

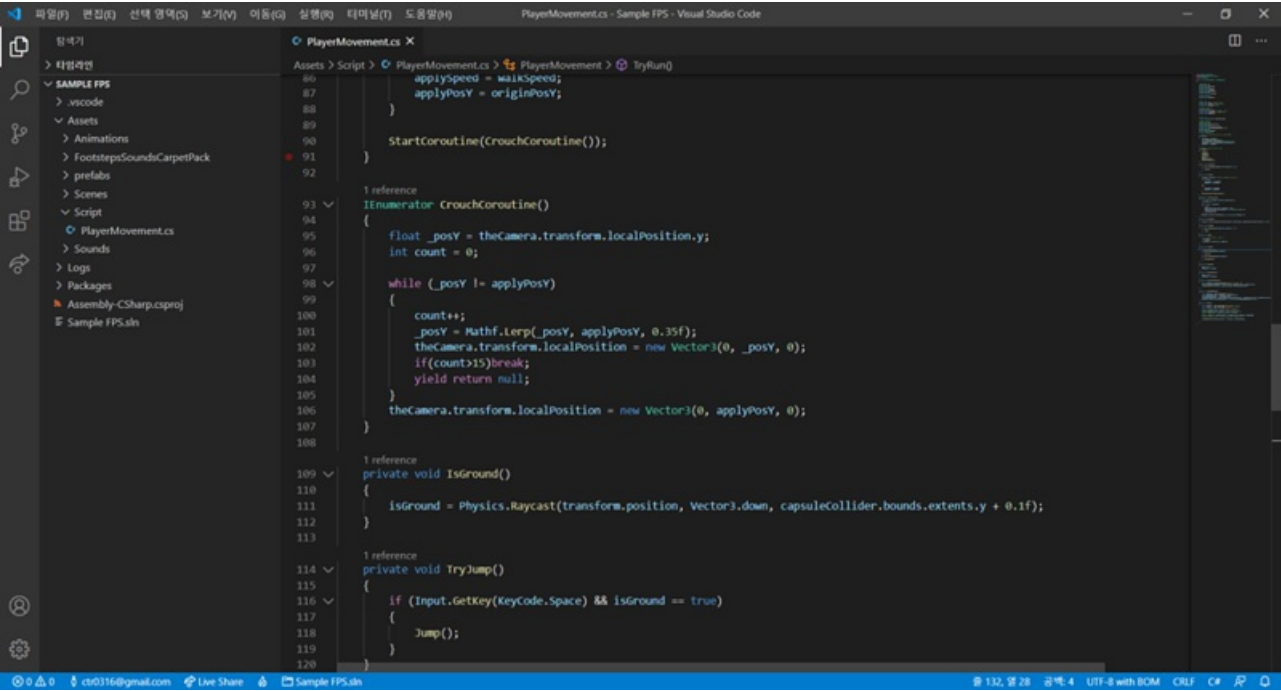
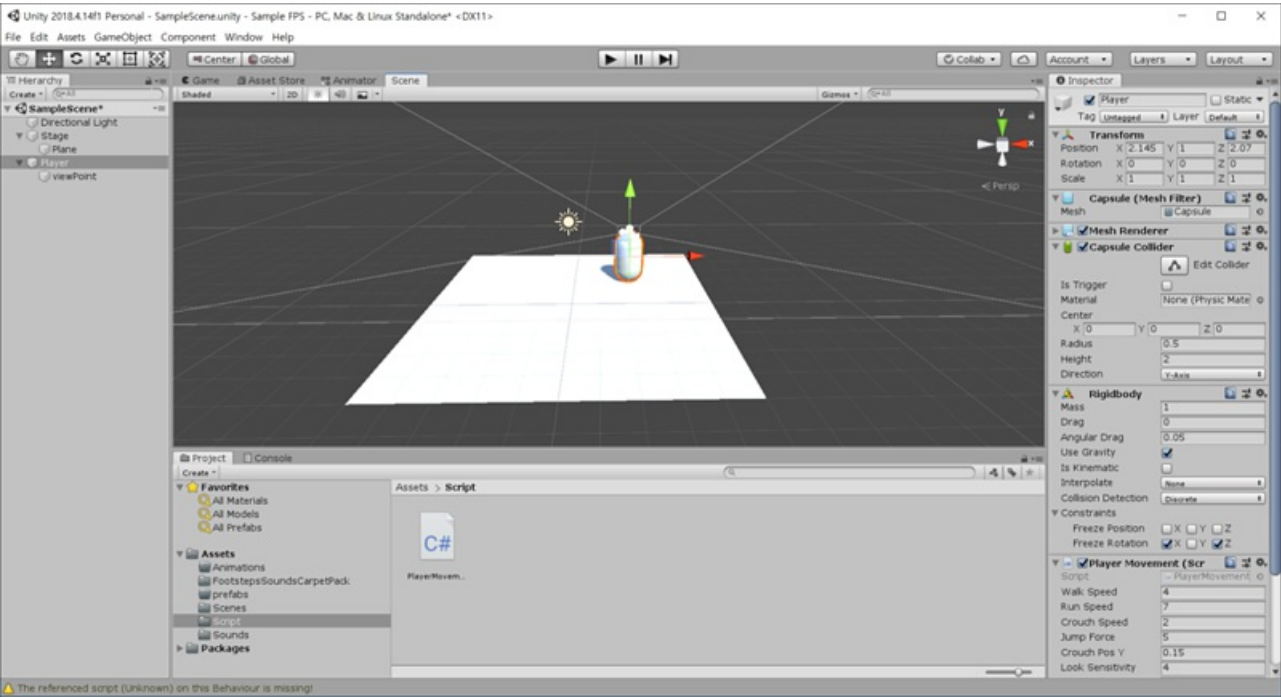
| 자유 게시판 | >

유니티 움직임 스크립트 다했떠



진영 챗봇 고수 1:1 채팅
2020.06.20. 22:47 조회 95

댓글 12 URL 복사



언젠가 내가 동작 스크립트를 까먹을 때를 대비한 백업(?)

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
```

```

public class PlayerMovement : MonoBehaviour
{
    //스피드&힘 변수
    [SerializeField]
    private float walkSpeed;
    [SerializeField]
    private float runSpeed;
    private float applySpeed;
    [SerializeField]
    private float crouchSpeed;

    [SerializeField]
    private float jumpForce;

    //상태 변수
    private bool isRun; //default False
    private bool isCrouch; //default False
    private bool isGround = true;

    //앉았을 때 앉는 높이
    [SerializeField]
    private float crouchPosY; //앉았을 때 높이
    private float originPosY; //원래의 높이
    private float applyPosY;

    //땅 착지 여부
    private CapsuleCollider capsuleCollider;

    //필요한 컴포넌트
    [SerializeField]
    private float lookSensitivity;
    [SerializeField]
    private float cameraRotationLimit;
    private float currentCameraRotationX = 0f;
    [SerializeField]
    private Camera theCamera;
    private Rigidbody rb;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        applySpeed = walkSpeed;
        rb = GetComponent<Rigidbody>();
        capsuleCollider = GetComponent<CapsuleCollider>();
        originPosY = theCamera.transform.localPosition.y;
        applyPosY = originPosY;
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        TryRun();
        IsGround();
        TryJump();
        TryCrouch();
        Move();
        CameraRotation();
        CharacterRotation();
    }

    private void TryCrouch()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.C) && isGround == true)
        {
            Crouch();
        }
    }
}

```

```

    }

    private void Crouch()
    {
        isCrouch = !isCrouch; //default false에서 true로 바뀜.
        if (isCrouch)
        {
            applySpeed = crouchSpeed;
            applyPosY = crouchPosY;
        }
        else
        {
            applySpeed = walkSpeed;
            applyPosY = originPosY;
        }

        StartCoroutine(CrouchCoroutine());
    }

    IEnumerator CrouchCoroutine()
    {
        float _posY = theCamera.transform.localPosition.y;
        int count = 0;

        while (_posY != applyPosY)
        {
            count++;
            _posY = Mathf.Lerp(_posY, applyPosY, 0.35f);
            theCamera.transform.localPosition = new Vector3(0, _posY, 0);
            if(count>15)break;
            yield return null;
        }
        theCamera.transform.localPosition = new Vector3(0, applyPosY, 0);
    }

    private void IsGround()
    {
        isGround = Physics.Raycast(transform.position, Vector3.down, capsuleCollider.bounds.extents.y + 0.1f);
    }

    private void TryJump()
    {
        if (Input.GetKey(KeyCode.Space) && isGround == true)
        {
            Jump();
        }
    }

    private void Jump()
    {
        //앞은 상태에서 점프 시 앞기 해제.
        if(isCrouch)
            Crouch();
        rb.velocity = transform.up * jumpForce;
    }

    private void TryRun()
    {
        if(isCrouch)return;
        if (Input.GetKey(KeyCode.LeftShift))
        {
            Running();
        }
        if (Input.GetKeyUp(KeyCode.LeftShift))
        {
            RunningCancel();
        }
    }
}

```

```

private void Running()
{
    isRun = true;
    applySpeed = runSpeed;
}

private void RunningCancel()
{
    isRun = false;
    applySpeed = walkSpeed;
}

private void CharacterRotation()
{
    float _yRotation = Input.GetAxisRaw("Mouse X");//마우스 좌우
    Vector3 _characterRotationY = new Vector3(0f, _yRotation, 0f) * lookSensitivity;
    rb.MoveRotation(rb.rotation * Quaternion.Euler(_characterRotationY));
}

private void CameraRotation()
{
    float _xRotation = Input.GetAxisRaw("Mouse Y");
    float _cameraRotationX = _xRotation * lookSensitivity;
    currentCameraRotationX -= _cameraRotationX;
    currentCameraRotationX = Mathf.Clamp(currentCameraRotationX, -cameraRotationLimit, cameraRotationLimit);
    theCamera.transform.localEulerAngles = new Vector3(currentCameraRotationX, 0f, 0f);
}

private void Move()
{
    float _moveDirX = Input.GetAxisRaw("Horizontal");//좌우 축
    float _moveDirZ = Input.GetAxisRaw("Vertical");//앞뒤 축

    Vector3 _moveHorizontal = transform.right * _moveDirX;
    //위치의 오른쪽값 * 오른쪽키 누를 때 1 왼쪽키일때 -1 곱해짐
    Vector3 _moveVertical = transform.forward * _moveDirZ;

    Vector3 _velocity = (_moveHorizontal + _moveVertical).normalized * applySpeed;
    //속력(좌표값을 정규화 하고 속력과 방향을 더해서 속력을 만듦)

    rb.MovePosition(transform.position + _velocity * Time.deltaTime);
}
}

```



진영님의 게시글 더보기 >

❤️ 좋아요 0 💬 댓글 12

🔗 공유 | 신고

댓글 등록순 최신순 C

댓글알림 ☐



진영 작성자

개 힘들어따

2020.06.20. 22:47 답글 쓰기



진영 작성자

?
뭐야 사진 안떠 뭐여

2020.06.20. 22:48 답글 쓰기



진영 작성자
정우 수정했따

2020.06.20. 22:51 답글쓰기



진영 작성자
정우 웨?

2020.06.20. 22:58 답글쓰기



Violet

프레임 속도가 바뀌면 캐릭터 이속이 미쳐돌아갈 것 같은 코드네요(?)

배포해서 exe 만들고 품질 설정 Performance로 하고 실행시켜 보시는걸 추천

2020.06.20. 23:12 답글쓰기



Violet

ㅏ 델타타임 급해져 있는거 못봤

2020.06.20. 23:13 답글쓰기



진영 작성자

Violet 앓

2020.06.20. 23:54 답글쓰기



진영 작성자

Violet 낄낄

2020.06.21. 00:02 답글쓰기



aww zz

In e = ?

2020.06.20. 23:39 답글쓰기



진영 작성자

?

2020.06.20. 23:54 답글쓰기



BennyK

1

2020.06.21. 09:03 답글쓰기



성빈

네이밍 표기법이.....!!!!

2020.06.21. 04:40 답글쓰기

Hibot

댓글을 남겨보세요



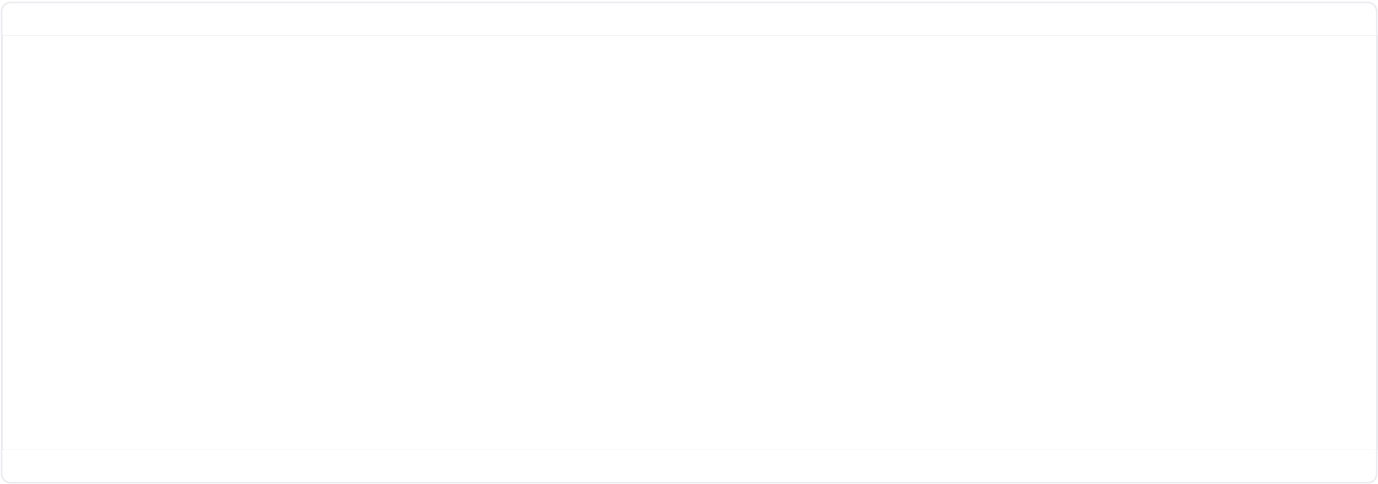
등록

글쓰기

답글

목록

▲ TOP



'| 자유 게시판 |' 게시판 글

이 게시판 새글 구독하기 ☐

| | | |
|-------------------------|----------|-------------|
| FIESTA-방탄소년단 🐼 [3] | lunarbox | 2020.06.21. |
| 매우 오랜만이네요 [3] | Snow | 2020.06.20. |
| 유니티 움직임 스크립트 다했떠 🐼 [12] | 진영 | 2020.06.20. |
| 메신저봇 대소문자 변환 [3] | modabada | 2020.06.20. |
| 내가 빨리 일을 해야할듯 [3] | 성빈 | 2020.06.20. |

1 2 3

전체보기

이 카페 인기글

기본 개념에 대한 강좌 | 조건문과 반복문

OtakoidTony
♡0 💬6



아키네이터

원주율 100자리 가져오기
T똥
♡0 💬6

자동읽음소스

tomohong
♡0 💬9



웹툰

재스 왔습니다
ArtistBRIN
♡0 💬7

안녕하십니까.

JSR
♡0 💬8

카카오링크 관련 글 금지

AlphaDo
♡2 💬24

여러분은 어케 카톡봇 배우게 되었나요?

사로로
♡0 💬25

1 2 3 4 5