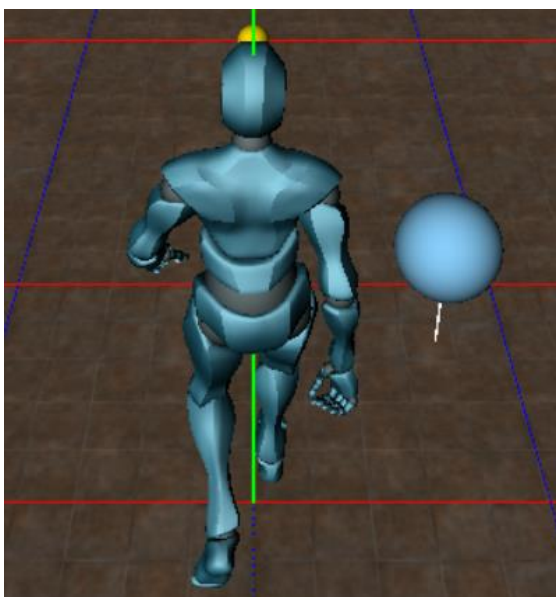
3Dだけど、2Dの復習

3Dの座標、方向、角度を制御する前に、2Dの復習です。

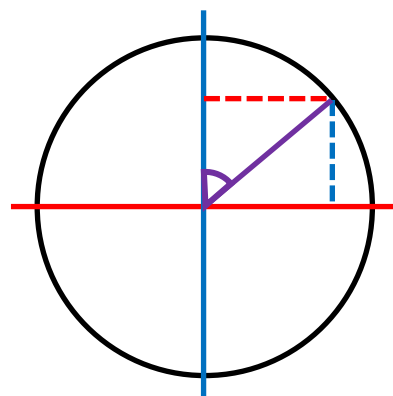
演習① キャラクターの周囲を回転する球体を作ろう
球体は、XZ座標の移動のみとする。(= Y軸回転)



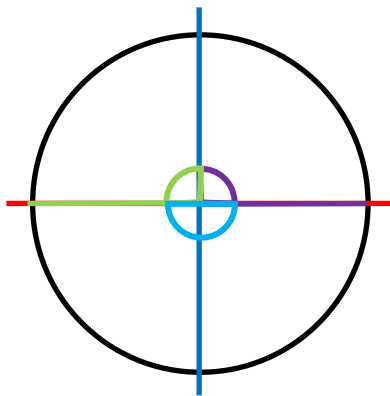
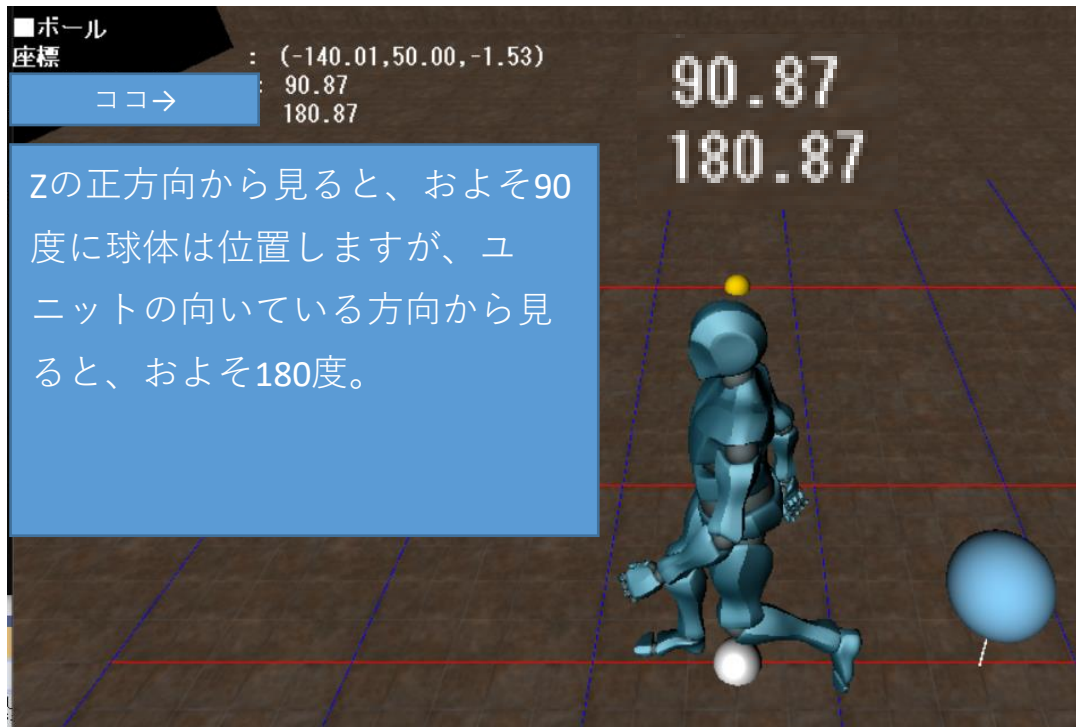
演習② Zの正方向を基準(0度)とした時の、
ユニット座標と球体座標間の角度を表示しよう



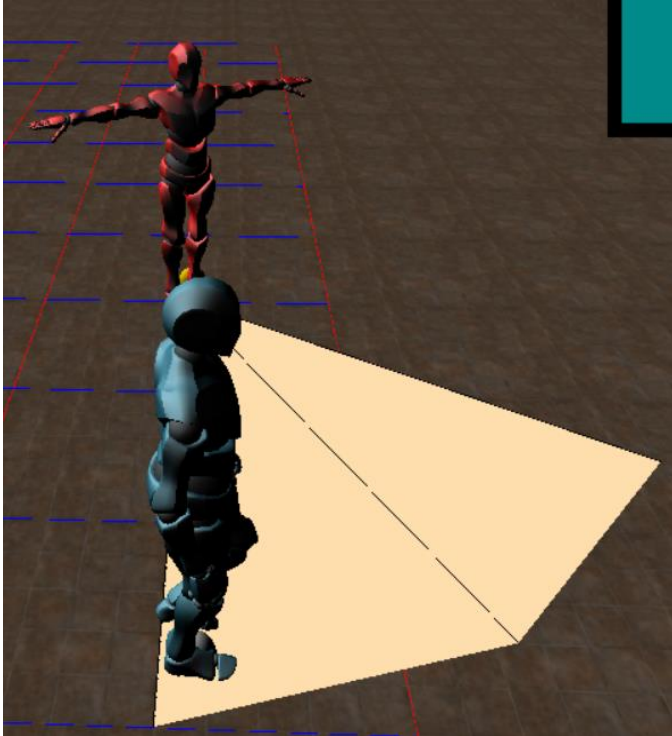
左図は、45度くらい。



演習③ ユニットが向いている角度を基準(0度)とした時の、
ユニット座標と球体座標間の角度を表示しよう



演習④ エネミーの扇形XZ視野を作ろう。(一定距離以内、一定角度以内)
視野に入ったらエネミーの色を変えよう。



色は、ディフューズカラーなどの簡易的なもので良いです。
(※拡散反射光：光が物体にあたり反射拡散する色のことを指します。)

```
MV!SetMaterialDifColor(mModel, 0, GetColorF(1.0f, 0.0f, 0.0f, 1.0f));
```

演習⑤ ユニットの向いている方向に球体を飛ばそう

