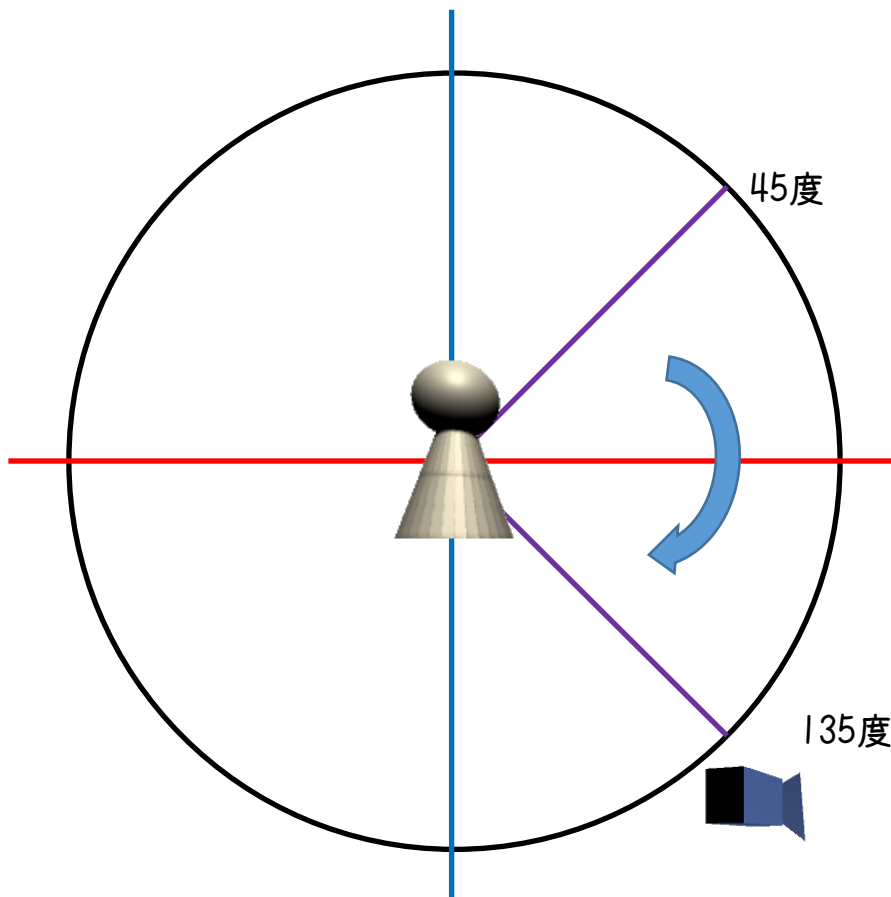


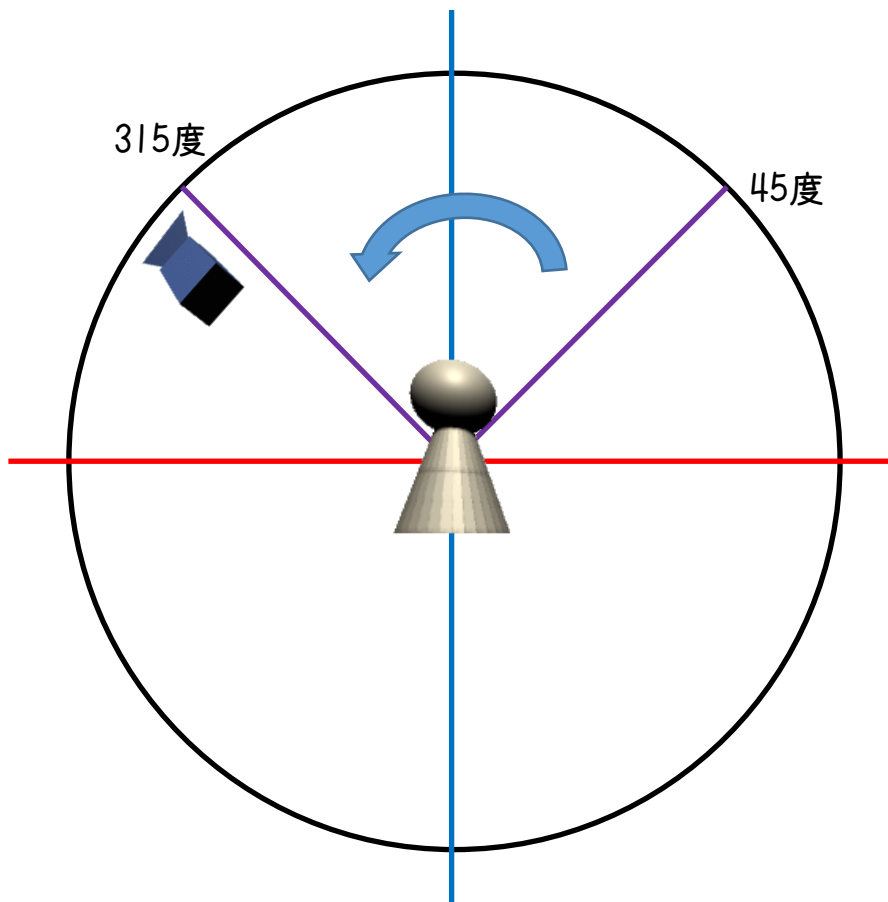
## キャラクターを徐々に回転

少しずつキャラクターの向きを変えるため、  
Y軸の回転(0度~360度)を、少しずつ増やしたり、減らしたりする。  
増やすということは、時計回り。減らすということは反時計回り。  
どちらに回って欲しいかは、キャラクターの向きと、  
カメラの向きとの角度差によって変わる。



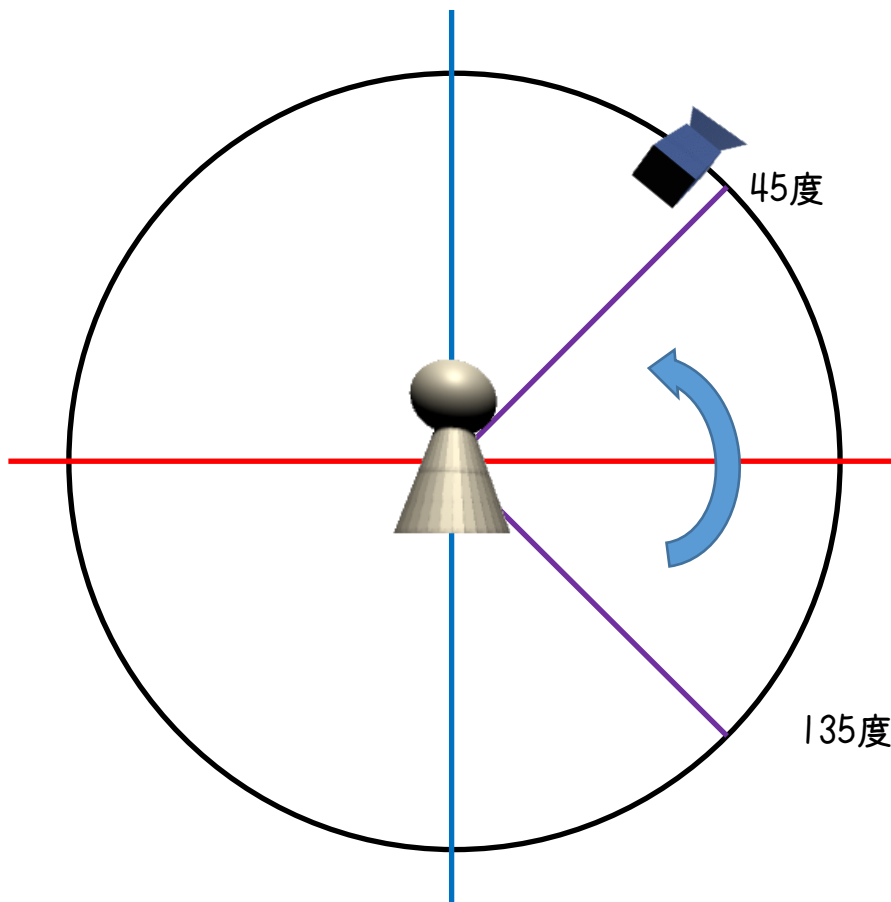
$$135\text{度} - 45\text{度} = \text{角度差}90\text{度}$$

⇒ 時計回り



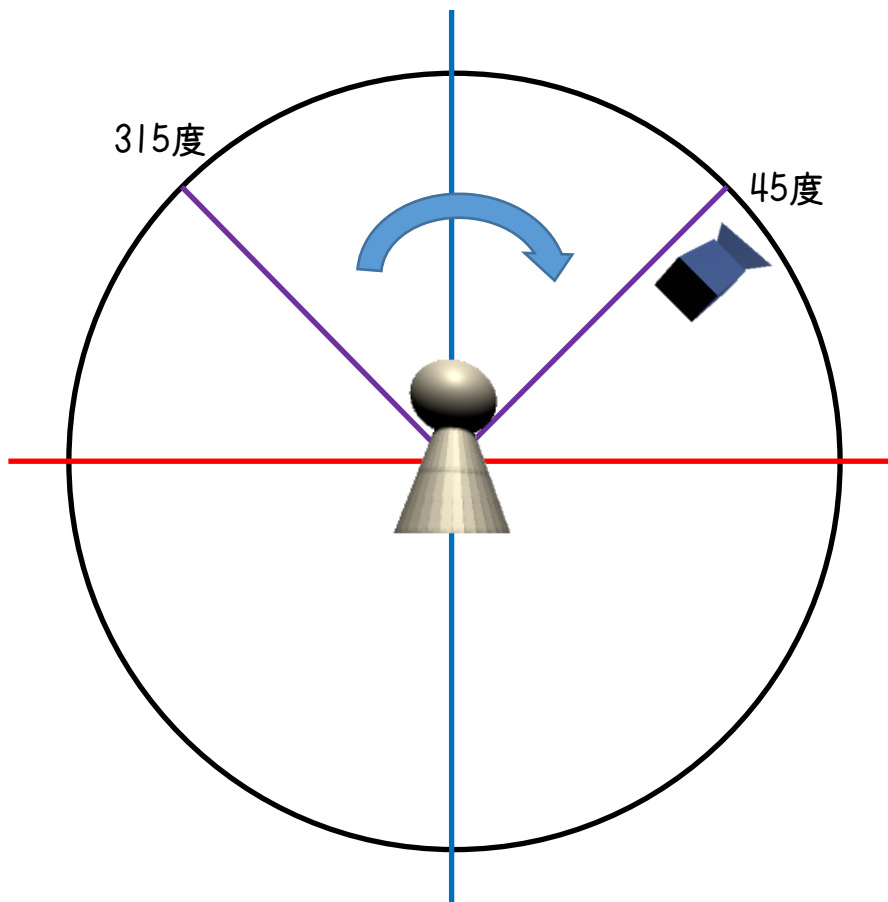
315度 - 45度 = 角度差270度

⇒ 反時計回り



45度 - 135度 = 角度差-90度

⇒ 反時計回り



$$45\text{度} - 315\text{度} = \text{角度差}-270\text{度}$$

⇒ 時計回り

まとめると、

角度差が0度以上であれば、時計回り。  
但し、角度差が180度を超える場合は、反時計回り。

角度差が0度未満(マイナス)であれば、反時計回り。  
但し、角度差が-180度を超える場合は、時計回り。