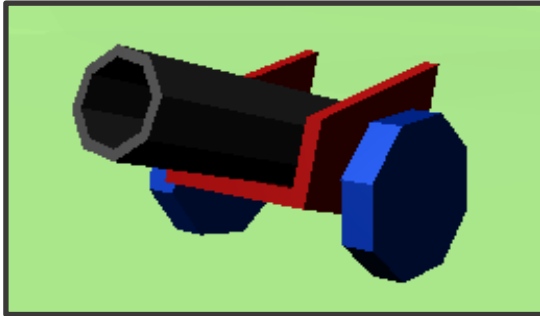


## 3D制御の演習【タンク】

ゲーム会社様への就職を希望される方への腕試しです。

後期で学んだ3D技術を使用して、演習問題を解いてみましょう。



3DActionのデモexeに実装されているタンクモードを実装してください。

### 各種モデルファイル

Data/Model/Tank/

			オススメ相対座標
Body.mvl	...	土台(赤)	{ 0.0f, 50.0f, 0.0f }
Wheel.mvl	...	車輪(左右必要)	{ 140.0f, -30.0f, 0.0f } { -140.0f, -30.0f, 0.0f }
Barrel.mvl	...	砲身	{ 0.0f, 0.0f, -50.0f }

※全体の大きさを0.3倍くらいにすると、  
ステージに対して、程よい大きさになります

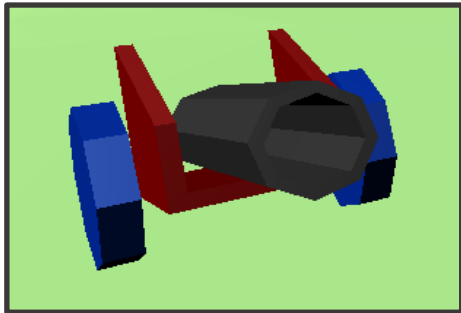
### 詳細仕様

- ・ カメラは固定で良い
- ・ 衝突判定は、3DActionのキャラクターと同じ手法で良い  
(岩は登れず、軽い傾斜の山は登れる)
- ・ Wキーを押下時、タンクの前方向にタンクを移動させる  
(Sキーだと後方)  
更に車輪をX軸回転させる。
- ・ ←→矢印キーを押下時、タンク本体をY軸回転させる

更に、車輪をX軸回転させる。

左と右の車輪は、それぞれ片側とは逆の回転を行う。

- ・ ↑↓矢印キーを押下時、砲身と土台がX軸回転を行う
- ・ Nキーを押下すると、砲身の前方方向に球が発射される
- ・ 砲身は、常にZ回転を行い続ける



## 目安

ゲーム会社様への就職を狙うのであれば、時間がかかったとしても、自分のチカラで作れるようになっておきましょう。

AsoGalaxyが概ね実装できていればですが、コードを流用すると、3時間くらいで完成すると思いますので、気軽にチャレンジできると思います。