

物理演算

Rigidbody: 物理演算をしてくれるコンポーネント

Collider: 当たり判定をつけられるコンポーネント

(Sizeで当たり判定の大きさが変わる)

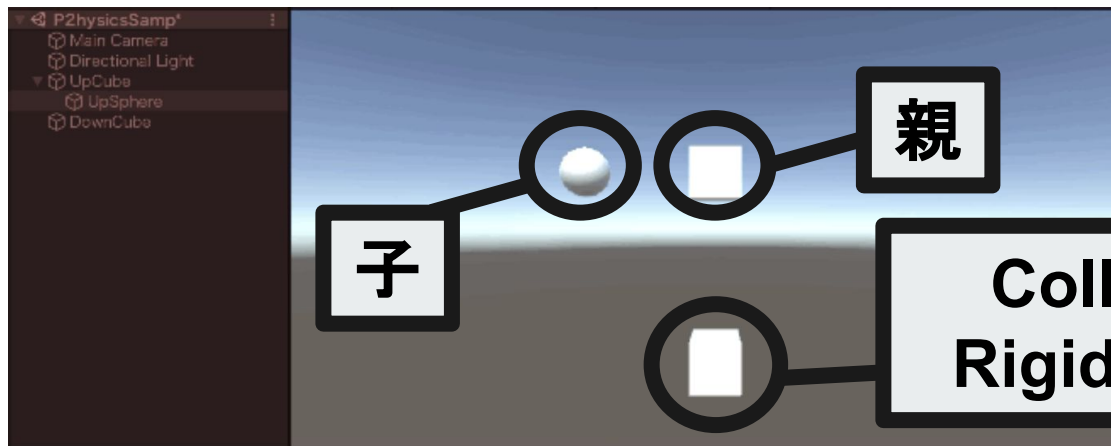
— BoxCollider : 箱状の当たり判定 (生成した時に元から付いてる)

— SphereCollider: 球状の当たり判定

など

親子関係クイズ3つ

下のCubeは固定し、
上のObjectを
Rigidbodyを用いて
下に落とした時
どういった挙動になる
か？

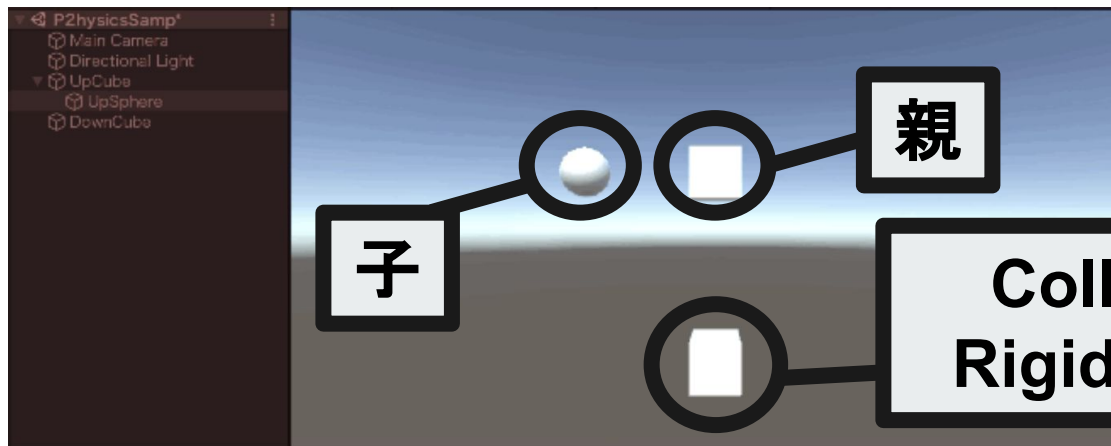


親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」
子オブジェクト = Rigidbody「なし」・Collider「あり」

親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」
子オブジェクト = Rigidbody「なし」・Collider「なし」

親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」
子オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」

親子関係クイズ3つ(1つめ)

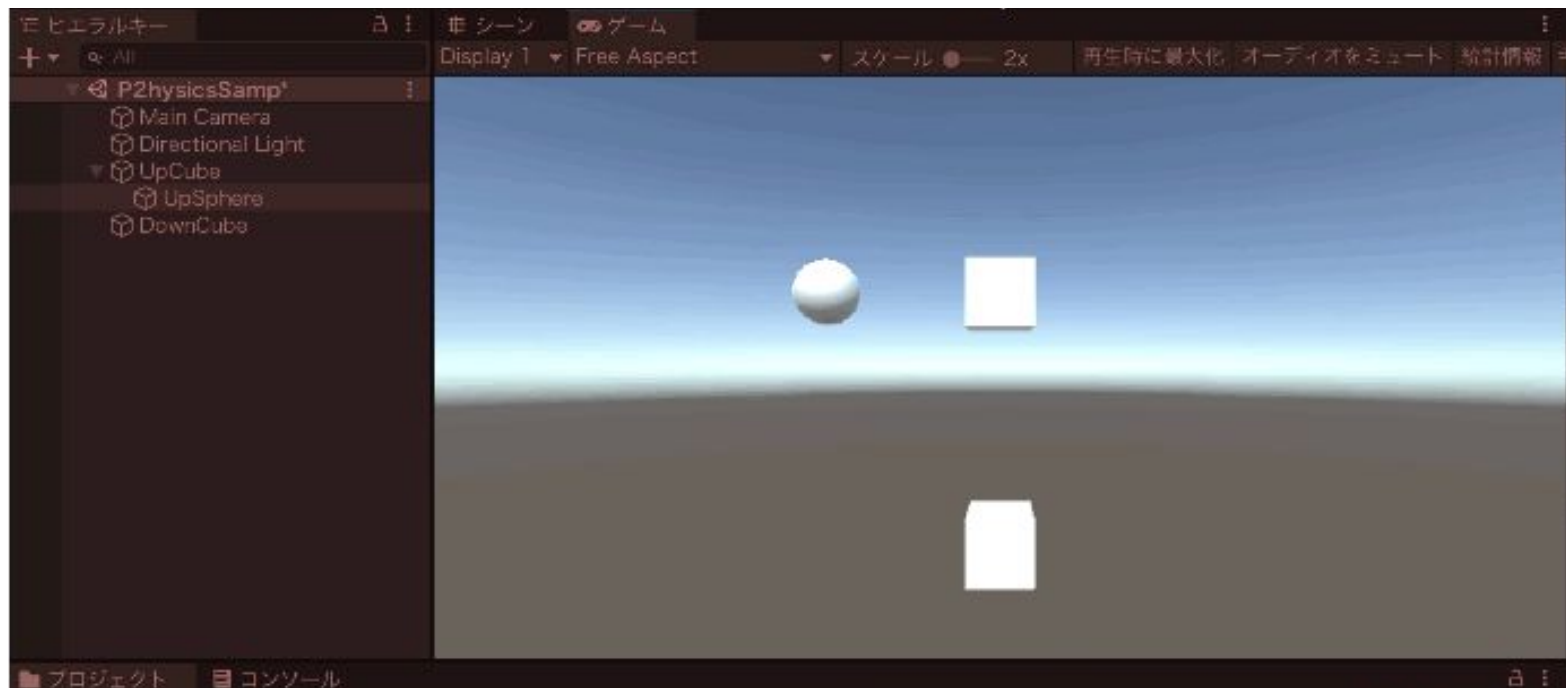


親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」
子オブジェクト = Rigidbody「なし」・Collider「あり」

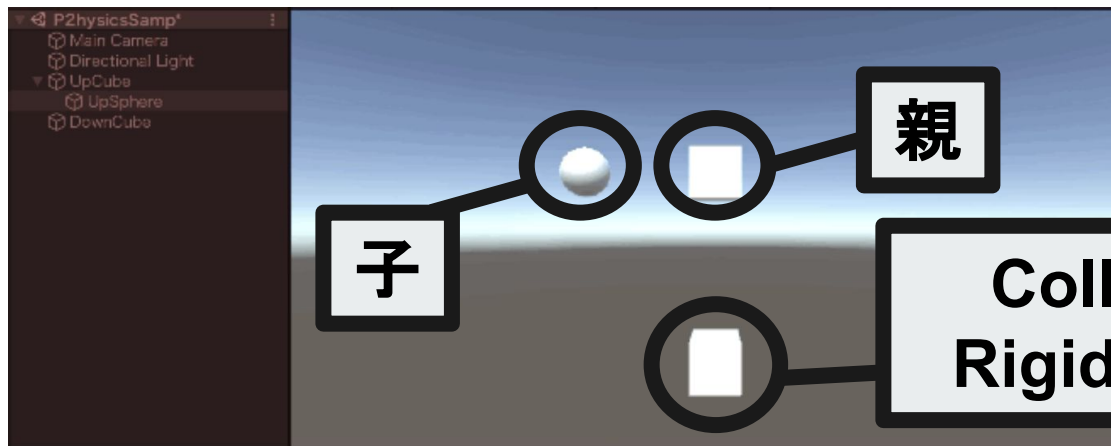
親子関係(Cubeが親・Sphereが子)

親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」

子オブジェクト = Rigidbody「なし」・Collider「あり」



親子関係クイズ3つ(2つめ)



親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」
子オブジェクト = Rigidbody「なし」・Collider「なし」

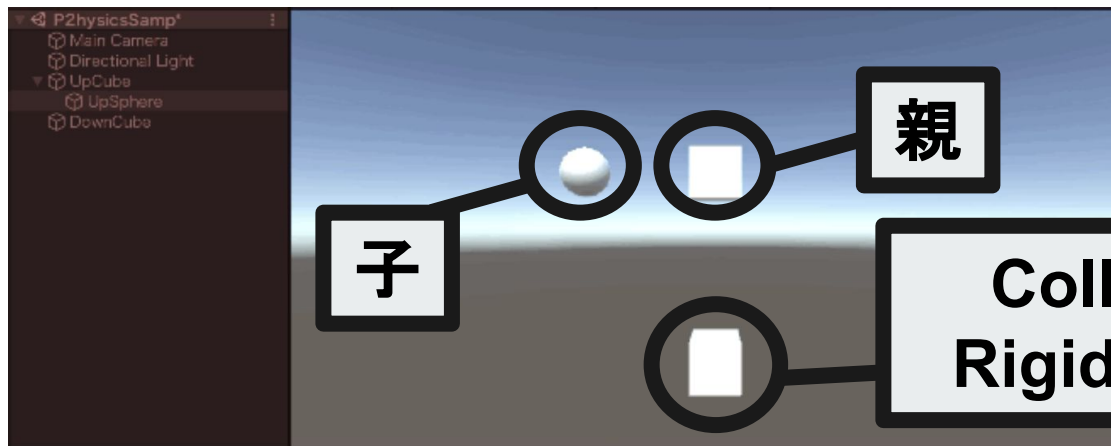
親子関係(Cubeが親・Sphereが子)

親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」

子オブジェクト = Rigidbody「なし」・Collider「なし」



親子関係クイズ3つ(3つめ)

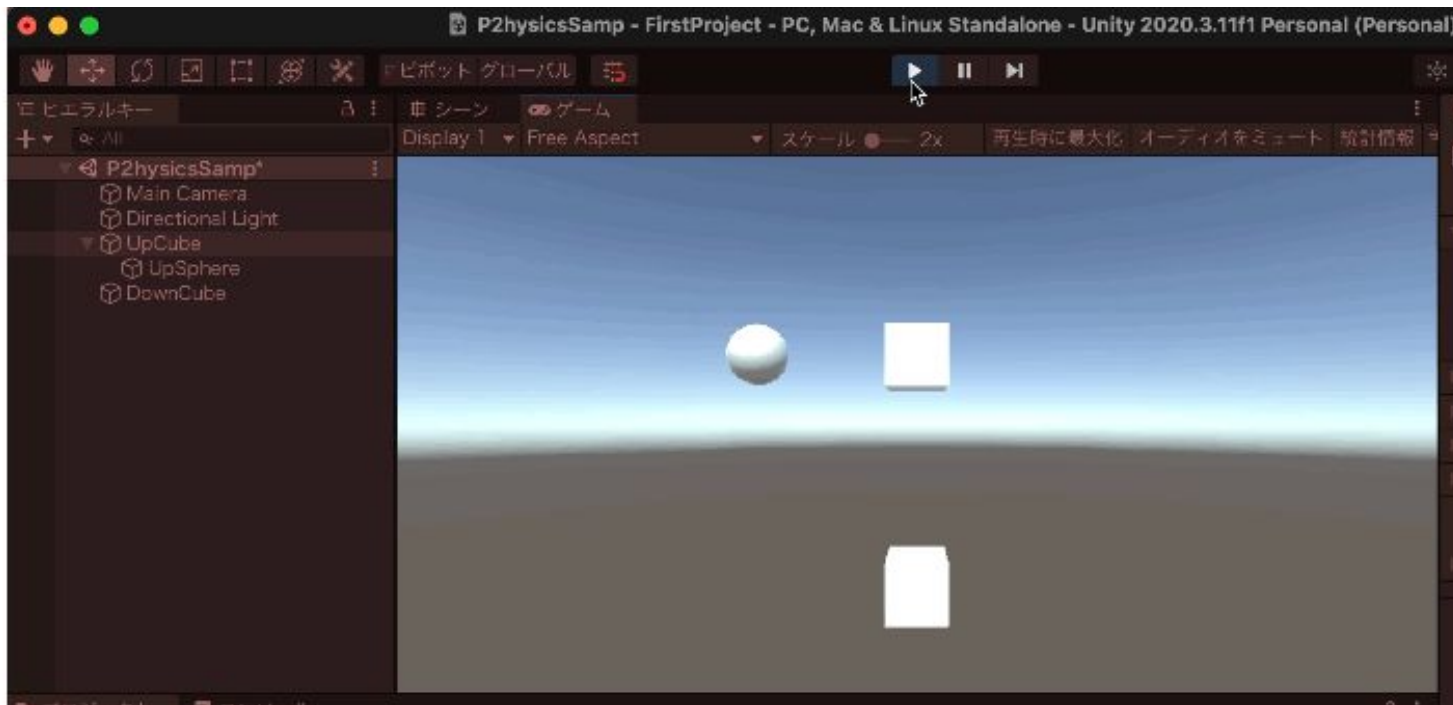


親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」
子オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」

親子関係(Cubeが親・Sphereが子)

親オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」

子オブジェクト = Rigidbody「あり」・Collider「あり」



親子関係(Cubeが親・Sphereが子)

親オブジェクトにRigidbodyが「あり」、親オブジェクトにColliderが「あり」
子オブジェクトにRigidbodyが「なく」、子オブジェクトにColliderが「ある」場合

⇒重心が変わる

(Rigidbodyが全てのオブジェクトを含めてひと繋ぎの物体として扱う)

親オブジェクトにRigidbodyが「あり」、親オブジェクトにColliderが「あり」
子オブジェクトにRigidbodyが「なく」、子オブジェクトにColliderが「ない」場合

⇒親のみを考慮

親オブジェクトにRigidbodyが「あり」、親オブジェクトにColliderが「あり」
子オブジェクトにRigidbodyが「あり」、子オブジェクトにColliderが「ある」場合

⇒別々の物理演算が適応される