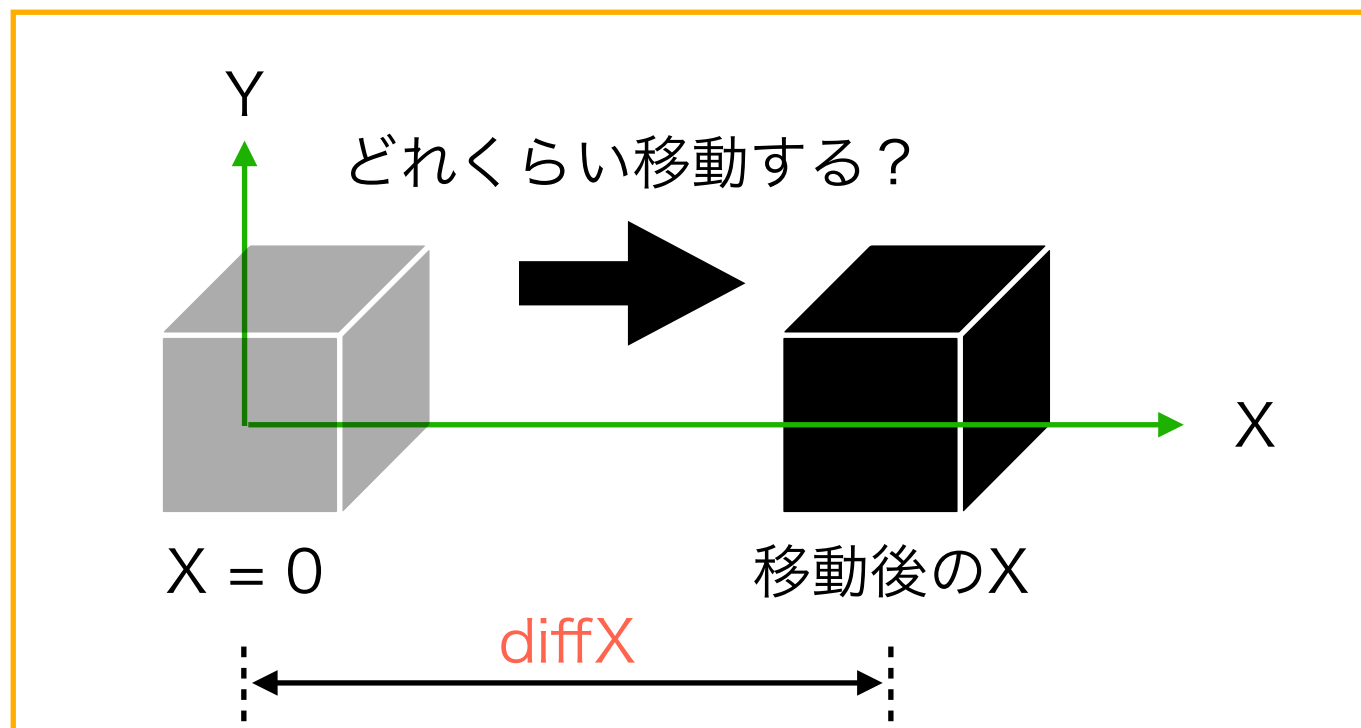


n番目のフレーム



(n+1)番目のフレーム

PCの性能に影響されず
移動速度を一定にするには？

次のフレームまでに、どれくらい進んでいけばいいか、考えます。

距離(m) = 速度(m/s) x 時間(s)

で、求められるので、
速度 3(m/s) にしたい場合、
(n+1)番目のフレームでは、

diffX = 3 x Time.deltaTime

だけの距離を移動すればいい

```
transform.Translate(ベクトル);  
= transform.Translate(Vector3.right * diffX);  
= transform.Translate  
  (Vector3.right * 3 * Time.deltaTime);
```

- * ベクトルは、方向と大きさを持っています
- * Vector3.right = new Vector3(1, 0, 0)と同じ
- * 速度の3は、変数にすることができます