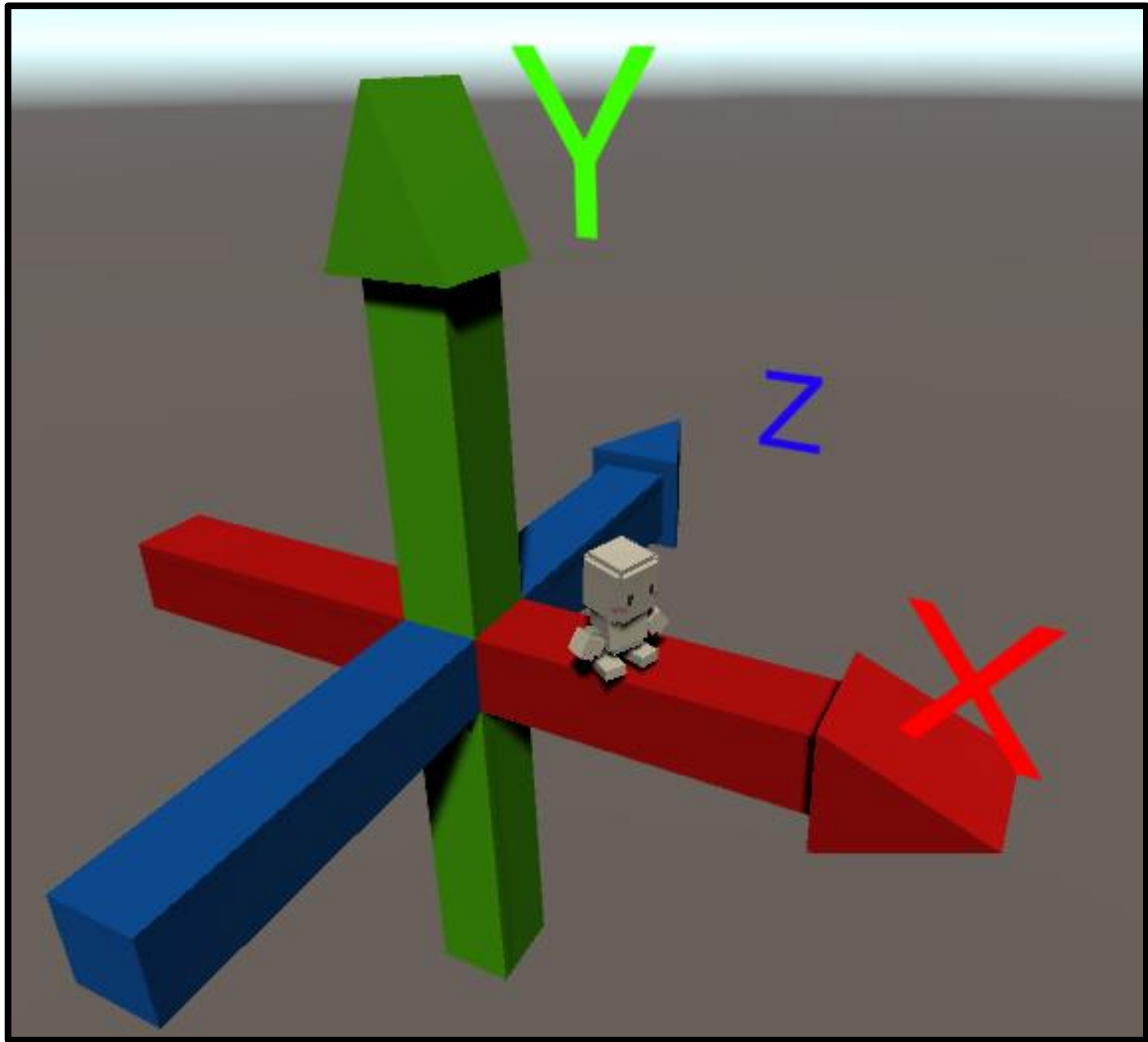
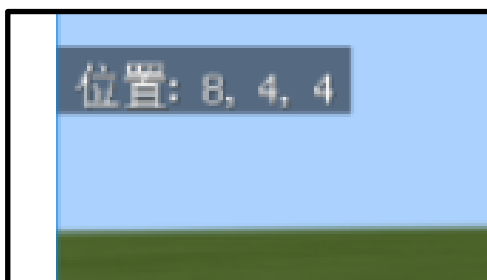


3Dの座標

2Dゲームは、X(横)とY(縦)で座標管理を行ってきましたが、
3Dゲームになると、『奥行き』が加わりますので、
X(横)、Y(縦)、Z(奥行き)の3つの数字を使う必要があります。

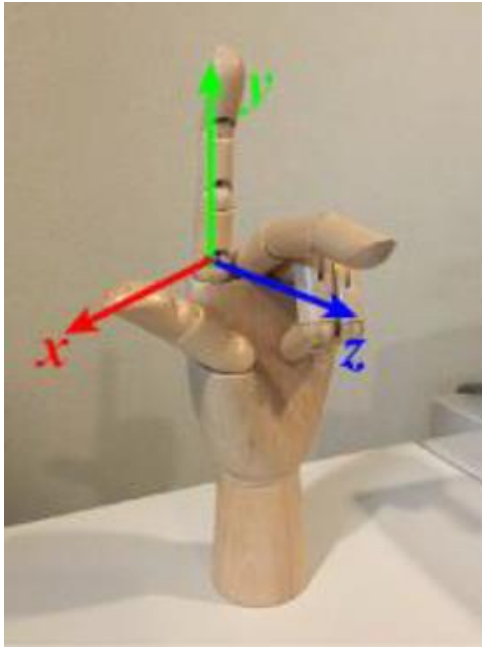


普段から座標が画面上に表示されているゲームをプレイしていたら、
馴染みある感覚だと思いますが、そうでない方は、今すぐマイクラをやり込んで、
上図をすぐにイメージできるようにしましょう。

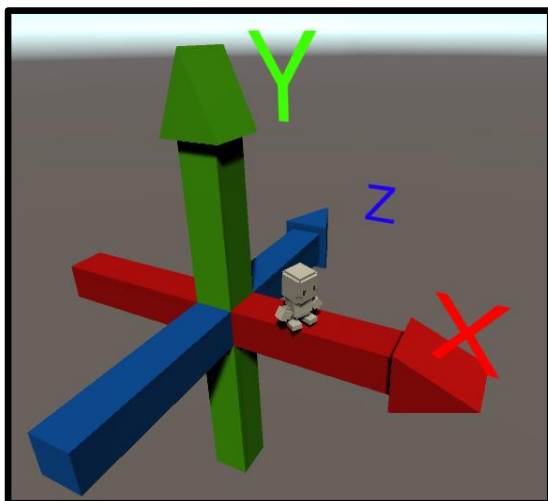


← 座標表示をONにした場合
X, Y, Zの位置座標が表示される。

【3DPG①導入】にもある通り、左手と右手の座標系が存在します。
プログラマーは、DxLib、Unityなど、左手系を扱うことが多いので、
迷ったら、左手だと覚えておきましょう。



この図の指先の方が、それぞれXYZ軸の正方向(プラス)になります。
反対側が、負の方向(マイナス)になります。



Zの正方向が画面奥の場合、Xをプラスしていくと、画面右側に進みます。
逆にXをマイナスしていくと、画面左側に進みます。

Y+ : 画面上、Y- : 画面下
Z+ : 画面奥、Z- : 画面手前