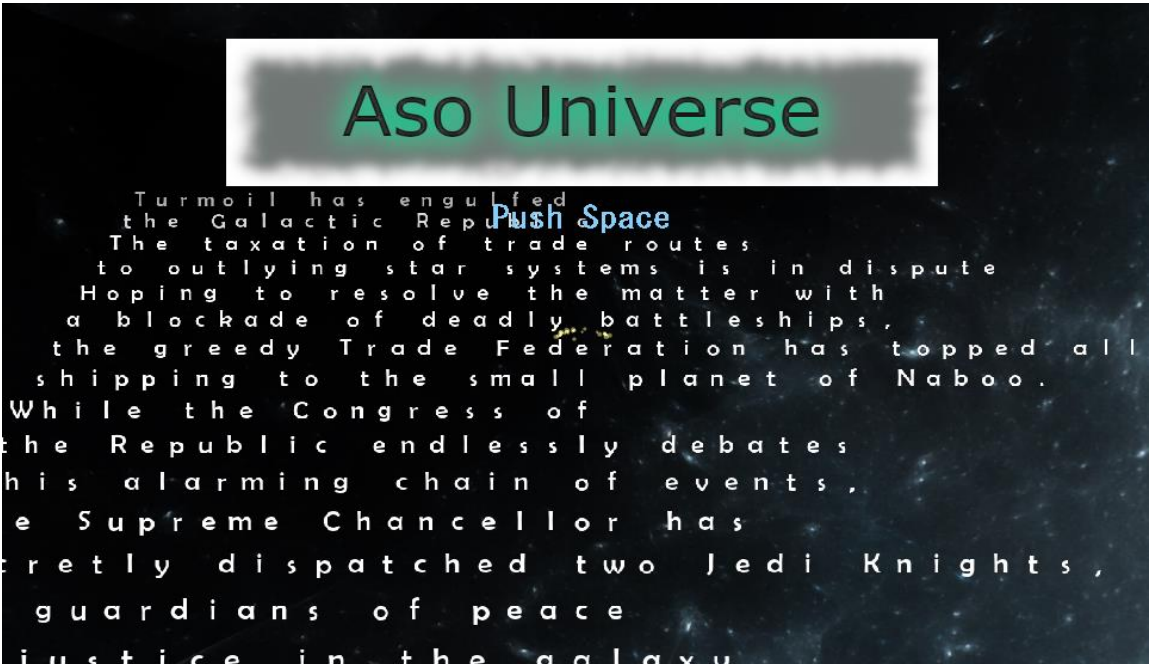


テキストロール

パーティクルエフェクトの作成を得て、
クォータニオンによる回転にかなり慣れてきたのではないのでしょうか。
また、ビルボード・自作Meshなども制御できるようになったと思います。

そこで腕試しです。



テキストロールを作ってみましょう。

【作り方】

- ① Imageフォルダの中にある「Alphabet.png」を分割して読み込む

アルファベットの大文字・小文字・スペース・ドット・カンマのみ
LoadDivGraphで1元配列に格納した際の添え字マップは、
以下のとおり。

	画像マップ	Asciiコード
大文字	0~25	65~90
小文字	26~51	97~122
スペース	52	32
ドット	53	46
カンマ	54	44

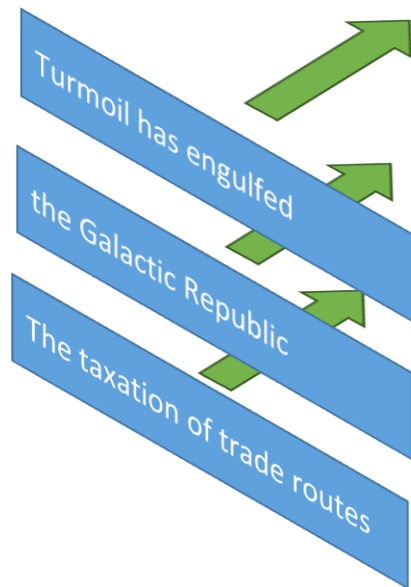
② 事前データの作成

事前に定義された画面に表示したい文字データを
1文字ずつ画像マップの添え字に変換しておく

文字データは、行ごとの塊として、構造体に保存しておく。
構造体には、表示する座標も含めておく。
初期座標は、行ごとにY値をずらしておくとの後の処理が簡易的になる。

添え字、行ごとのデータは、それぞれvectorなどの
動的配列に格納しておく。

- ③ クォータニオンで角度を生成し、
文字がZの正方向少し上に移動するよう、ベクトルを求める
- ④ 文字データをベクトルに移動させる



- ⑤ カメラとの距離に応じて、徐々にフェードをかけて
非表示にする

【描画方法】

文字データの画像ハンドルIDを取得して。。。。

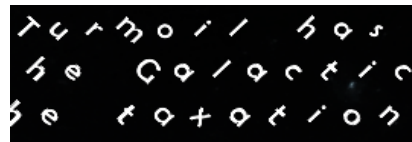
【イージーモード】

DrawBillboard3Dで表示する。

簡単だが、文字のX軸回転ができない。(できたら教えてください)



カメラに対してまっすぐ向く。



Z軸回転はできる。

【ハードモード】

課題の評価点にプラスアルファ！

ビルボードは使用せずに、自作でペラペラMeshを作成して、そのMeshに画像をUVマッピングする。



自作Meshなので、X軸回転ができる。



横から見た図。